

OPERACE VELKÝ TŘESK

Dokumentace průběhu přípravy
a realizace bakalářské práce a rešerše
Jan Kokolia

Bakalářská práce
2010

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce analyzuje pracovní postup při tvorbě části praktické. Popisuje fáze výroby animovaného videoklipu skladby "Velký třesk" skupiny WWW. Film je zpracován kombinovanou technikou, tento text se ve svých kapitolách zabývá hledáním inspirace, tvorbou scénáře, řešení výtvarného prostředí, animačními technikami i použitým software.

Praktická část je přiložena na DVD

Klíčová slova: animace, 2D animace, 3D animace, kombinace technik

ABSTRACT

The theoretical part analyzes the workflow during creating the practical part. It describes phases of the production of the animated music video "Big Bang" by band WWW. The film is treated with a combined technique. The text in the chapters deals with finding inspiration, creating scenarios, visual environments solutions, animation techniques and software used.

The practical part is enclosed on DVD

Keywords: animation, 2D animation, 3D animation, combination of techniques.

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 obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít 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.....

.....

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 nevydělčně 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 nahlížení 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 pořizovat 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, užije-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 užít 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 jím 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

OBSAH

úvod

1. WWW

2. Námět

- 2. 1. text Velkého třesku
- 2. 2. třesk
- 2. 3. motiv zrození
- 2. 4. peripetie vzniku

3. Synopse

4. Storyboard

- 4. 1. časová osa
- 4. 2. obrázkový scénář

5. Výtvarné řešení

6. Experimentování

7. Inspirace

8. Pracovní postup

- 8. 1. seznam technik
- 8. 2. tvorba prostředí - sběr materiálu
 - 8. 3. 1. vesmír
 - 8. 3. 2. planeta
 - 8. 3. 3. zvěř
 - 8. 3. 4. železná planeta
 - 8. 3. 5. pinocchio

9. souvislosti

10. použitý software

11. technické údaje

12. shrnutí

13. závěr

14. poděkování

ÚVOD

Teoretická bakalářská práce se věnuje dokumentaci přípravy, realizace, a dalších souvislostí při tvorbě praktické části. Je rozdělena na kapitoly, popisující podněty, tvůrčí postup i vlastní vyhotovení práce.

1. WWW

Kapela WWW působí na české hudební scéně již od začátku devadesátých let. Žánrově spadá někam do kategorie hiphop, rap, či experimentální industriál, ale její hudební i výrazový projev považují za jedinečný, osobitý a docela odlišný od podobně zařazovaných uskupení. Je s nadsázkou označována za nejlepší českou hiphopovou kapelu, nehrající hiphop. Jádrem souboru je tvořeno autorem hudby Ondřejem Anděrou a textařem a malířem Lubomírem Tylpltem. Kapela existuje od počátku devadesátých let, první album však vydali až po návratu na hudební scénu po několikaleté pauze v roce 2006. Další následovalo již v roce 2009, vyšlo pod názvem Tanec sekyr a obsahuje i píseň Velký třesk, na kterou jsem vytvořil svoji bakalářskou práci. Písň WWW jsou založeny na výrazném hudebním doprovodu, tvořeném hlavně Anděrovou kolekcí po léta sbíraných zvuků, ruchů, které posléze převádí do rytmického pomocí všemožných elektronických samplerů; a na textech, které svojí výpovědí a podáním utvářejí dojem něčeho nového, plného energie a života. Texty nevypráví příběhy, jedná se spíše o volnější sled asociací, kdy jednotlivá slova, či slovní spojení utváří celkovou atmosféru a vzbuzuje v posluchači toutu nechat se těmito myšlenkovými pochody jen tak unášet, či naopak je začít kódovat a číst sdělení, která se na první poslech dozajista nestihnou zaznamenat.

Podobným způsobem jsem přistupoval i při tvorbě klipu. Bylo pro mne výzvou uchopit text, který je ve své podstatě abstraktní, zasazený do výrazně rytmické písně. V nespočetném oposlouchávání textu jsem stále nacházel nové a nové významy, přirovnání, odkazy, smysly i nesmysly.



Ondřej Anděra během koncertu

2. NÁMĚT

Prvotní hybnou silou při vytváření námětu pro bakalářskou práci byl text písňe Velký třesk. Text neutváří nějaký jednoduchý lineární příběh, nepopisuje žádný konkrétní děj a ani se nesnaží o vyjádření lehce uchopitelného závěru. Je spíše sledem asociací, slovních spojení, vět a slov, které, až v návaznosti na sebe, vyjadřují subjektivní pocity. Čeština je krásný a neuvěřitelně bohatý jazyk, který umožňuje nepřeborné množství kombinováním vzniklých sousloví, novotvarů; které jsou například do angličtiny stěží přeložitelné.

