

Videoklip k písni „Old rocker“

Helena Maříková

Bakalářská práce
2006

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Prohlášení

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

Ve Zlíně 10.05.2006

.....

podpis

ABSTRAKT

Text je explikací praktické části bakalářské práce. Popisuje přípravu a realizaci videoklipu k písni „Old rocker“ od pražské kapely KURVVASISTEMA, počínaje volbou písně, přes hledání a zpracování námětu až po popis použitého softwaru.

Text is an explication of the practical part of a bachelor thesis. It describes preparation and realization of video for the song „Old rocker“ by band KURVVASISTEMA from Prague, starting with choosing of the song, then containing searching for the theme and its elaboration and ending with description of used software.

Poděkování

Děkuji panu doc. ak. mal. Ondřeji Slivkovi za poskytnuté rady a vedení práce.

OBSAH

ÚVOD	5
1. OKOLNOSTI	9
1.1 STARÝ MLÝN	9
1.2 KURVVASISTEMA.....	10
2. PŘÍPRAVA	11
2.1 ZADÁNÍ	11
2.2 NÁMĚT.....	13
2.3 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	14
2.3.1 Charakteristika postavy Rockera.....	17
2.4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	18
2.4.1 Rocker	19
2.4.2 Vedlejší postavy	19
2.4.3 Prostředí	20
2.4.4 Barevnost.....	22
2.5 SCÉNÁŘ	22
3. REALIZACE	25
3.1 SYSTÉM PRÁCE	25
3.2 ANIMACE	25
3.3 SOWTWARE.....	26
3.3.1 Adobe Photoshop 7.0 CE	26
3.3.2 Aura LW 2.5 US.....	27
3.3.3 Aura 2 US.....	27
3.3.4 Adobe After Effects 6.5.....	28
3.3.5 Adobe Premiere Pro.....	28
ZÁVĚR	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	31

ÚVOD

Není náhodou, že jsem si vybrala jako téma praktické části bakalářské práce právě videoklip. Jedná se o nadmíru svobodný žánr, kde si režisér může „hrát“. „Hrát si“ ve smyslu experimentovat, zkoušet, hledat. Tvůrce videoklipu zažívá adrenalinovou práci plnou zvrátů, omylů, emocí. To samozřejmě přeháním. Každý režisér musí vše střízlivě uvážit, postupovat od námětu, přes scénář, až po samotnou realizaci. Námět může být zabudován přímo v textu písně, nebo se nám zjeví v jasných konturách při poslechu skladby. Variant je mnoho a je na každém, která možnost ho uspokojí.

Většinou si při poslechu hudby představuji videoklip. Tuhle schopnost či dar má mnoho lidí. Jedná se o to, že hudba, jako emocionální nástroj, rozvíjí naši fantasi. Pomocí hudby jsou naše myšlenky unášeny na vlnách melodie. Představy mají různý charakter, při poslechu romantické melodie je naše mysl směřována k přirozeně romantickým představám či k jejich parodování.

Často se mi v hlavě odvíjejí příběhy ve stylu road movie, slet obrazů a představ bez jasného příběhu, bez pointy, které se zběsile řítí jedním směrem k nezřetelnému cíli. Hudba, jako plynoucí melodie dává mým představám směr, rychlost a podobu. Tyto snové halucinace, které vyvolává zvuk a melodie jsou myšlenkovým linetestem, který může dopomoci k samotnému námětu a dále scénáři videoklipu.

Videoklip, je žánr, který má mnoho podob. Může být pojat formou videoartu, kde není prvotní příběh a pointa, ale slet různorodých asociací a představ. Které jsou sestříhány a upraveny tak, aby působily na diváka a podněcovaly jeho fantasi a empatii. Pokud zvolíme formu příběhu, máme na výběr mezi prostoduchým kopírováním textu, či jeho doprovodnou interpretací. Já sama se přikláním k druhé variantě. Můžeme vymyslet nezávislý příběh, který se opírá jen o některá slova v textu písně.

Možnosti ztvárnění videoklipu jsou nevyčerpatelné. Z hlediska zpracování, můžeme kombinovat „reál“ s animací, použít některé animační techniky či jejich kombinaci. V poslední době je oblíbený „komixový styl“. Videoklip je po vizuální stránce postaven na výtvarnosti komixu, používají se v něm neodmyslitelné „bublíny“ s textem, animace je úsporná, využívá se spíše nájezdů, odjezdů, prolínaček.

Žijeme v době počítačů a digitalizace. Digitální a počítačová technika znamená pro výrobu filmu velké usnadnění a úsporu práce. V případě animovaného filmu se celá labo-

ratoř vejde do jednoho počítače. Máme tak vlastní animační studium na jednom stole, kde jsme neomezeným vládcem. Digitalizace rozšířila možnosti animace.

V poslední době se velkým tempem rozvíjí 3D počítačová animace. Špičkou v oboru je animační studio PIXAR. Jsou proslulí dokonale zvládnutou mimikou a pohybem postav. Vše mají promyšleno do detailů. Film od společnosti PIXAR „Úžasňákovi“ je ukázkou jejich dovednosti vytvořit animovaný film, který je přístupný všem věkovým kategoriím. Film je postavený na silném příběhu a jeho postupném gradování. Úžasňákovi jsou akčním animovaným filmem pro děti i pro dospělé, který nenudí. Je to strhující podívaná, plná zvrátů a překvapení. Film se stal pro mě studijním pramenem.

Inspirace je věčná. V současné době jsem měla možnost shlédnout několik fascinujících animovaných filmů. V první řadě „Trio z Bellevile“ od Sylvaina Chometa z Francie. Trio z Bellevile vyniká výtvarnou stránkou, stavbou příběhu, promyšleným scénářem, silou charakterů postav, vtípem a nadsázkou. Dále mě zaujaly filmy od Cordella Barkera z Canady, „The cat came Back“ a „Strange invaders“. Barkerovy filmy jsou vtipné, postavené na silném a nepředvídatelném příběhu. Filmy jsou zajímavé jak po výtvarné tak po scénářistické stránce. „The Cat came Back“ je film a zároveň videoklip ke stejnojmenné písni. Ve filmu jde o to, že se hlavní postava snaží různorodými způsoby zbavit kočky. Jednoduchý námět je vygradovaný promyšleným scénářem a poutavou animací.

Animace je technika, která skýtá nepřehledné možnosti vyjádření. Každý animátor má svůj nezaměnitelný styl. Důležitá je volba hlavní postavy. Postavička by měla zaujmout diváky. Úkolem výtvarníka je vymyslet osobnost postavy, dát jí pevný charakter, aby bylo čitelné zda jde o kladného nebo záporného hrdinu. Musí být jasné jestli jde o moulu či šibala. Proto by se návrhu postavy měla věnovat velká pozornost. Výtvarník hledá jasné kontury postavičky skicováním. Snaží se vystihnout hrdinu v charakteristických situacích pro jeho povahu. Mimika dělá hodně, proto je třeba si vyzkoušet, jak bude postava projevovat emoce.

Jistě každý zná Trnkovy filmy. Je na nich zajímavé to, že loutky postrádají mimiku, jejich obličej se nemění, zde se výrazivem emocí stává animace. Trnka byl obklopen štábem výborných animátorů, kteří vtiskli postavám charakter a život. Loutky s kamennými obličejí k nám promlouvají z po za stisknutých rtů a i přes to je nám jasné jaké emoce prožívají.

Animace postavy. Můžeme k ní přistupovat na základě daných pravidel či individuálně. Je dobré si přečíst „12 principů animace Walta Disneye“, které byly zformulovány disneyovskými animátory na základě jejich každodenní práce.

(1) Jedná se o komplexní soubor technologických postupů, které jsou nutné k vytvoření obrazu a jeho dynamiky v animovaném filmu.

