

TVORBA, REFLEXE A POUČENÍ Z VYTVÁŘENÍ BAKALÁŘSKÉHO FILMU NA TÉMA „LED a PLAMEN“

Kateřina Brodíkova

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kateřina BRODÍKOVÁ**
Osobní číslo: **K09001**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Led a Plamen".**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Led a Plamen".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Led a Plamen"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadvpisem bakalářský film a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadvpisem "bakalářský film" a "nekomprimované avi".

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Rudolf Urc. Animovaný film. Martin, Osveta, 1980.

J. Zrzavý. Anatomie pro výtvarníky.

Bláha Ivo. Zvuková dramaturgie v AVD. AMU, 2004.

Vedoucí bakalářské práce: doc. Vladimír Malík
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2011
Termín odevzdání bakalářské práce: 18. května 2012

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková ArtD.

dgkanka



L.S.

doc. Vladimír Malík

vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

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 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 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 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Brodíková Kateřina: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „LED a PLAMEN“. Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací, obor klasická animovaná tvorba. Vedoucí práce PhDr. Zdeněk Štorch, doc. Vladimír Malík. Zlín, 2012.

V této své bakalářské práci popisuji průběh tvorby mého absolventského filmu s názvem Led a Plamen, který je rotoscopicky animovaným videoklipem k písni skupiny Greedy Invalid.

Píseň byla pro tento projekt speciálně komponovaná, aby se shodovala s námětem a dějem filmu, který je nahlédnutím do představ žárlivé dívky, která se ráno probouzí v prázdném bytě bez svého přítele po jejím boku.

Práce je rozdělená do více částí, které se jednotlivě věnují práci na filmu od počátečního námětu, přes animaci, až po finální úpravy a postprodukcii.

Klíčová slova: námět, videoklip, gotik rock, snové výjevy, symboly, Ford Mustang, Chevrolet Camaro, muž, žena, psychologie barev, rotoscoping,

ABSTRACT

Brodíková Kateřina: Making reflection and learning from the creation of bachelor film on "ICE AND FLAME." Tomas Bata University, Faculty of Multimedia Communications, majoring in classic animation. Supervisor PhDr. Zdenek Štorch, doc. Vladimír Malik. Zlin, 2012.

In this thesis I describe the process of making my bachelor film called Ice and Flame, which is rotoscope animated video for the song of group Greedy Invalid.

The song for this project was specially composed to match the theme and plot of the film, which is looking at the ideas of a jealous girl who wakes up in the morning in an empty apartment without her boyfriend at her side.

The work is divided up into several parts, which are individually described in the work on the film from the initial topic, through animation, to final editing and postproduction.

Keywords: theme, video clip, gothic rock, dreamlike scenes, symbols, Ford Mustang, Chevrolet Camaro, man, woman, psychology of colors, rotoscoping,

PODĚKOVÁNÍ:

Všem těm, kteří to dokázali, během nejkritičtějšího období vzniku filmu, se mnou vydržet.

Především děkuji mému bratrovi Václavu Brodíkovi, který se statečně ujal hlavní role „Přítele“, Kateřině Drlíkové, jenž dokázala tlumočit mé požadavky hudební skupině Greedy Invalid, a tímto se stala mou pravou rukou.

Poděkování také směřuje i k samotné kapele, která se snažila vyjít vstříc jakýmkoliv sebepodivnějším požadavkům na hudbu. A v neposlední řadě bych také ráda poděkovala mé spolužačce Anně Vančurové, za zapůjčení prosvětlovacího stolu, který mi byl, při vytváření detailů, velmi nápomocen.

Slova díků bych také věnovala pedagogům, jenž sem mě za ty tři roky snažili přiblížit svět animovaného filmu. Děkuji jim za jejich rady, ochotu a hlavně pevné nervy.

MOTTO:

„NEJVĚTŠÍ ZBĚSILOSTÍ JE ŽÁRLIVOST, JENŽ SLEPĚ VYRÁŽÍ TAM, KAM JI
VEDOU UTKVĚLÉ PŘEDSTAVY.“

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT	11
1.1 HLEDÁNÍ PŘÍBĚHU	12
1.1.1 Symbolika.....	15
1.2 NÁMĚT V HUDBĚ	18
2 SCÉNÁŘ	19
2.1 BODOVÝ SCÉNÁŘ A POKYNY K HUDBĚ	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
3 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA	26
3.1 HLEDÁNÍ VIZUÁLNÍ INSPIRACE.....	27
4 REALIZACE	32
4.1 NATÁČENÍ A TECHNIKA	32
4.2 ANIMACE.....	35
4.3 POSTPRODUKCE.....	42
4.3.1 Stříh a zvuk	43
4.3.2 Titulky	45
ZÁVĚR	47
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	48
SEZNAM INFORMAČNÍCH ZDROJŮ	49
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	50
SEZNAM OBRÁZKŮ	53

ÚVOD

Asi už každý někdy zažil situaci, kdy vlivem nedostatku informací, či jejich mylným vyložením, dospěl k závěru, který vedl k nedorozumění.

Člověk zaslepen předsudky při domýšlení si skutečností, které ani nejsou pravdivé a jen živí vybájené intriky, může nakonec jeho jednání vyústit v nesmyslnou žárlivost, jenž slepě vyráží tam, kam jí vedou tyto utkvělé představy.