2. 1. Text skladby

VELKÝ TŘESK

životnost věc
 budoucnost páře šev
 živá nosnost na tahu
 ze dna saje strach endorfinový koberec
 vzdálený ve vulkán
 chrlicí nervová vlákna
 dopady
 pára
 obchvaty
 zastřeno
 nohy vede radiová čára
 tělo
 voda
 var
 jiskra obsahu skrze tekutou povahu
 erupce nitra vzduchových komor na povrchu podtlaku zahoří ve vakuové sféře
 pokračuje rozptyl
 tlačí do žeber klenby
 kůže se tře o výboj na obalu
 harmonie jasu s černí
 plíce na umělém dýchání
 hvězdný prach
 srdce se vleče po trajektorii gravitačních drah
 povaha ve vodováze vaří led
 v rovnováze převažuje se střed
 svalová vlákna obvazují střep
 v páře ze švu se váže diamantový štěp
 aortou táhne do komor endorfinový stres
 srdce vyhazuje do povětří omezený čas a prostor
 nad těly levituje velký třesk
 šíří třes
 šíří třes

2.2. Třesk

Položil jsem si otázku "co bylo před velkým třeskem?". Ve snaze objevit vhodnou odpověď jsem nacházel zajímavé motivy, které obohatily zásobu námětů v šuplíku. Nakonec se moje představa vzniku (nejen) vesmíru vykrytalizovala do podoby dvou preplanet, které zastupují dva rozdílné principy (alá jing-jang, člověk/příroda, muž/žena). Vesmír pak exploduje na základě propojení těchto dvou planet a to za pomoci částicové kuličky, která je jakýmsi spojovatelem mezi planetou z rezavějícího železa - domovem Pinocchia, zároveň živoucím organismem, ze kterého vychází energie, jež rozpoutá reakci, stojící za velkým třeskem.

2.3. Motiv zrození

Ze skladby velký třesk jsem postupným extrahováním námětů, poznámek a pocitů při poslechu dospěl k tématu zrození. Tím mám na mysli zrození v té nejobecnější rovině, byť poté ukázané na přecjen konkrétnějších příkladech. Slovo zrození lze aplikovat na nepřebornou škálu možností významového vysvětlení - od zrodu člověka (ať z pohledu biologického, náboženského, konkrétního či obecně vzatého), přes zrození přírody, vesmíru, planety po zrod myšlenky, nápadu, obrazu, hudby či jiného mému. Čili - na počátku bylo slovo. Slovo dalo slovo a zrodila se myšlenka. Myšlenka byla dosti obecná a pro další postup si žádala větší konkretizaci. Konkrétnější se stávala během zpracovávání scénáře, kdy se z prvotních pocitů krystalizovaly nápady, které, nakupeny, tvořili základnu, z níž jsem vybíral náměty pro klip samotný.

2.4. Peripetie vzniku

Práce na scénáři prošla několika vývojovými fázemi. Cílem bylo docílit propojení obrazové, rytmické i textové (obsahové) složky v jednotný celek. Během přemítání a sbírání podnětů se scénář několikrát změnil, základní motiv zrození byl daný od začátku, jen forma jeho zobrazení se proměňovala během bližšího seznamování se s kapelou, skladbou i souvislostmi okolo. Rozhovor s Ondřejem Anděrou po koncertu v pražské Akropoli mne utvrdil v přesvědčení, že protagonisté dobře vědí, co dělají, mají nadhled i vhled, navíc překypují dobrou náladou a otevřeností k novým přístupům. Jelikož Sifon je vystudovaný filmař, shromažďují se v jeho okolí lidé velmi audiovizuálně zruční. Měl jsem proto obavu, zdalipak nabídku klipu neodmítnou, ale naopak reakce ze strany Wéček byla velice příznivá a po prvním setkání jsem se utvrdil v dojmu, že právě tato hudba je pro moji práci vhodná.

3. SYNOPSE

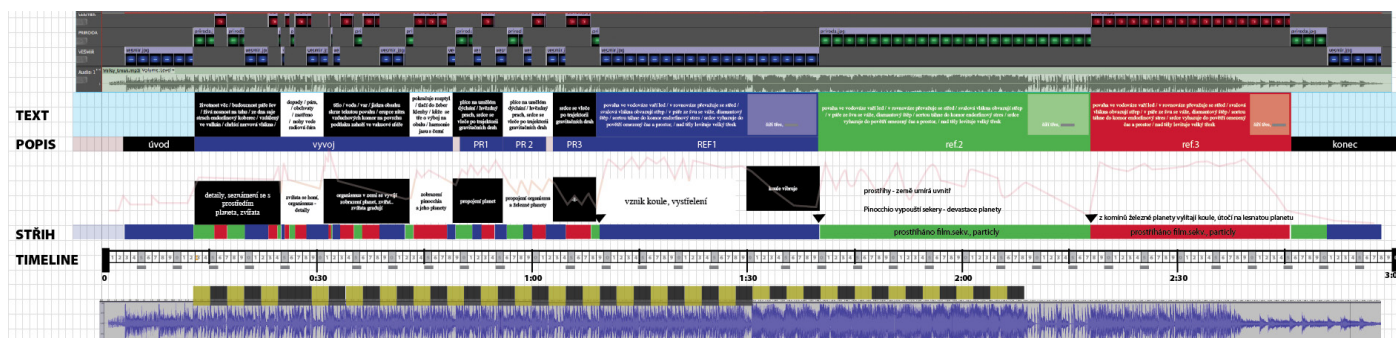
Klip začíná pohledem na bílou kouli, která citlivě reaguje na hudbu. Objevuje se prostředí lesa, ve kterém se prohání divá zvěř. Zobrazí se také druhá planeta, celá železná, obývaná postavou pinocchia. Její vnitřek je tvořen živoucím organismem.