1. ZPLOŠŤOVÁNÍ A NATAHOVÁNÍ

2. PŘÍPRAVA NEBOLI PŘEDJÍMÁNÍ

3. SCÉNICHNOST

4. HLAVNÍ FÁZE A FÁZOVANÝ POHYB

5. PRŮBĚŽNÝ POHYB, DOKONČENÍ, PŘESAHA AKCE

6. ZMĚKČENÍ ZAČÁTKU A KONCE POHYBU

7. OBLOUKY

8. VÝRAZNÝ DETAIL NEBO DOPLNĚNÍ AKCE

9. ČASOVÁNÍ

10. NADSÁZKA

11. PEVNÁ KRESBA

12. PŘITAŽLIVOST

Je velký rozdíl mezi animací vznikající ve velkých studiích a autorskou animací. Autorský animátor se může inspirovat principy Walta Disneye, některé z nich jsou pro něj však nepřipustné nebo je ve svém díle neuplatní. Autorská animace tíhne k větší stylizaci, vyhýbá se líbivosti, často využívá „omezené animace“.

(1) Omezená animace směřuje k mechanickým pohybovým smyčkám nebo k dlouhým úsekům, které jsou úplně bez pohybu. Snímá jednotlivé fáze po třech, čtyřech, pěti i šesti okénkách.

Autorský animátor je často zároveň výtvarníkem, scénáristou, režisérem a animátorem. Rozhoduje o charakteru postav a dává jim život.

Současnost je nakloněna omezené animaci, piší teď o té minimalistické formě animace, která je spíše pohybující se grafikou. Tento styl animace se využívá v médiích

a reklamě. Někdy je minimalistická animace účelná, občas působí amatérsky a nevěrohodně. Záleží na výtvarníkovi, který by měl mít v tomto případě grafické cítění, aby výsledek působil esteticky a kompaktně.

Každý animátor má jiný přístup k animace, existují však pravidla, která by si měl animátor přisvojit. Je všeobecně známo, že nejobtížnější je animace chůze. Animátor nakreslí fázi, kde se postava vychýlí ze své osy, to pak způsobí kulhání postavy. Animátor, který si nezažije nebo se nechce naučit pravidlům chůze, ten se jí vyhýbá nebo jí nahradí jinými variantami pohybu, postava pak do záběru „vletí, vklouzne, přífrčí“. Většina šikovných animátorů si dokáží v tomto směru pomoci, leckdy bývá jiná varianta chůze efektivnější a zábavnější.

Také tímto způsobem se buduje autorův osobní animátorský styl. Festivaly nám umožňují shlédnout produkci animovaných filmů z celého světa. V České Republice patří „třeboňský ANIfest“ mezi nejobsáhlejší festival v oblasti animovaného filmu. Je zajímavé sledovat různé přístupy autorů k animaci

Tento dlouhý úvod byl nezbytný pro další vývoj mé teoretické části bakalářské práce. Uvedla jsem zde letný přehled toho, co mě inspirovalo a provázelo po dobu konání mé praktické části bakalářské práce. Animovaného videoklipu k písni Old rocker.

1. OKOLNOSTI

Je důležité abych vás seznámila s okolnostmi, které podnítili vznik videoklipu. Také vám přiblížím místo v Čechách, kde se mi otevřel svět nových příležitostí. Místo které mi bylo inspirací při tvorbě praktické části bakalářské práce. Dále pak setkání s kapelou, pro kterou jsem realizovala videoklip k písni Old rocker.

1.1 Starý mlýn

Starý mlýn je polorozbořená stavba ve středních Čechách v obci Byšice. Na samotném stavení není nic zvláštního, jedná se o budovu postavenou v secesním slohu. Její omítka je už skoro opadaná, dvorek je zarostlý kopřivami a užitkové stavby, které dříve sloužily jako sklady, sklepy a kůlny, dnes zejí prázdnotou. Dům slouží jako obytný prostor a zároveň jako místo pro „poslední punk v čechách“.

Několikrát ročně se zde konají akce, na které se sjíždějí individua z různých koutů České republiky. Člověk má možnost vidět velké množství nadmíru zajímavých lidí a pozorovat jejich chování, vzhled a pohyby. Pro animátora je nezbytné studium živých lidí, jejich projevů, chování a charakterů.

Právě Starý mlýn je místem, kde si mi otevřela nová sféra možností. Setkání s mnoha kapelami mě iniciovalo k rozhodnutí věnovat se v budoucnu především tvorbě videoklipů. Překvapilo mě, jaký je zájem o animovaný videoklip. Samozřejmě je to způsobeno tím, že jsem ho prozatím ochotná vyrobit skoro zadarmo. Kapela by mi měla uhradit pouze náklady, které jsou spojeny s výrobou. To je samozřejmě možné jen v případě, kdy budu studentem. Ale zpět k zájmu skupin o animovaný videoklip. Většina hudebních skupin, se kterými jsem probírala otázku jeho zpracování, se přiklání právě k animované podobě. Udělala jsem si pro sebe malý průzkum a zjistila, že shledávají animovanou formu videoklipu zábavnější a zajímavější. Pokud chce hudební formace prorazit, musí upoutat. Někdy se lidé „chytí na špek“ a pokud se jim líbí videoklip, zamilují si i písničku. Proto kapely upřednostňují animaci před reálem, právě pro její atraktivnost a jedinečnost.

Aby nedošlo k nedorozumění, pokusím se vám vysvětlit pojem „punk“ v širších souvislostech. Obecně název punk označuje styl hudby, módy, života, který je postaven na okraji společnosti. „Pankáči“ jsou charakterističtí svými extravagantními účesy, agresivní hudbou o několika akordech a anarchisticky orientovaným chováním. Doba se však změní-

la a „pankáči“ nejsou to co bývali. Dnes je punk chápán jako underground. Jako styl hudby, života a módy, který se vymyká hlavnímu proudu. Označení „Punk“ zahrnuje poslouchatelnou a zajímavou hudbu, pro kterou se těžko hledá jiné označení. Jedná se většinou o hudbu, která ve svých textech neprobírá závažná témata světa, ale naopak si dělá legraci z běžných věcí, které nás obklopují. Proto je pro mě tato hudba tak atraktivní.

Součástí Starého mlýna je zkušebna, která se většinou stává centrem nespoutané zábavy a hudební improvizace. Samozřejmě to nejsou chvíle, kdy bych se soustředila na práci, ale píšl o tom, protože všechny zážitky se stávají inspirací a v neposlední řadě i nevyčerpatelným zdrojem pro tvorbu námětů. Právě ve zkušebně je možné se s jednotlivými hudebníky seznámit a uzavřít nepsané přátelství. Právě tady jsem se poznala s kapelou KURVVASISTEMA.

1.2 KURVVASISTEMA

Začalo to právě ve zkušebně. KURVVASISTEMA měla zkoušku. Jelikož jsem byla zvyklá z předchozích návštěv zkušebny na improvizaci, kdy se každý chopí hudebního nástroje a snaží se na něj vyluzovat zvuky, vlítla jsem do zkušebny jak vítr a chopila se největšího bubnu. Byl to opravdu hlučný nástroj a to se mi líbilo, kapele se to však příliš nezamlouvalo. Postupně utichaly jednotlivé nástroje, jen burácivý zvuk bubnu statečně vedl sólo. Poněvadž jsem byla v transu způsobeném pravidelnými údery do oslí kůže, ani jsem si nevšimla, že kapela s otázkou v očích hledí střídavě na majitele zkušebny a na vyšinutého blázna, který se zmítá nad obrovským bubnem.

Tímto nevybíravým způsobem jsem se seznámila s kapelou KURVVASISTEMA. Blíže jsem je poznala až o několik měsíců později. Kapela se skládá z bubeníka, baskytaristy, zpěvačky a Ilji. Právě o Iljovi se rozepíši trochu více, protože právě on byl iniciátorem naší spolupráce. Ilja Sokolov pochází z Ruska, několik let žije v Praze. Je všestrannou osobností, jeho všestrannost se projevuje právě v hudbě. Prošel velkým množstvím kapel. Má komplikovanou povahu, pro kterou s ním málo lidí vychází. Zároveň je to však člověk, který je pracovitý a učenlivý.

2. PŘÍPRAVA

2.1 Zadání

Kapela Kurvvasistema mi poskytla CD, ze kterého měla být vybrána písnička pro videoklip. Měla jsem ve výběru „volnou ruku“. Šla jsem na to vyřazovací metodou. Musím podotknout, že jejich hudební styl zahrnuje široké spektrum vyjadřovacích prostředků. Jejich těžko zařaditelná hudba je velmi pestrá a různorodá. Výběr nebyl lehký.