V planetě se rodí bílá koule, která ve spojení s zalesněnou planetou způsobí explozi vesmíru. Tuto planetu můžeme chápat například jako dělohu, ve které se vyvíjí nový život a zároveň ji lze vnímat jako varle, kde vznikají spermie, které následně způsobí zrození vesmíru.

4. STORYBOARD

Vytvoření storyboardu byla poslední fáze před vlastní tvorbou animace. Podle časové osy a uspořádání textu jsem si storyboard rozvrhnul na několik částí. Text je řazen poněkud netypicky, první část představuje samostatnou a jedinou sloku, po níž následují tři refrény, z nichž druhý je atypický svoji melodikou. Vytvořil jsem storyboard pro každé prostředí zvlášť, abych se zorientoval v posloupnosti děje, poté jsem se pokusil jednotlivé pasáže zkloubit a připravit tak již hotový podklad pro samotnou výrobu klipu. Tato metoda, jakkoliv účinná a doporučovaná v jiných případech se ukázala být poměrně nevhodnou a komplikovanou pro tento konkrétní projekt. Projevilo se to po vyrobení prvních sekvencí, které jsem v rámci testovacích záběrů zkoušel řadit za sebe a došel jsem k závěru, že musím metodiku slepování videa z jeho částí trochu upravit. Nakonec jsem dospěl k řešení, kdy jsem si "vyjížděl" testovací záběry dle storyboardů prostředí a v programu Adobe Premiere dával dohromady. Tímto způsobem se zpětně ukázalo, kde použít jinou velikost záběru, kterou pasáž utlumit a kterou zase rozvést do větších detailů. V můj prospěch hrál také fakt, že všechna prostředí byla sestavena ve virtuálním 3D prostoru, což mi umožňovalo okamžitě pohybovat kamerou a zkoumat, který záběr je nejvhodnější pro ten který moment.

4.1. Časová osa



Náhled časové osy. Východiskem byla též audio křivka, určující rytmus i střih obrazu.

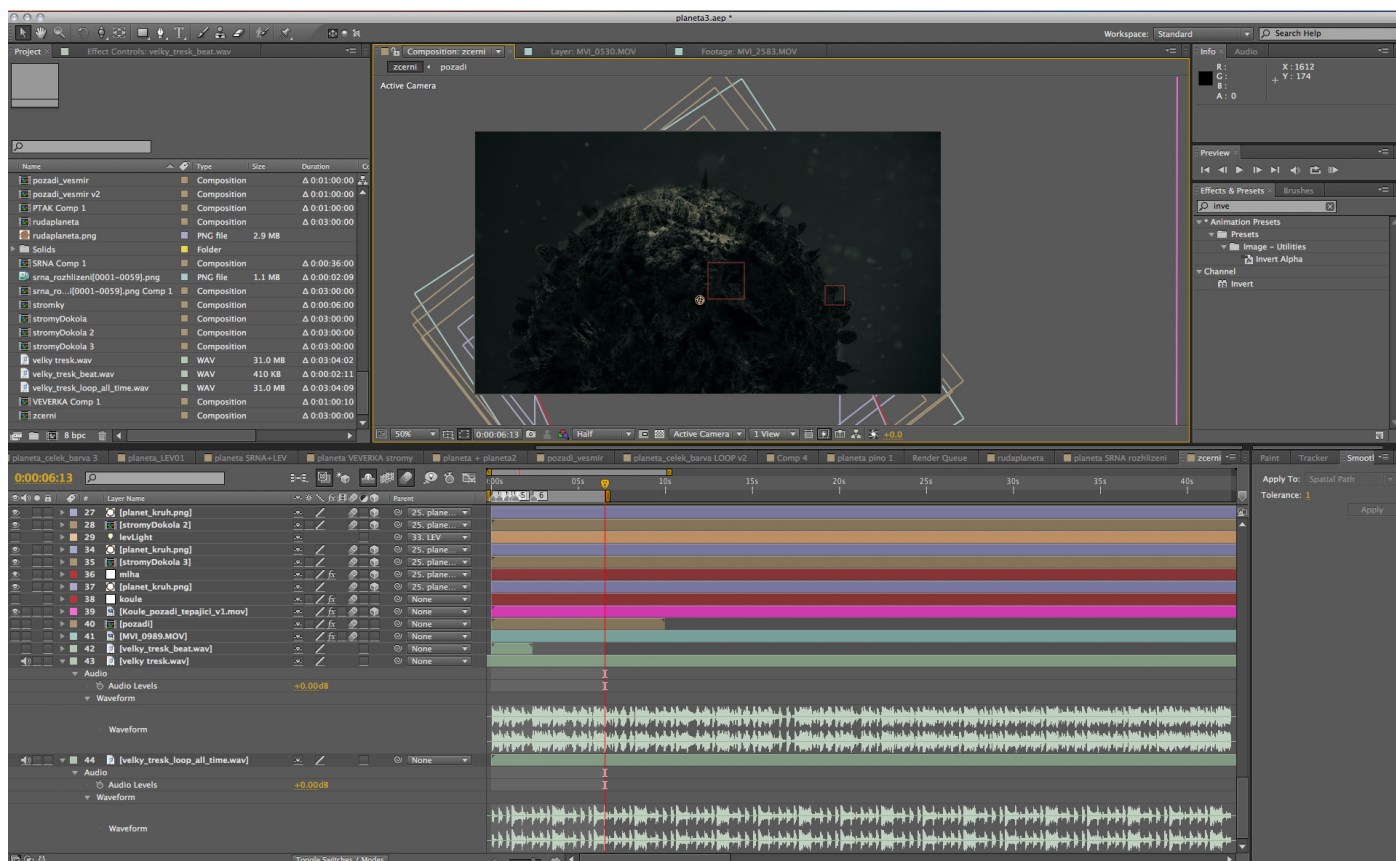
4. 2. Obrázkový scénář

Obrázkový scénář je součástí příloh této písemné práce.

5. VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

K finální podobě zpracování jsem tihnul již od počátku. Dlouhodobě se zabírám kombinacemi různých technik, objevování nových souvislostí, nepřeborných možností, které počítačové zpracování obrazu i zvuku nabízí. Kombinace fotografie, natočeného videa, počítačem generovaných částic, pixilace, frame-by-frame animace, koláží a montáží nabízí mnoho možností jak výsledný obraz koncipovat. Vydal jsem se cestou vytvoření vlastního osobitého světa, tvořeného ve 3D prostoru, ovšem za použití 2D vrstev, ze kterých je prostředí vyskládáno. Tato kombinace umožňuje práci s (virtuální) kamerou i světlem. Kamera přidá dynamičnosti a světlo plastičnosti, přičemž možnosti využití jsou ohraničeny jen fantazií autora (potažmo technickými limity).

Pro Velký třesk jsem vyzkoušel užití a napojení zdánlivě rozličných technik animace ve snaze o zachování jednotného, celistvého prostředí, kdy se různorodost zdrojových vstupů potlačí vyšší mírou stylizace. Zvolil jsem proto minimální barevnost - pouze chladné odstíny, vysoký kontrast, objekty jsou částečně zbaveny svých původních barev a dodatečně kolorovány, případně je barevný tón určen použitým virtuálním světlem.

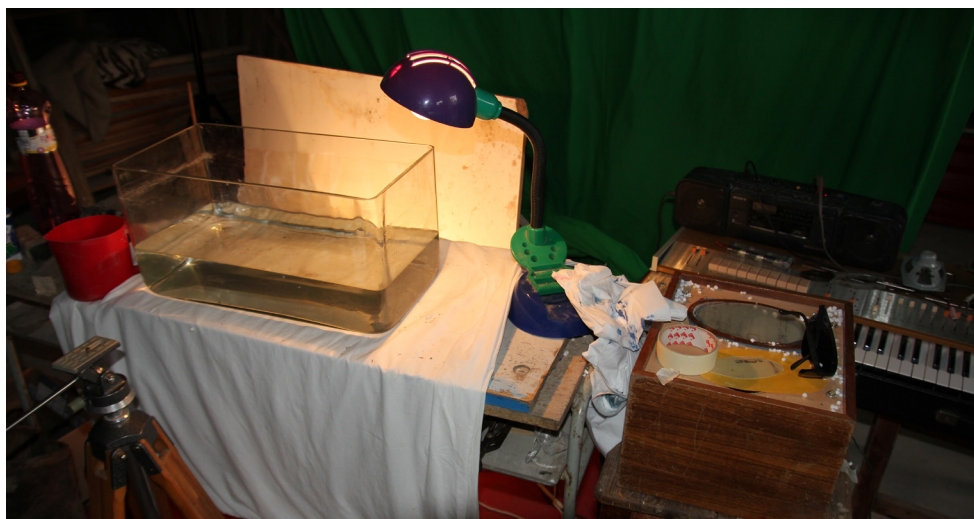


náhled na rozpracovanou planetu v programu After Effects

6. EXPERIMENTOVÁNÍ

Tvorbě bakalářské práce předcházela řada pokusů a experimentů - ať již v rámci počítačové animace, nebo testovacích kamerových záběrů. V programu Adobe After Effects jsem se věnoval studování systémů využívajících partiklové částice, jejich chování v prostoru při nastavení rozličných hodnot. Zvláště pak mne zaujala možnost vytváření klíčových snímků z přímo z hudební stopy, kdy se objekt může, pomocí skriptových funkcí expressions, automaticky pohybovat, či jakkoliv přetvářet dle použité zvukové stopy. Tyto nové poznatky mne však plně neuspokojily a spíše mi vnukly potřebu objevit svět malých částic v reálném světě. Natáčel jsem na fotoaparát videosekvence barev, pouštěných do akvária a jejich následným klíčováním a kombinováním s dalšími technikami. Zaujalo mne pozorování prachových částic snadno zachytitelných při pohybu nad kuzelem silného halogenového světla, střídal jsem různé povětrnostní podmínky, které určovaly směr a sílu částic. S využitím makro objektivu a velké hloubky ostrosti lze dostáhnout zajímavých výstupů.