Nejprve jsem vyřadila skladby s anglickým textem. Chtěla jsem zhotovit klip na českou písničku. Nakonec jsem u českého jazyka nezůstala, ale k tomu se dostanu postupně. Líbí se mi právě ty písně, kde zpívá Ilja Sokolov. V některých skladbách zpívá česky s ruským přízvukem. Působí to velmi zajímavě a také je možné textu porozumět.

Tím, že jsem se soustředila na skladby s mužským zpěvem, jsem poněkud diskriminovala zpěvačku. Samozřejmě nic proti ní nemám. Eva má silný a krásný hlas. Ale pokud jde o výběr skladby soustředila jsem se hlavně na to, aby píseň měla příběh, pokud možno hlavní postavu, ze které bych vyšla při tvorbě scénáře. A skladby které jsou doprovázené vokálem zpěvačky, jsou založené spíše emotivně. Pro takové by se hodil náladový videoklip, kterému se nebráním. Náladový videoklip mě láká, tím, že je to forma experimentu. Jednoduše řečeno si člověk může hodně věcí vyzkoušet.

Radikálně jsem tedy vyškrtla písně se ženským zpěvem. Měla jsem před sebou tři písně. Postupně jsem přešla ke dvěma, mezi kterými jsem se dlouho rozhodovala. „Sladká M“ tak se jmenuje píseň od které jsem nakonec upustila a upřednostnila tak „Old rockera“. „Sladká M“ je skladba, kde hlavní postavu tvoří žena. Jde o ženu špatné pověsti, která se toulá po nocích, pije rum a nechce přijít domů. Písnička se mi líbila hlavně po stránce zvukové, měla nakažlivou melodii, která vám uvízne v hlavě a tak si jí musíte stále prozpěvovat. Ale nebyla jsem příliš spokojená s textem, nenapadlo mě nic vtipného. Sladká M jako hlavní postava, na mě působila bezútěšně a zoufale.

Po dlouhém rozhodování jsem se přiklonila k ruské lidové písni „Old rocker“. Jde o ruskou lidovou píseň, kterou zpíval starý žebrák v Moskvě. Ilja si píseň zaznamenal, zpracoval a přezpíval. Možná by bylo příhodné, trochu vám přiblížit, jak Ilja Sokolov působí na lidi. Je zosobněním zlého rockera, je to „vzteklý Rus“. Co se týče vzhledu upřednostňuje černou barvu, vypadá drsně a nepřístupně. Skutečnost je překvapivě jiná, jde o velmi

vstřícného a pracovitého člověka. Právě při vymyšlení postavičky rockera jsem se zjevem Ilji trochu inspirovala.

Píseň jsem měla vybranou, ale problém byl v ruském znění textu. Žádala jsem kapelu, jestli by bylo možné aby skladba byla opatřena českým textem a přezpívána. KURVVASISTEMA však nesouhlasila. V současné době jsem opravdu ráda, že od svého názoru neupustili, neboť ruské znění písně je velmi přitažlivé a zábavné.

Samozřejmě jsem potřebovala alespoň hrubý překlad, abych věděla o co v textu jde, jestli je tam něco čeho bych se mohla chytit. Poslala jsem prosbu o překlad Iljovi mailem a odpověď mi přišla obratem zpět. Šlo o velmi hrubý překlad, ale pro moje účely postačující. V textu se objevují neslušná slova, která opatřím uvozovkami. Znovu připomínám, že jde o hrubý překlad. Byla jsem velmi spokojená, protože text skýtal mnoho možností zpracování.

Moje kámošky jsou „kurvy“
a kámoši „fetky“,
a já sám již třetí den
jsem „na kaší“, naložený v lihu.
Jsem roker, jsem hrozivý roker!
Přicházím na jeviště
čuchnuv si ředidla,
zrovna jsem dodělal
flašku francovky.
Jsem roker, jsem starý roker!
Tatínkové mne neradi
a maminky se mě hrozí,
vždyť jejich dětičky
já šikanuji o bonbony.
Jsem roker, jsem hrozivý roker!
Po nocích já nespím

a přemítám o tom

jak bych školákům

ukradl šrot.

Jsem roker, jsem starý roker!

Kapela KURVVASISTEMA se v současné době chystá vydat debutové album. Postupují přes výběr skladeb, jejich dokonalejší nahrávky ve zvukovém studiu až po celkový design obalu CD. Skladba Old rocker se tudíž podrobila důkladné renovaci. Šlo především o to, vyrobit lepší zvuk. Původní nahrávka „trhala uši“ nebyla poslouchatelná. Po zvukové stránce nebyla dobrá, ale byla jsem spokojená s původním zpěvem. KURVVASISTEMA mi nabídla několik zkušebních verzí, ze kterých jsem měla vybrat tu, která bude pro videoklip nejvhodnější. Byla jsem poněkud vyděšena, protože zkušební verze byly velmi špatné po zvukové stránce. Se zpěvem jsem také nebyla spokojená, skladba neměla sílu původní nahrávky. Sděbila jsem své obavy kapele a ta mě ujistila, že je vše v pořádku. Radili mi abych se zaměřila na samotnou hudbu a nevsímala si nekvalitního zvuku a zpěvu.

Na hotovou nahrávku jsem si musela počkat celý měsíc. Kapela se dostala do finanční krize a nebyla schopná hradit nahrávací studio. Po měsíci mi konečně přišla finální skladba. Došlo k prohození dvou slok pro lepší vyznění a gradaci příběhu. S tím jsem ráda souhlasila, protože tento fakt mi významně pomohl při tvorbě scénáře.

Celková komunikace mezi mnou a kapelou probíhala prostřednictvím mailu. Kromě třech návštěv Prahy, kde jsem se setkala s Iljou, jsme byly odkázány na internet. Posílala jsem Iljovi veškeré materiály týkající se vzniku videoklipu mailem. Ilja se velmi zajímal o animovaný film, proto jsem mu posílala filmy, které mě v poslední době zaujaly. Tato komunikace byla podnětná pro obě strany, dostávala jsem od něj cenné připomínky a vyslechla jeho názory. Tato internetová komunikace formovala celkovou filosofii videoklipu. Ilja Sokolov byl mým neoficiálním konzultantem a významně se tak podílel na vzniku scénáře.

2.2 Námět

Vycházela jsem ze samotného textu písně. Původní námět a myšlenka byli prvoplánovou představou, kterou jsem postupně rozvíjela. Původní námět zněl: „Old rocker pro-

cháží městem, dělá nepořádek, krade a způsobuje všeobecný zmatek“. Původní námět se týkal jednoduché myšlenky na rockerův destrukční pochod městem. Od tohoto námětu jsem upustila s čistě praktických a prozřetelných důvodů. Bylo by nutné animovat rockera při chůzi. A jelikož by byl celý videoklip založený právě na pochodu rockera městem, nemohla bych se animaci chůze vyhnout. Také prostředí města klade velký důraz na jeho zpracování. Nejsem zrovna nadšenec, který rád kreslí domy. Tomuto žánru se vyhýbám podobně jako chůzi v animaci. To byl další důvod, proč jsem upustila od původního námětu.

Pokusila jsem se vymyslet námět na základě charakteru postavy rockera. Rocker jako zástupce zla by se měl nějakým způsobem konfrontovat s nevinností. Pro vtipné vyznění scénáře by mohla nevinnost nějakým způsobem obalamutit zlého rockera. Tím pádem by postava rockera dostala druhý rozměr smolaře. A pokud je postava smolařem, je přístupnější pro diváky. Zlo ve své syrové a jednostranné podobě svádí k tomu, že se postava nesoucí tyto vlastnosti stává neoblíbenou, odmítanou. A to samozřejmě nechci, protože jde o hlavního hrdinu, musí být postava něčím přitažlivá a sympatická pro diváky. Tímto způsobem jsem směřovala k vytvoření nového námětu, který je založený právě na této konfrontaci zla s nevinností, ze které rocker vychází jako smolař. Námět zní takto: „Old rocker je věčný smolař, který je při páchání nepravostí přistižen a zneškodněn nevinným slabým tvorem“. Z tohoto námětu bylo příjemné vycházet při tvorbě scénáře, protože se mi otvírala možnost vymyslet ke každé sloce malou zápletku s pointou.

Otázkou prostředí jsem se prozatím netrápila, správně jsem se spoléhala na to, že celkovou podobu videoklipu se mi podaří najít ve skicách a při formování scénáře. Jistě jsem už věděla, že se příběh rockera nebude odehrávat ve městě, ale naopak na abstraktním, nereálném místě. Také pokud v námětu není přímo uvedeno, kde se děj odehrává, mám možnost tuto stránku věci poněkud prozatím odsunout do pozadí. Vše se pak dostane na povrch pomocí širších souvislostí.

2.3 Literární příprava

Jak jsem již předeslala, celý příběh je vystavený na charakteru rockera a jeho konfrontaci s okolím. Zaměřila jsem se na text písně a na jeho základě se snažila vytvořit pří-

běh. Později jsem přišla na to, že tento způsob mě svedl k popisnosti, děj tak kopíroval text písně což působilo prvoplánově. Pro pochopení následujícího rozvoje literární přípravy uvádím celou původní synopsi.

Rocker prochází davem svých kamarádů (jedná se o různá individua z podsvětí). Prochází a nenápadně krade peněženku, odkopne skleněné oko slepému starci, plácá po zadnici prostitutku a míří směrem k poskakujícímu hostinci. Sotva tam vstoupí, vykutálí se ven v láhvi lihu, vystrčí hrdlem láhve hlavu a zpívá „Jsem rocker jsem hrozivý rocker“ Přichází na jeviště, čuchne si ředidla a svalí se na zem. Letí na obrovské láhvi francovky, snaží se udržet rovnováhu, zpívá „Jsem rocker, jsem starý rocker“. Zaparkuje, policista ho pokutuje. Zavírají se okna. Dítě v popředí vytahuje z kapsy bonbón, rocker zpozorní. Přetahuje se z dítětem o bonbón, dítě ho kousne do ruky. Rocker poskakuje a zpívá „Jsem rocker, jsem hrozivý rocker“ Rocker pozoruje děti, které skládají staré železo na vozík. Rocker se zamyslí, nad jeho hlavou se objeví komixová bublina a v ní postupně nápis sběrné suroviny, váha, peníze. Ukradne dětem vozík se šrotem, zakopne a celý náklad letí vzduchem. Na hlavu rockera spadne starý hrnec, rocker zpívá „Jsem rocker, jsem starý rocker“.

Po porovnání s textem písně (viz. 2.1 Zadání), zjistíte, že jde opravdu o prvoplánovou, počáteční verzi. Po konzultaci s kapelou, jsem zjistila, že se jim líbí moment kdy se vykutálí láhev s hostince a v ní je naložený rocker. Také jsme probírali možnost sponzorování videoklipu ze strany majitele žižkovského sportovního klubu. Hostinec se jmenuje „Club Velbloud“. Majitel slíbil kapele finanční podporu v případě, že se Club Velbloud nějakým způsobem objeví ve videoklipu. Tato skutečnost mě hodně posunula. Několikrát jsem navštívila Prahu, potřebovala jsem pořídít ilustrační záběry, ze kterých bych vycházela ve výtvarném zpracování a ve scénáři. Měla jsem štěstí, že jde právě o Club Velbloud, protože majitel si velmi zakládá na image svého klubu. Jde o podnik, který slouží jako hostinec a zároveň sport club, kde si mladí lidé mohou zahrát stolní hry, stolní fotbal a šipky. Všude kam se podíváte jsou různé podoby velbloudů, visí tam reklamní plakáty tabákové firmy CAMEL, která má v logu právě velblouda. Mělo jít v podstatě o skrytou reklamu.

K posunu ve formování příběhu a scénáře velkou měrou přispěla změna v uspořádání slok. Ilja upravil text tak, že vyvrcholením je koncert Old rockera, to znamená, že přesunul druhou sloku na konec. Tím se mi otevřela cesta, která ukončila mé strastiplné

uvažování o příběhu a o jeho směřování. Nyní bylo jasné, že celý příběh směřuje právě k vystoupení rockera.

Vyřešila se také otázka celkového vyvrcholení příběhu. Na základě doporučení Ilji jsem shlédla seriál „Stopařův průvodce po galaxii“. V jednom díle se chystá vystoupení kapely DISASTER AREA (Postižená oblast). Kapela je životu nebezpečná hlukem, který vydává. Posluchači musí být ukryti v chráněné cele, která je vzdálená několik miliónů světelných let od místa vystoupení kapely. Ilja mi vnukl myšlenku, že právě náš hrdina Old rocker je členem této kapely. Abych dala celkovému vyznění koncertu absurdní rozměr, ponechala jsem rockera samotného na pódiu. Sám tvoří osazenstvo celé skupiny, hraje na jednotlivé nástroje. Old rocker jako zosobnění destrukce zapříčiní svým vystoupením zánik planety země, která exploduje. Konečně jsem měla dostatečně zajímavý a doslova výbušný konec, který mi pomohl při formování příběhů reagujících na jednotlivé sloky.

Napadlo mě, že by se rocker mohl nějakým způsobem konfrontovat s bohem, když už jsem se dostala do většího měřítko, co se týče prostředí. Někakým způsobem ukázat, že postava rockera není boží bytost. Rocker by se měl nějakým způsobem dostat do konfliktu s bohem. Výsledkem této konfrontace by byla ukázka nevšímavosti a ignorantství rockera vůči „vyšším bytostem“. V širším hledisku tyto vyšší bytosti nezahrnují pouze bytosti nadpřirozené, ale všechny instituce, které nějakým způsobem rozhodují o lidském osudu. Tímto způsobem bylo možné vyjádřit rockerův nezáměr k zákonům země a přírody. V tom spočívá právě rockerova kriminalita, v netolerování zákonů.

Pokud se jedná o konfrontaci rockera s okolím, uvedla jsem v námětu, že by se měl dostat do nějakého sporu s nevinnou bytostí. Napadlo mě, že by mohl krást rádio z auta, kde by seděla vyděšená rodina. Samotná krádež auta se mi zamlouvala. Rodinu jsem odstranila a ponechala jsem v autě pouze bezbranné batole a pytlík bonbónů na přístrojové desce. V momentě, kdy se ruka rockera nechtěně dotkne pytlíku s bonbóny, se dítě změní na zubatou příšerku a zaútočí na nepřítele, který mu je chce ukrást. Musím se přiznat, že vymýšlení této zápletky mi činilo velké potěšení. Představa bezbranného dítěte, které se záhy mění na příšerku mi připadala zábavná. Jako trojnásobná teta se stávám svědkem roztomile destrukční povahy malých dětí. Které se pod rouškou svého roztomilého vzhledu pouští do objevování světa plného překážek a nástrah. Konkrétně, můj synovec Hubert zdemoloval při svých dobrodružných výpravách za poznáním celý byt. Nikdo by to od toho boubelatého bezbranného batolátka nečekal.

Z původní synopse jsem použila pouze let rockera na láhvi francovky. Líbila se mi představa balancování malé postavičky na obrovské láhvi od Alpy. Uvědomila jsem si, že bych si měla celkovou skladbu rozdělit na sloky a mezihry, že je důležité zjistit si jak jsou časově dlouhé. Celkem jde o čtyři sloky se zpěvem a o předeheru a mezihru po 23.00 sekundách. Tato skutečnost mě dovedla k nápadu, že by mezihra mezi třetí a čtvrtou slokou mohla být záznamem letu rockera na láhvi od Alpy. Mohl by potkávat různé postavy, které se objeví ve videoklipu. Byla by to rockerova halucinace po požití francovky, která, jak je všeobecně známo, dokáže z mozku udělat hrachovou kaši. Tím jsem se opět posunula o notný kus kupředu a celkový příběh začínal dostávat jasné kontury.

Zbývalo mi vyřešit sloku, kde se zpívá o tom, že rocker chce ukrást školákům šrot. Trápila jsem se dlouho vymýšlením různých variant příběhů, které by nebyly popisné, ale zároveň by se opíraly o nějaké slovo v textu písně. Skutečnost, že tato sloka předchází mezihře, kde rocker letí na francovce, mi pomohla najít směr, kterým by se ubíral děj příběhu. Rocker by měl vypít francovku. Zabývala jsem se otázkami, kde láhev francovky sežene, jestli jí ukradne či dostane. V souvislosti s dětmi, šrotem a myšlenkou rockera na jeho krádež, jsem konečně vymyslela krátkou zápletku. Rocker obhlídí terén, je někde schovaný. Nachází se na území skautů. Všude jsou uspořádané hromady různých sběrných surovin. Rockera objeví v jeho úkrytu dva skauti. Nabídnou mu láhev francovky, která rockera odrovná. Tímto způsobem rockera zneškodní, zbaví se ho. Zvolila jsem podobu skautů s prostého důvodu. Jsou snadno identifikovatelní a jsou známí svými veřejně prospěšnými pracemi, vztahem k přírodě a k pořádku.