Přípravné experimentování se poté přeneslo na zkoumání souhry zvuku a pohybu, máje přitom za cíl dosáhnout obdobných efektů jako v počítačem generovaném prostředí. Využil jsem starého elektronického klávesového syntetizátoru Vermona (kostelní varhany), zesilovače (starý magnetofon) a reproduktoru. Na povrch reproduktoru jsem položil tvrdou fólii a zkoumal pohyby různých částic - od prachu, mouky až po kuličky polystyrenu. Hledal jsem ideální výšku tónu, frekvenci a modulaci, abych dostáhl co největšího rozkmitání částic. Experimentoval jsem taktéž s využitím zvláštních vlastností ne-newtonovské kapaliny, vytvořené ze škrobu a vody, která se, vliata do reproduktoru, chová zcela mimo očekávání a tvoří skulptury nevídaných tvarů (viz <http://www.youtube.com/watch?v=3zoTKXXNQUIU>).



improvizované studio ve stodole

7. INSPIRACE

Při tvorbě klipu jsem se s radostí nechal inspirovat nepřeberným množstvím podnětů ze svého okolí i ze vzdálenějších končin (např. hvězdná obloha, či internet). Jedním z počátečních zdrojů inspirace byly obrazy textaře WWW, Lubomíra Typlta, jehož opakované motivy v cyklech obrazů s konvemi, židlemi, mrtvou kočkou, či postavou Pinocchia jsou pevně spojeny s hudbou WWW, například v klipech Míč (http://www.youtube.com/watch?v=O2Irrfz9_v0) a Lexikon (<http://www.youtube.com/watch?v=XiZ9WfDyQo0>).



Obraz Pinocchiův konec Lubomíra Typlta.

8. PRACOVNÍ POSTUP

8. 1. Seznam použitých technik:

- fotografie
- video - klíčování
- fotomanipulace
- 2D plošky ve 3D prostoru
- 3D partiklové efekty
- postprodukce

8. 2. Tvorba prostředí

8. 2. 1. sběr materiálů

Snažil jsem se vycházet z vlastní podkladové banky, kterou střádám již po několik let, ať už kvůli využití v jiných projektech, nebo se jedná o materiál, který mne zaujme a může být vhodný pro jakoukoliv budoucí potřebu. Čítá tisíce fotografií, mnoho videí i ruchů. Sekce s fotkami obsahuje širokou škálu textur, od přírodních po industriální, které pochází jak z mého blízkého okolí, tak i ze vzdálenějších končin, italských dolomit,

irských skalisek, nebo například z německého továrního komplexu v Zollverein, ze kterého je složena železná planeta. Pro potřebu bakalářské práce jsem však potřeboval specifitější materiál. Obrněn Canonem 550D jsem se jal pořizovat snímky dle předem připraveného seznamu. Bylo třeba promyslet ztvárnění jednotlivých prostředí.

8. 2. 2.Vesmír

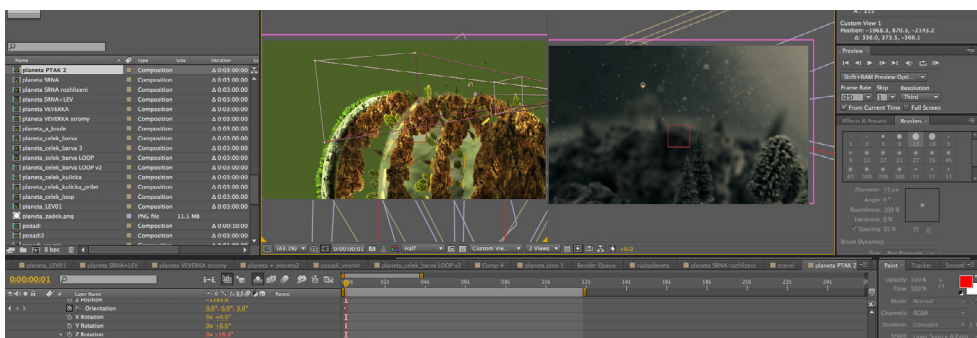
Podkladem pro celý klip se staly statické záběry prachových částic pouštěné do akvária. Na natočený materiál jsem poté v programu After Effects aplikoval tzv "time remapping", který umožnil posun v čase ušitý přímo na míru rytmu hudby. Výsledkem mělo být pulsující pozadí, které "tepe" podle beatů skladby a tím druhotně umocňuje dojem z celkové dynamičnosti klipu.