Při tvorbě jednotlivých příběhů, jsem se řídila zákonem příčiny a následku. Rocker by měl být vždy za své činy nějakým způsobem potrestán. Nebere si však z toho ponaučení a v páchání špatných věcí pokračuje. Trest chápe jako píchnutí včely. Rána bolí, ale bolest za chvíli ustane. Pokud je řeč o hmyzu, neodpustila jsem si použít ve videoklipu nápad s beruškami. Pářící berušky zašlápne bezohledný rocker. Scénou zašlápnutí berušek začíná videoklip.

2.3.1 Charakteristika postavy Rockera

Při tvorbě literární předlohy bylo nezbytné do detailu vyprofilovat povahu Old rockera. Vytvořit jeho charakter.

Rocker není kladný typ postavy, je to záporný hrdina a zároveň smolař, který vždy narazí na nějakou překážku. Je to starý alkoholik, který vypije vše co má nějaké procento alkoholu. Nemá domov ani místo kam by se vracel. Potuluje se bezcílně světem a nezmešká žádnou příležitost ke krádeži. Neustále má v koutku cigaretu, kterou převaluje v ústech. Vybírá koše, hledá „vajgly“ či tvrdý alkohol. Krade a ničí vše co mu přijde do cesty. Mezi jeho přátele patří lidé z okraje společnosti. Jezdí vlakem na černo. Nevšímá si toho kam šlape. Nezdráhá se nakopnout němou tvář. Krade dětem svačinu a šrot. Nepodléhá žádné autoritě. Je vulgární a bezcitný.

Charakteristika postavy mi pomáhala při tvorbě literární přípravy a při sestavování scénáře. Od některých věcí jsem upustila, trochu se mi rockera zželelo neboť mi jeho postava přirostla k srdci. A přispěla jsem tak k tomu, že rocker ve výsledku působí více jako smolař než zlý člověk.

Rocker se trochu podobá Vlku z ruského seriálu „Jen počkej zajíci“. Vlk je v podstatě také starým rockerem a tvoří zápornou postavu v kontrastu s hodným, ale vypočítavým zajícem. Nikdy jsem neměla Zajíce ráda, fandila jsem Vlkovi. Bylo mi ho líto a přála jsem si, aby se mu podařilo Zajíce chytit a sníst. Odtud pramení moje záliba k postavám typu „zlého Vlka“ .

Postava rockera je mi sympatická svým vzhledem i povahou. Jedná se o starého parada, který má za sebou celkem zajímavý život. Chtěla bych poslouchat jeho historky s podsvětí. V mém okolí se vyskytuje hned několik postavíček, kterými jsem se inspirovala při tvorbě Old rockera. Je to již zmíněný Ilja a pár kamarádů, kteří zažili slávu českého undergroundu. Jde o starší lidi, kteří stále nosí dlouhé vlasy a vyjíždějí na akce. Tito „staří mladí“ mají problémy s alkoholem, každý den jsou naložení v lihu. V zaměstnání dostávají většinou výpověď za požívání alkoholu v pracovní době či za nedodržování pracovního řádu. Stejný případ je i postava Old rockera. Také se jedná o nespolehlivého člověka, který nevydrží v práci déle než jeden den. A protože je nezaměstnaný musí páchat trestnou činnost, aby uspokojil své potřeby.

2.4 Výtvarné zpracování

Nejpřínosnější bylo neustálé skicování, všechny sešity jsou opatřeny kresbami rockera v různých situacích a činnostech. Zajímavé je, že se nejlépe skicuje na přednáškách. Pokud se skicování stává činností naplánovanou, přestává být pro mě tato záležitost zají-

mává a zákonitě se tak dostává pocit nechutě do práce. Proto jsem si maximálně užívala chvíle, kdy se tužka v mé ruce radostně oddávala zběsilému rejdnímu papíře a zároveň mi do uší proudil naučný zvuk hlasu přednášejícího.

2.4.1 Rocker

Postava rockera prošla dlouhým vývojem. Hledala jsem jeho výslednou podobu skicováním. Konzultovala jsem jeho zjev s Iljou, který chtěl, aby byl rocker zosobněním zla. Původní představa o vzhledu rockera, byla postavena na jeho drsném charakteru. Měl to být na pohled nesympatický chlap oblečený do kůže, který by jako zlý charakter měl působit přesvědčivě. Tato představa se mi příliš nezamlouvala. Věděla jsem, že bych nebyla schopna vytvořit zápornou postavu, která by působila přesvědčivě. Ve skutečnosti je tato představa rockera pouze prvoplánovou vizí, která prošla důkladným rozvojem.

Při navrhování postavy jsem se zaměřovala především na to, aby se dala dobře animovat. Odpustila jsem si proto veškeré ozdoby, typu třásní, řetězů, přívěšků. Doslova jsem rockera svlékla z koženého oblečení a zanechala ho v obyčejném triku a kalhotách. Kalhoty jsem mu zkrátila na tříčtvrteční, aby byla vidět jeho hubená lýtka. Triko zmenšila tak, aby mu koukalo pívnické břicho. Triko jsem dále opatřila symbolem ruky s napřímeným prostředníčkem. Dlouho jsem se zabývala tím, jaký by měl mít rocker vlasy. V prvních skicích měl na hlavě jakési afro, dále jsem se dostala přes mastné černé vlasy až k výslednému návrhu. Dlouhé střapaté vlasy byly ideální.

Hledala jsem na internetu různé rockery a vzpomněla si na nejslavnější rockovou kapelu na světě. Inspirovala jsem se vzhledem Keitha Richardse z kapely Rolling Stones. Richards se stal ideální předlohou pro vzhled Old rockera. Jeho obličej je zvrásněný, svými rysy připomíná více zvíře než člověka. Připomíná psa, vlka. Pro Richardse je typický šátek, který nosí uvázaný nad čelem. Vzhled rockera tak nabýval jasněho charakteru. Právě vrásky byly důležité ve formování vzhledu rockera. Dále jsem rockerovy uvázala nad čelo šátek a jeho image byla téměř dokonalá. Další nepostradatelnou věcí byla cigareta v koutku, nohy do „O“ a neoholená tvář se strništěm. Velký nos a věčně se šklebící ústa, ve kterých zbyly čtyři poslední zuby.

2.4.2 Vedlejší postavy

Mezi vedlejší postavy patří bůh, berušky, velbloud, miminko a skauti.

Berušky se objevují hned v prvním záběru videoklipu. Jde o pářící se hmyz, kterému jsem pro zachování věrohodnosti ponechala realistický charakter.

Vzhled boha byl problematictější. Pokud chceme nějakým způsobem zobrazit boha, ocitáme se tak chtě nechtě na tenkém ledu. Nechtělo se mi řešit náboženské otázky, protože jde pouze o legraci. Původně byl bůh znázorněn jako velká ruka, která kárá rockera za to že dělá něco špatného. Po konzultaci s vedoucím práce panem doc. ak. mal. Ondřejem Slivkou jsem se rozhodla pro „boží oko“. Vyřešilo se mi tak hned několik zádrhelů ve scénáři a vzhled boha tak dostal jasnější a čitelnější kontury. Velká ruka zůstala a sehrála ve scénáři svou plánovanou roli.

Co se týče postavy velblouda, měla jsem od počátku jasno. Jelikož jde v této sloce o reklamu na Club Velbloud, inspirovala jsem se velbloudem, který je namalovaný v tomto podniku na zdi a snažila se ho napodobit. Věrnou kopii velblouda z klubu jsem zhotovila jako plošku, která prolítne v mezihře, kde rocker lítá na láhvi od Alpy.