Toto pozadí je místy dodatečně doplněno o počítačový partiklový systém.



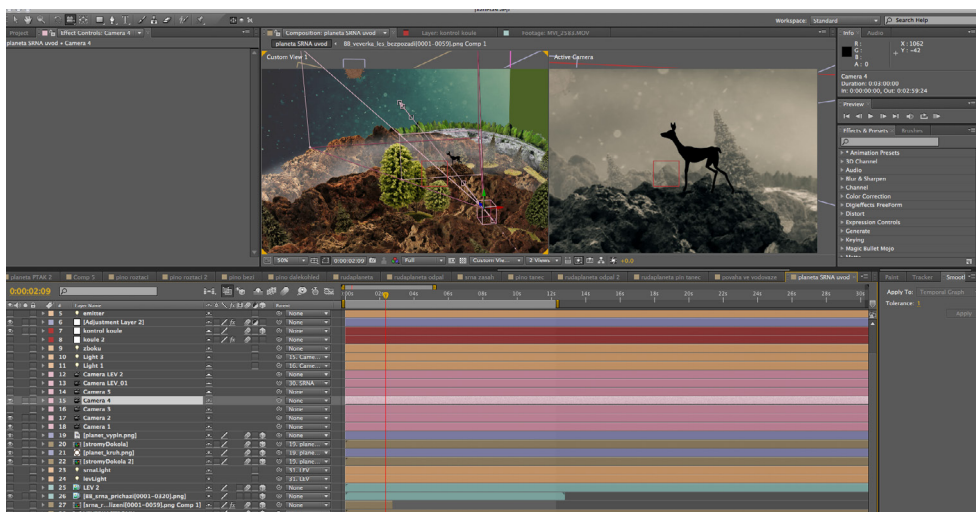
8. 2. 3. Planeta

Planeta se sestává z několika kruhových vrstev, poskládaných v prostoru tak, že budí dojem zakulaceného, prostorového objektu, což je znatelné zejména při švenkování kamery či při zoomování. Jednotlivé vrstvy jsou vytvořeny montáží fotografií - pevný povrch planety je poskládán z kousků škváry, z nichž pak rostou stromy - použil jsem modelářské atrapy stromků. Užitím těchto objektů v nereálném měřítku se podařilo dosáhnout zdání makrosvětla, zvětšeného a podivného a přitom souběžně neztratit dojem velké planety ve vesmíru.



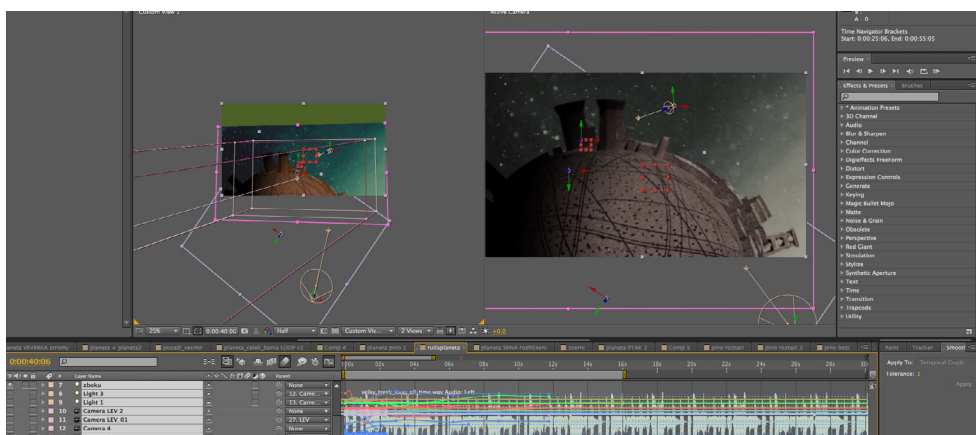
8. 2. 3. Zvěř

Na povrchu planety žijí zvířata, tvořená pouze siluetami. Zvířena symbolizuje koloběh, odehrávající se v přírodě bez zásahu člověka. Jsou animována ve flashi, metodou frame-by-frame, která, narozdíl od 2D loutkové animace umožňuje dynamičtější zobrazení pohybu, plynulé pohyby zaručuje rychlost 25 okének za vteřinu.



8. 2. 4. Železná planeta

Povrch této planety je ztvořen z textur, zhotovených z fotografií industriálních objektů, pořízenými v továrním komplexu v německém Zollverein. Pod rezavějícím povrchem tepe živoucí organismus, jakési ústrojí skládané z orgánů a rour. Fotografie orgánů jsem pořídil na jatkách, kdy jsem měl možnost dokumentovat "za čerstva" veškeré telecí a prasečí orgány. Z této ne úplně příjemné činnosti jsem nastřádal celou škálu materiálu, z kterého stačilo vybrat ty, které použiji ve své práci. Organismus doplňují trubky a roury, které pocházejí ze zlínského Svitu, zanedbaného industriálního komplexu, který mi byl po léta strávená ve Zlíně nejdnou zdrojem inspirace. Orgány se nezávisle na sobě pohybují, některé reagují přímo na hudební podklad, jiné opisují nějakou danou trajektorii, na další jsem aplikoval náhodný pohyb, takže jsem jejich chování plně neovládal, ale o to více působí jejich pohyb autentičtěji. Bílá barva, zaplavující organismus je opět dílem kamery a barvy v akváriu. Rodící se bílá koule je virtuální, partiklová.