Miminko je mým oblíbencem. Jde o roztomilé stvoření s velkou kulatou hlavou, vykulenýma očima, které je oblečeno do rozkošných puntíkatých dupaček. Každá žena se rozněží pokud jde o miminko. Několikrát jsem se přistihla jak zasněně hledím na kresbičku roztomilého děťátka. Snažila jsem se navrhnout miminko, jako postavičku, která působí něžně a bezbranně. Bylo to důležité pro zvýraznění kontrastu, kdy se bezbranné stvoření promění v zubatou příšerku. Miminko se také objeví v mezihře, kde rocker letí na francovce. Miminko zde letí na kojenecké lahvičce. Nemůžu zapomenout na důležitý detail, na který mě upozornil vedoucí práce pan doc. ak. mal. Slivka. Miminko postrádalo v původním návrhu dudlík, tato maličkost způsobila, že byla postava miminka špatně identifikovatelná.

Dva skauti. Jde o holčičku a chlapečka. Mají opět velkou kulatou hlavu a velké vykulené oči. Podobnost s miminkem není náhodná, ale předem promyšlená. Opět jde o nevinná a zdánlivě bezbranná stvoření, proto jejich vzhled vychází ze stejné kostry. Hledala jsem na internetu skautské stránky. Potřebovala jsem se informovat jak vypadá skautský úbor, znak a pozdrav.

2.4.3 Prostředí

Původně se měl děj videoklipu odehrávat ve městě, od tohoto záměru jsem ale upustila. Návrh prostředí jsem poté řešila až na základě scénáře. Vycházela jsem z myšlenky

nekonkrétního a nereálného prostoru. Zde je nutné abych se rozepsala k jednotlivým slokám a mezihrám jednotlivě.

V předešlé jsem navrhovala především kostel. Jde o jednoduchou stylizovanou kresbu kostela, který stojí na kopci. Ponechala jsem ho v siluetě neboť část konfrontace rockera s bohem bude znázorněná právě pomocí siluety rockera, který se znelíbí bohu tím, že vykonává svou potřebu na zdi kostela. Dále pak bylo nutné nakreslit planetu Zemi.

V první sloce už to bylo poněkud komplikovanější. Šlo o reklamu na Club Velbloud. Původní myšlenkou bylo, že použiji reálné prostředí Žižkova a restauraci zobrazím v jejím přirozeném prostředí. Pokoušela jsem se navrhnout club tak aby se dal dobře animovat neboť club vyplivne rockera naloženého v láhvi. Postupně jsem zjednodušovala, nakonec jsem restauraci stylizovala do podoby půllitru piva. To už jsem měla jasno, že se děj nebude odehrávat na Žižkově. Inspirovala jsem reálnými malovanými výlohami Clubu velbloud. Tyto výlohy nechybějí ani na stylizované podobě restaurace a slouží tak k identifikaci clubu. Je na nich namalovaný velbloud v poušti a žíznivý cestovatel. Postupně jsem se tak dostala k dokonalému souznění scénáře a prostředí. Rocker se stává žíznivým cestovatelem z výlohy. Výsledkem je zasazení clubu do pouště. Půllitr v poušti působí jako fatamorgána, oáza a poutač zároveň. Po konzultaci s vedoucím práce jsem pivní pěnu stylizovala do podoby velblouda. Dále pak, aby absurdní dojem oázy v poušti byl dokonalý, umístila jsem před club tři sedátka s deštníky.

Druhá sloka se odehrává v autě. Pořídila jsem ilustrační fotografie, nebyla bych schopná z paměti nakreslit interiér auta. Při špatném řešení interiéru by mohlo dojít dezorientaci v prostoru. Fotografie jsem používala jako předlohu.

Třetí sloka se odehrává na pozemku skautů. Šlo o to navrhnout celkový vzhled tohoto místa. Obraz tvoří několik hromad sběrných surovin. Nalézá se zde kupa svázaných novin, lahví, kaštanů, sedmikrásek a železného šrotu. Každá hromada je opatřena cedulí označující typ sběrné suroviny. V tomto případě se jedná o dlouhou jízdu, proto jsem výtvarnému zpracování věnovala náležitou péči. Dále jsem musela vymyslet úkryt pro rockera. Popelnice byla ideální.

Mezihra mezi třetí čtvrtou slokou. Jak jsem již zmínila výše, jedná se zde o let rockera na láhvi francovky. Zde jsem navrhla stylizované vysoké domy, kolem kterých rocker prolétá.

A konečně koncert. Hledala jsem na internetu obrázky koncertů, hal a podií. Inspirovala jsem se a snažila se vytvořit reálný prostor pódia. Dále pak velký celek pódia s reprobednami je kopií záběru ze seriálu „Stopařův průvodce po galaxii“. Pro znalce seriálu bude význam tohoto záběru jasný. A diváci, kteří neznají seriál nejsou ochuzeni ani dezorientováni. Uvidí malé pódium mezi dvěma obrovskými věžemi reprobeden a poté výbuch planety, je tudíž jasné, že zkázu planety způsobil právě zvuk valící se z reprosoustavy.

2.4.4 Barevnost

V původní plánu jsem chtěla vytvořit bezútěšné šedavé prostředí. Ale protože nemám ráda depresivní barvy je vše nakonec velmi veselé a barevné. V některých záběrech jsou společné horizonty s horami, které jsou i podobně barevné. Pro sjednocení všech částí videoklipu jsem používala některé společné barvy. Střídá se modré a růžové nebe. Poslední sloka je nejbarevnější pro zvýraznění gradace.

2.5 Scénář

Z počátku jsem se příliš zaměřovala na text písně, vznikl tak příliš popisný scénář. Proto jsem postupovala způsobem, kdy jsem se snažila vymyslet příběh, který by se k textu písně vztahoval jen vzdáleně či okrajově. Nebo by reagoval jen na některá slova v textu písně.

Základem bylo časové rozdělení scénáře. Skladba se skládá z přede hry, mezihry a čtyř slok po 23.00 sekundách. Vycházela jsem z literární přípravy a postupně formovala scénář.

Chtěla jsem nějakým způsobem překvapit diváky už na začátku, proto ještě před započítím videoklipu vidíme výjev ze života hmyzu. Idylka z hmyzího života, dvě pářící se berušky, které jsou zašlápnuty bezohledným Old rockerem. Od počátku je tak jasné, že jde o nevšimavého člověka, kterého nezajímají osudy druhých lidí a živočichů.

Old rocker pokračuje ve své cestě. Zastaví se u kostela a vykoná na něm svou potřebu. Otevrou se oblaka, vykoukne boží oko, které na rockera sešle blesk. Blesk rovná se hněv boží. Rocker však nebere na vědomí vyšší bytost a je na boha vulgární. V momentě,

kdy se napřahuje a chystá se po něm hodit dlažební kostku, ho boží ruka necitlivě uchopí a vyhodí z planety Země. Po konzultaci s vedoucím práce jsem přemýšlela jak zobrazit hněv boha a blesk byl pro tento účel ideální.

Příběh pokračuje tím, že rocker dopadne z vesmíru zpět na zem, čímž se zvíří oblaka prachu. Zde se mi naskytla možnost přirozeně navázat na předešlou. Rocker jede na velbloudovi a víří za sebou prach. Míří směrem ke Clubu Velbloud, na to nás připraví ukazatel v podobě kaktusu. Tuto část scénáře jsem řešila dlouho. Šlo o to aby se rocker na velbloudovi nějakým způsobem dostal do klubu a zároveň aby na tuto skutečnost byl divák předem upozorněn. Řešila jsem to různými způsoby. Rocker se například zastavil a rozhlížel po okolí, kde spatřil v dálce půllitr piva (Club Velbloud). Poté jsem ho vyzbrojila dalekohledem. Všechny tyto možnosti byly příliš zdlouhavé, potřebovala jsem jeho cestu do klubu zkrátit na minimum. Vyřešila jsem tento problém jednoduchým ukazatelem. Jde o kaktus, který je oblečený do reklamního trička Clubu velbloud. Rocker se tedy nějakým způsobem dostane do klubu. Přijede na velbloudovi, který je reálnou reklamní postavou z Clubu Velbloud. Před klubem se opaluje velbloud, půllitr (Club Velbloud) v pozadí vylivne rockera naloženého v Tequila. Láhev se zabodne do písku. Původně to měla být nekonkrétní láhev lihu, ale Tequila mě zaujala tím, že bych mohla nějakým způsobem využít červíka. Červík pak vpluje do úst rockera, který se tím probere z deliria.

Rocker jde směrem k autu. Rozbije okénko a poslepu šmátrá po přístrojové desce. V autě sedí miminko, které se probudí, obratně se dostane ven z úvazů autosedačky a sleduje ruku rockera. V momentě, kdy se ruka nechtěně dotkne pytlíku s bonbóny se miminko mění na zubatou příšerku a vrhá se na ruku rockera. Rocker se vyděšeně a bolestně podívá rozbitým oknem do auta. Pan Slivka mi velmi pomohl. Poukázal na to, že jsem v původním scénáři měla několik závažných chyb. Šlo o to, že miminko sedělo původně na předním sedadle a mělo demolovat interiér auta, tím by však vznikla jistá dezorientace diváka, protože v tak krátkém časovém úseku by nepochopil proč miminko sedí na předním sedadle. Také docházelo k tomu, že postava miminka nebyla jasně identifikovatelná. Za prvé to bylo právě špatným umístěním miminka v interiéru auta a také skutečnost, že jsem zapomněla dát děťátku dudlík. Nakonec jsem miminko umístila tam kam patří, do autosedačky. Dudlík jsem použila pro konfrontaci s rockerovou cigaretou.

Rocker pokračuje v páchání nepravostí, vyhlíží ze svého úkrytu, z popelnice. Má něco za lubem, chce ukrást skautům šrot. Přemýšlela jsem jak bych si mohla maximálně

usnadnit práci a použila zde dlouhou jízdu. Dva skauti, holčička a chlapeček, rockera přistihnou. Vychytralá holčička mu pak s mírumilovným úsměvem podává láhev francovky. Rocker jí vypije na ex a zhrouť se zpět do popelnice. Zde jsem byla upozorněná na to, abych si více pohrála s mimikou skautů. Původně mezi sebou skauti žádným způsobem nekomunikovali, využila jsem tedy vzájemné komunikace očí.

Rocker se ocitá v absurdním snu, kde letí na obrovské láhvi francovky, vyhýbá se le-tadlu, prolétá kolem vršků mrakodrapů. Poskakuje na láhvi, ke konci je už trochu unuděný, má ruce v kapsách. Ve vzduchu lítá také miminko na kojenecké lahvičce, zde opět kon-frontace mezi miminkem a rockerem. A v jednom záběru se objeví i velbloud. Rocker vy-hazuje cigaretu, která letí přímo na kameru.

Rocker prolétá a přistává na pódiu. Hraje na všechny nástroje, na bubny, na kytaru, zpívá do mikrofonu. Je jediným účinkujícím na pódiu, které stojí osamocené v poušti. Pro znalce seriálu „Stopařův průvodce po galaxii“ je jasné, že jde o odkaz na mezigalaktickou kapelu Postižená oblast a následující výbuch planety je způsoben hlukem, který se line z velkého množství reprobeden. Jak jsem již zmínila následuje výbuch planety Země, který je vyvrcholením příběhu.

Mohu jen doporučit každému, kdo bude vyrábět videoklip, aby si udělal linetest. Jde o technický scénář oživený v čase, který je nasnímaný v tužce. Zde je možné celý video-klip dopředu sestříhat, určit si, kde je vhodný nájezd či odjez. Jestli scénář sedí na hudbu. Mě osobně tento typ scénáře dopomohl k tomu, abych si uvědomila některé chyby. Chyby v samotném scénáři a ve skriptu. Například jsem si všimla, že jsem v některých záběrech zapoměla rockerovi na tričko nakreslit ruku s napřímeným prostředníkem. Nebo jsem zapoměla na paraplíčko ve sklenici. V jednom záběru pil velbloud ze sklenice s paraplič-kem a v druhém záběru jsem už paraplíčko ve sklenici nenakreslila.

3. REALIZACE

3.1 Systém práce

Systém práce spočíval v tom, že jsem se snažila práci nějakým způsobem rozložit, abych vše stihla v termínu. Na celou Bakalářskou práci jsme měli zoufale málo času. Už jenom to, že na Bakalářskou práci je vymezený pouze jeden semestr a ještě k tomu zkrácený, je absurdní skutečností. Nepatřím mezi typ lidí, kteří jsou schopni dělat několik věcí najednou. Nejsem schopná přijít domů ze školy, kde jsem absolvovala několik únavných přednášek a vrhnout se rovnou do práce. Samotná realizace byla také oddálená tím, že jsem stále neměla hotovou hudbu a kapela hýbala i se slokami, což naprosto změnilo celkové vyznění příběhu. Proto jsem si musela počkat na definitivní a konečnou nahrávku a až poté mohla začít s realizací.

Práci jsem si rozdělila na jednotlivé fáze. První fází byla animace a scenování, druhou fází úprava v počítači. Postupovala jsem po slokách, to znamená, že jsem nejprve všechny sloky naanimovala a nascenovala a poté je postupně upravovala v počítači. Získala jsem tak lepší přehled o tom, jak jsem na tom časově. Také docházelo k pocitu úlevy když jsem dokončila jednotlivé výrobní fáze. Tento systém má výhody i nevýhody, výhoda je právě v časovém přehledu. Nevýhoda v tom, že se práce stává monotónní a únavnou. Nevidíte hned výsledek své práce, a to je velmi deprimující.

3.2 Animace

Nejtěžší na animaci je chůze. Bohužel jsem ji musela absolvovat, nepodařilo si mi jí vyhnout. Právě v první sloce je chůze obsažena hned ve dvou pohledech, ze předu a ze strany v siluetě. Dále pak tam mám jednu chůzi ze zadu. Ve zkratce je v mé práci obsažena animace chůze ze tří základních úhlů.

Věčným pomocníkem mi byly příručky. „The Animator`s Survival Kit“ od autora Richarda Williama a „Timing for Animation“ od autorů Herolda Whitakera a Johna Halase. Pomocí těchto příruček jsem se snažila vyřešit chůzi a některé problémy s „obláčky“. Při animování výbuchu jsem postupovala přesně podle schématu. Také jsem zkoumala, jak se pohybují vlasy v závislosti na pohybu těla.

Co se týče samotného typu animace, jde o animaci kreslenou v kombinaci s ploškou. Používám prosvětlovací stůlek a kreslím na obyčejné papíry formátu A4. Postupuji způsobem, kdy si některé obtížnější fáze předkresluji tužkou a dále je pak obtahuji centropenem o síle 0.3. V některých případech, kdy není nutná animace celé postavy, fázuji jednotlivé části těla zvlášť. Tím vzniká jistá úspora času a práce. Několikrát jsem se snažila animovat pomocí tabletu, nejsem však natolik trpělivá abych překonala počáteční nemotornost. Tablet používám při vybarvování, jelikož je to citlivý nástroj, se kterým se manipuluje lépe než s myší.

Oblíbila jsem si animaci konkrétní činnosti postavy. Například činnost, kdy se miminko vyprošťuje z úvazů autosedačky. Zde se animátor může „vyřádit“.

Dobře připravený scénář usnadní práci s animací. Nemusíte přemýšlet nad klíčovými fázemi, ale vycházíte rovnou z obrázků ve scénáři. Dala jsem na rady vedoucího ateliéru a vše jsem si připravila a dopředu rozmyslela již ve scénáři. Animování pak šlo celkem dobře.

3.3 Software

Používala jsem pět aplikací: Adobe Photoshop 7.0 CE, Aura LW 2.5 US, Aura 2US, Adobe After Effects 6.5, Adobe Premiere Pro.

3.3.1 Adobe Photoshop 7.0 CE

Naanimované obrázky a fáze skenuji a dále upravuji v programu Adobe Photoshop. Jde o program, bez kterého se prakticky neobejdete. Při skenování fází postupuji tak, že naskenuji celou akci, kterou dále upravuji. Při skenování používám rozlišení 400dpi. Získám tak velké obrázky, které po celkové úpravě zmenším do formátu, který potřebuji.

Pokud máme obrázek ve stupních šedi a chceme ho vybarvit, musíme změnit Režim na RGB barvu. Pokud chceme obrázek dále upravovat musíme Pozadí změnit na Vrstvu.

Při úpravě více jak jednoho obrázku najednou používám funkci Akce. Akce slouží k nastavení úprav, které jsou následně aplikovány na obrázek. Aplikaci je vhodné spustit v nabídce Soubor-Automaticky-Dávka. Tento příkaz nám usnadní práci, protože akce se aplikuje na všechny otevřené obrázky automaticky.