8. 2. 5. Pinnocchio

Postavička Pinnocchio, která obývá železnou planetu je tvořená v programu Adobe Flash, stejným způsobem jako charaktery zvíře. Postprodukčně je k ní dodán směrový glow efekt, který postavu zvýrazní a dodá jí pocit motion blur, čímž lépe splyne s okolím během rychlejších pohybů.



9. SOUVISLOSTI

Bylo by vhodné nastínit souvislosti, které mohou ledaskomu připadat zřejmé, ba i samozřejmé, ale pro ucelení celé práce je na místě se nimi v této písemné práci zabrat. Doba dneška staví na informační dostupnosti, probíhá nenápadná proměna funkce diváka/posлуhače. Ten nezastává pouze roli konzumenta obsahu, jež mu je zprostředkováván zvenčí různými prostředky, ale díky novým technologiím, především pak internetu, si divák sám třídí obsah; díky bleskové informační i datové dostupnosti má každý možnost volby sledovat přesně ten žánr, který je mu vlastní. To mimoděk způsobuje jakousi samoregulaci kvality, kdy se hodnotné myšlenky, počiny, nápady nebo názory mají šanci šířit pouze silou sebe sama a to takovým způsobem, který v mnoha ohledech drtivě setře promyšlenou marketingovou kampaň. V oblasti hudby dochází ke zvláštní transformaci, kdy postupně interpreti samotní přecházejí ze zahořklého popuzení nad ilegálním masivním stahováním své hudby k osvícenému zjištění, že pokud dají svou hudbu zdarma ke stažení, mohou tím dosáhnout rapidního zvětšení své posluchačské základny. Vedle masových televizních kanálů, které se stále křečovitě drží ve výrobě trendů, funguje rovina, ve které rozhoduje čistě kvalita a schopnost zaujmout. Prosadit se neznamená již jen mít za sebou armádu imagemakerů, masovou podporu médií, ale stačí mít originální myšlenku, umět ji zpracovat a prodávat

se již samonosně. Další věcí je, jak je divák schopen s tímto bezbřehým výběrem naložit. Zdá se, že trochu paradoxně mnoho z konzumentů zlenivělo novými možnostmi tak, že si obsah nechává předhazovat někým, kdo jej vytrídí za ně. Tento fakt osobně vnímám i v obecnější rovině ve svém okolí, kdy má generace disponuje sice nebývalou dávkou svobody (ať již jakéhokoliv typu - osobní, cestovatelské, profesní, ...), ovšem neví, jak s ní řádně naložit a dochází k jejímu nešetrnému plýtvání.

Plyne z toho závěr, že masové trendy byly, jsou a jen tak neopadnou, závoveň se však přístup k alternativním cestám během posledních let zjednodušil na maximální možnou úroveň tak, že kdokoliv, kdo má zájem vnímat jen věci kvalitní, potřebuje k jejich dohledání jen malé množství energie. Kapela WWW je zářným příkladem tohoto novodobého trendu. I přes fakt, že název skupiny odsuzuje k velmi složité dohledatelnosti na webu (název WWW ovšem vznikl dříve, než v česku formát internetových adres vůbec stihnul zdomácnět).

10. POUŽITÝ SOFTWARE

Jsem dlouholetým uživatelem platformy Apple. Snažím se naplno využít potenciálu, který se stále zdokonalující počítače nabízí. Rovnako zpracovaný klip by před několika málo lety bylo téměř nereálné zpracovat stejným způsobem. Coby zdroj pro zjišťování nových informací a trendů ze světa počítačů, počítačové animace a dění okolo, mi slouží hlavně internet, s jehož pomocí je možné dohledat desítky, ba stovky portálů, blogů, diskuzí, zaměřených na konkrétní okruhy, či problematiky. Tato nekonečná studnice informací mi slouží též k dohledávání tutoriálů (návodů), které mi v případě potřeby pomohou doplnit potřebné znalosti.

Adobe After Effects

Výchozí program, ve kterém jsem jednotlivé prostředí klipu dával dohromady. Zde docházelo ke kombinaci různých technik, od skládání upravených fotografií do světů ve 3D prostoru, přes jejich kombinování s flashovými animacemi, videosekvencemi, až po konečnou podobu jednotlivých záběrů. Na tvorbu partiklových efektů jsem využil plug-in Particular a Form.

Adobe Photoshop

Program, orientující se převážně na úpravu bitmapových obrázků (ovšem v nových verzích lze již pracovat i s videem, nebo dokonce plnohodnotně animovat 3D objekty). V mé práci spočívalo jeho největší využití v ořezávání fotografií (stromky, škvára, orgány, apod) a jejich přípravu na použití v After Effects. Komunikace mezi programy od Adobe

je velice pohodlná a umožňuje souběžnou práci napříč celým softwarovým balíkem.