Často využívám nástroje kouzelná hůlka, která v podstatě plní funkci klíčování. Při tvorbě plošek obrázků nejprve vybarvím, poté aplikuji kouzelnou hůlku, zadám v nabídce Doplněk výběru a Vrstva vyjmutím. Získám tak plošku bez pozadí.

Pozadí pro videoklip jsem nakreslila v ruce, nascenovala a dále vybarvovala a upravovala ve photoshopu.

Při ukládání volím formát TGA, který je ideální pro zpracování v dalších programech. Pokud chceme zachovat alfa kanál, uložíme targu 32 bitů/obr.bodu.

3.3.2 Aura LW 2.5 US

Aura LW 2.5 US je program, který zachovává alfa kanál. Pokud chci plošku, kterou jsem si připravila ve photoshopu dostat do Aury 2 US bez pozadí. Musím to „vzít oklikou“ přes Auru LW 2.5 US. Plošku do programu importuji a uložím ji jako projekt aury.

Tento program používám jenom k uložení alfa kanálu. Špatně se mi v něm pracuje, protože jsem zvyklá na Auru 2US.

3.3.3 Aura 2 US

Jde o program, který už dobře znám. Základem je nastavení projektu, zde si zvolíte velikost obrazu, rozlišení, čas atd. Poté můžete začít pracovat.

Při klíčování a vybarvování dochází k deformaci linky. Pokud chceme aby výsledný, klíčovaný obrázek byl kvalitní, musíme pracovat s větším rozlišením. Proto neimportujeme fáze přímo do „palu“, ale do jeho větší modifikace. Po úpravách zmenšíme obrázek do požadované velikosti. Nesmíme zapomenout na to, že pokud chceme dělat nájezd, musí být obrázek dostatečně velký. Jinak by totiž došlo k rozpixelování obrazu, tím pádem by se zhoršila kvalita obrazu a výsledný efekt by byl nedokonalý. Práce s velkými obrázky má nevýhodu v tom, že značně zpomalují chod počítače.

V auře upravuji animované sekvence. Přidáním políček tvořím výdrže. Používám dvouokénkovou animaci. Hotové sequence exportuji opět ve formátu TGA. Opět nesmíme zapomenout na alfa kanál. Pokud ho chceme zachovat, uložíme targu 32bitu/obr.bodu.

3.3.4 Adobe After Effects 6.5

Adobe After Effects 6.5 je post produkčním programem, který se využívá i pro ploškovou animaci. V tomto programu uskutečňuji jízdy, nájezdy, odjezdy, různé efekty a mimo jiné ho využívám právě k animaci plošky.

Základem je správné nastavení kompozice. Zde si mimo jiné zvolíme i délku kompozice. Osvědčilo se mi rozdělit si práci na menší úseky, to znamená na jednotlivé krátké kompozice. Získáte tak větší přehled. Dále postupujete tak, že importujete Targa sequence do projektu. Máte opět možnost zvolit alfa kanál. V projektu nastavíme frame rate, poté přeneseme sekvenci na timeline, kde s ní dále pracujeme. Hotovou, upravenou kompozici exportujeme jako nekomprimované AVI. Při exportu AVI formátu můžeme také zachovat alfa kanál.

3.3.5 Adobe Premiere Pro

V programu Adobe Premiere Pro stříhám a kompletuji jednotlivé záběry. Zde vzniká finální podoba videoklipu.

ZÁVĚR

Videoklip pro kapelu KURVVASISTEMA byl mojí první prací větších rozměrů. Poprvé jsem si vyzkoušela co obnáší spolupráce s kapelou. Měla jsem štěstí, protože mezi námi panovala dobrá a pravidelná komunikace. Mluvčím kapely se stal Ilja Sokolov, se kterým mě pojí přátelství, proto se vše pohybovalo na neformální úrovni. Nebylo potřeba nic dlouho vysvětlovat. Ilja jako člověk přirozeně inteligentní a chápavý, byl schopen porozumět všemu ve velmi krátkém intervalu. Komunikace je velmi důležitá a pokud nefunguje, promítá se tento fakt na výsledku.

Bohužel jsem si celkový proces vzniku díla nemohla užít tak, jak jsem si na začátku představovala. Práce v časovém presu je velmi psychicky náročná. Člověk se často dostává do stresu, který je velkým nepřítelem. Stres způsobuje neschopnost koncentrace na práci, a v nejhorším případě celkové zhroucení organismu v podobě naprosté vyčerpanosti psychické i fyzické. Jsem si jistá, že jsem tyto stavy neprožívala letos jako jediná. Překvapivé zrušení náhradního termínu mi vyrazilo dech. Ale také popohnalo mojí práci rychle kupředu. Vytvořila jsem si systém práce, který mi pomohl redukovat stresové situace na minimum. Zavazující jediný termín, je zárukou pěkných prázdnin, samozřejmě v případě jestli je práce v tomto termínu dokončená. Proto jsem doslova zatnula zuby a pustila se s velkým nasazením do práce.

Při psaní této teoretické části bakalářské práce jsem si oživila vznik a vývoj práce. Člověk sleduje celkový vývoj a uvědomuje si, jak jsou jednotlivé části přípravy důležité. Bez literární přípravy bych se nikam neposunula, bez scénáře bych měla velké problémy s animací, a ve výsledku by příběh působil příliš prostě, nepromyšleně, prvoplánově.

Vždy žasnu nad množstvím papírů, které dokáží pokreslit v tak krátkém čase. Ekologové by se zhrozili nad tím jak animátoři decimují lesy. Stále se zabývám myšlenkou animace na tabletu. Ale tato vyhlídka pro mě není přitažlivá. Jde především o kontakt mezi tužkou a papírem. Vzniká tak reálná (hmatatelná) kresba na papíře. Možná jsem staromilec, ale kresba přímo do počítače mi nečiní žádné potěšení. Jednoduše řečeno mě neuspokojuje.

Tento videoklip byl pro mě velkou zkušeností, v mnoha směrech jsem se poučila. Co se týče animace, naučila jsem se několik nových věcí, například jak se animuje výbuch.

Také už vím, že je důležité dobré rozvržení práce. Pokud mi to bude umožněno,

začnu příště s celkovou přípravou dříve, aby mi zbylo více času na animaci a úpravu v počítači. Velmi důležitou činností, která se v důsledku nedostatku času zanedbává, je spánek. Spánek je velmi důležitý, organismus si odpočine a vše pak lépe funguje. Člověk se pak stává výkonnějším. Tuto činnost jsem ze začátku dosti zanedbávala což se promítalo na produktivitu práce.

Animace je obor, který mě stále fascinuje. Šla jsem studovat animaci, protože jsem si nedokázala přesně představit co všechno tento obor obnáší. Lákala mě představa, že se naučím něco nového, co ještě neumím. Během tří let jsem se posunula hodně dopředu. Naučila jsem se využívat některé počítačové aplikace, které jsou nezbytné pro vznik animovaného filmu. Stále se vyhýbám 3D animaci z důvodů časové a technické náročnosti. Animace má však i své „pro a proti“. Nepříjemným faktem je, že jde o velmi zdlouhavou činnost. Jedná se o sedavé povolání a s ním spojené problémy s páteří. Jste odkázaná na práci v uzavřené místnosti, samozřejmě pokud nejste majitelem notebooku. Zároveň je však animace vzrušující činností, kdy dáváte život vlastním kresbičkám. Vždy, když vidím, jak se moje postavička hýbe, zažívám vzrušení a radost.

V budoucnu bych si chtěla vyzkoušet experiment. Možná se pokusit o náladový videoklip, kde bych si vyzkoušela jiné techniky digitální animace. Především práci s hercem a pixilací. Určitě si chci zkusit něco jiného než jen „kreslenku“, kterou už dělám třetím rokem, což mě už poněkud unavuje. Právě práce s lidmi mě velmi přitahuje. Moc mi nevyhovuje to, že musím trávit hodiny a hodiny u počítače. Mám ráda pohyb a komunikaci s lidmi. Proto bych si chtěla vyzkoušet animaci člověka v exteriéru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

(1) – JIŘÍ KUBÍČEK: *Estetika v animaci*