Adobe Flash

Animační vektorový program. Jedná se o multifunkční software, který nabývá na významu s čím dál tím větším vlivem internetu. Obsahuje integrovaný jazyk Actionscript pro programování, od jednoduchých webových stránek, po komplexní plnohodnotné aplikace.

Adobe Premiere

profesionální střihačský software z řady programů od Adobe. V tomto programu jsem skládal dohromady sekvence vytvořené v programu After Effects, řešil stříhovou složku klipu do finální podoby. Všechny programy pocházejí z řady CS5.

11. TECHNICKÉ ÚDAJE

Rozlišení filmu jsem zvolil formát HD - 1280x720px při rychlosti 25 snímků za vteřinu.

12. SHRUTÍ

Závěrečné shrnutí mi dává prostor bilancovat mé uplynulé studium na FMK UTB ve Zlíně. Nejsem prototypem vzorného studenta, o čemž svědčí fakt, že cesta k bakalářské práci mi trvala o dva roky déle, než je standartní doba studia. Tento fakt mi ovšem umožnil získat čas na zformování a upřesnění mého zaměření. Díky prodlouženému studiu ve Zlíně jsem mohl poznat o to více spolužáků - lidí s podobnými zájmy, nadšením, životním postojem, ze kterých se stávají přátelé i důležité kontakty do života budoucího. Jsem nesmírně vděčný za zázemí, pracovní prostředí i celkovou atmosféru, kterou mi škola poskytla. Blízkost dalších výtvarných ateliérů mi dovolila "čuchnout" k poznatkům z oborů, jako fotografie, grafický design, či audiovizu; s kterými hodlám do budoucna pracovat a rozšiřovat je. Zezačátku jsem zlínskou univerzitu považoval za školu, která leží trochu bokem od dění na scéně, během let srovnávání a pozorování jsem však dospěl k závěru, že zlínská FMK je jedinečná - jak úrovní zde studujících adeptů, tak vzájemným propojením ateliérů výtvarných.

Po všeobecném gymnáziu jsem tápal, kudy směřovat svoji životní pouť, nyní mohu s hrdostí konstatovat, že zlínská škola mne nasměrovala a umožnila nastartovat dráhu, která bude formovat veškeré mé budoucí činění.

13. ZÁVĚR

Během prací na bakalářské práci jsem navázal na znalosti nabyté během studia na ateliéru Animace. Rozšířil jsem je o mnoho nových poznatků, uplatnil jsem zkušenosti sbírané v posledních letech, obohatil jsem je o nově získaný rozhled nejen v oboru animace, ale také jsem získal vhled do odvětví svébytné české hudební scény, která mne uchvátila svojí neotřelostí. Doufám, že moje práce přispěje i k prohloubení obecnějšího podvědomí o kapele WWW, jež si to bezpochyby zaslouží. Hlavním osobním přínosem je zkušenost s tvorbou autorského, uceleného, tříminutového filmu, při jehož výrobě jsem se obohatil o přehršel nových vědomostí, ať už ze soudku praktického, či teoretického.

14. PODĚKOVÁNÍ

Poděkování patří obecně všem lidem, kteří mne ovlivňovali během mé práce, je jich spousty, seznam všech jmen by tuto práci rozšířil o několik stránek. Existují však lidé, bez jejichž pomoci by tato práce vůbec nespátřila světlo světa. Především Honza Kottman, který mi pomohl nejen s touto prací - vytvořil a animoval postavy zvířat a pinocchia - ale výraznou měrou mne navedl k zaujetí animací. Moje spolupráce s Honzou již přinesla nejedno uzrálé ovoce a věřím, že do budoucna se naše společná tvorba jen prohloubí. Jedním dechem tímto děkuji i Lenchen Beleke, jejíž zápal pro tvorbu a učení se novým poznatkům mne nejednou inspiroval. Dále děkuji vedení ateliéru za pevnou ruku i nervy, za zasvěcený a odborný dozor nad mou prací, za trpělivost i otevřenost k novým technologiím, které se snažím využívat, jmenovitě pánům Michalovi Zemanovi, Ivo Hejcmanovi, Ondreji Slivkovi, Honzovi Živockému, dálepak dalším osobám a osobnostem spojenými ze školou, od děkanky Janě Janíkové po paní na vrátnici. Díky též patří spolužákům z ateliéru, kteří dokázali vytvořit funkční a kreativní prostředí, které je podhoubím pro každou kvalitní práci. Další díky je určeno mé rodině, která mne vždy podržela ve všech momentech mého studia a byla často zdrojem inspirací. Děkuji všem čtyřem Vladimírům Kokoliům, oběma Evám, Kubovi, Marcelce a celému zbytku naší rozvětvené rodiny. Zdaleka jsem v tomto vyčerpávajícím závěrečném poděkování neobsáhl všechny, kteří mi jakkoliv pomohli během mé tvorby, při vytváření vlastních názorů a postojů, při realizaci mých tvůrčích záměrů.