Já mám to štěstí, že žárlivost není mou slabinou a nenechávám se jí ovládat, většinou totiž stojím na té druhé straně barikády. Teď ale vyvstává otázka, zdali je to vůbec v konečném důsledku štěstí. Mít napaměti ten neustálý dohled někoho, kdo by vás nejraději uvázał, a měl tak jistotu, že mu neuprchnete s někým jiným.

Sami asi uznáte, že takovéto jednání není tak docela normální, ale zase zkusme se vžít do situace toho druhého, který se ve většině případů jen snaží za každou cenu udržet jistotu, kterou doposud mají. Zuby nehty nechtějí připustit, aby jim milovaná osoba proklouzla mezi prsty. Dokonalý příklad lásky až za hrob.

Přirozená reakce, člověka terorizovaného takovýmto zamilovaným bláznem, by byl útek. Rychle a hodně daleko. Co když ale onen člověk onoho žárlivého blázna také bezmezně miluje? Toleruje mu všechny jeho, či její, vrtochy a je mu to jedno. Protože, v konečném důsledku, je láska přece mocná „čaroděj-nice“.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT

Prvotním impulzem každého, většího či menšího, filmu je námět, myšlenka, idea. Zkrátka to, o čem bude audiovizuální dílo pojednávat, co nám bude sdělovat a čím příběh vyprávět.

Je základním kamenem, který může čerpat inspiraci z čehokoliv, co nás zaujalo nebo oslovilo. Ať už jde to něco abstraktního, jako je například pocit, emoce vyvolané hudbou či dojem z určitého prožitku, nebo je námět postaven na reálných základech, jako například film, kniha, obraz atd. Inspirací může být i osoba, možností je jednoduše nepřelimitované množství a záleží jen na autorovi a jeho pohnutkách. V konečném důsledku je to i pro diváky zajímavé sledovat o čem převážně jsou autorova díla. Čeho si všímá, jaká témata ho lákají a jak je dokáže pro ně zpracovat.

Zpracování jakéhokoliv námětu může být velmi těsně spojeno s předlohou, která nám dodala inspiraci potřebnou k vytvoření díla. V takovémto případě lze zvažovat, jestli se jedná pouze o onu inspiraci, volnou adaptaci či dokonce plagiát.

Ať tak či tak, námět hraje důležitou roli v budování základů pro filmové dílo a při jeho hledání bychom se měli zeptat sami sebe, jestli k tomu, o čem chceme film natáčet, máme sami blízký vztah.

Lépe se pracuje na věcech o nichž máme alespoň nějaké povědomí, ba dokonce je námětem naše záliba, či koníček. Zde nás ovšem radost z vytváření díla, které se zaobírá naší oblíbenou kratochvílí, nesmí uvrhnout do slepé zahleděnosti v sebe sama. Jinými slovy si musíme uvědomit, že v prvé řadě je film určený divákům té či oné skupiny, pro kterou je určen, a podle toho musíme s námětem nakládat. Jinak budeme koncipovat film pro děti do deseti let s názvem „Led a Plamen“ a jinak to bude vypadat u filmu pro dospělé se stejným názvem. Hned v úvodu je třeba si také říct: „Bude vůbec něco takového, jako je můj příběh, lidi zajímat? A jak ho podat, aby je to nakonec i zajímalo.“ Dvě hlavní otázky, které dále námět rozšiřují a podrobují jej důkladné analýze.

Ale, ať už půjde o abstrakci volně vedenou představami skládajícími se na sebe jako fragmenty koláže z děl dadaistů nebo o konkrétní příběh striktně vystavěný podle Aristotelovy dramatické křivky, vždy stál na jejím začátku nějaký nápad, který dal vzniknout i mému bakalářskému filmu.

1.1 Hledání příběhu

Dlouho jsem rozmýšlela nad tím, v jakém žánru, oblasti a stylu, bych se dokázala nejlépe prezentovat. Není tajemstvím, že si poslední dobou libuji v dosti temných vizích s depresivními náměty a apokalyptickým poselstvím. Dynamickými prvky destrukce, která ve většině případů končí samotným zničením hlavního hrdiny, svádím věčný boj dobra se zlem, kde je smutný osud předurčen právě dobru.

Bůh ví proč tomu tak je, proč se snažím podvědomě vyeliminovat všechny náznaky šťastných konců. Je to snad dobou, kdy se stávají zničující efekty naprosté zkázy žádoucí a vyhledávané? Nebo je to reakce na přeslazenost, která se na nás valí ze všech stran jako falešná maska světa, jenž nám jakoby říkala, že je vše v naprostém pořádku.

I když na jednu stranu chápu její účel pohladit nás krásou, zatím co jinde zuří peklo, neměla by nás umělá plastická nádhera zanechat slepé vůči realitě skutečného světa.

Ve stínu svých akčních a fantaskních představ jsem zohledňovala všechny moje náměty a pod její taktovkou se rodila i vize bakalářského filmu, jejíž historie by se dala dohledat již v první polovině druhého ročníku.

Tehdy se mi stále znova a znova vtírala myšlenka snového světa zahaleného do mlhy. Tmavý prostor obestírající bílý neprostupný opar, uprostřed něhož stojí zmatená postava muže, který neustále bojuje s představou, že ho z bílého kouře sledují bytosti, jenž se ho snaží obklíčit. Scénérie jako vystřižená s adaptace Kingovy povídky „Mlha“. Nicméně já jsem se snažila dojít v expresi stíhomamu hlavního hrdiny ještě o kousek dál. Zaměřit se na

jeho vnitřní pocity a také je nějak zohlednit vůči realitě. Vysvětlit proč vidí to, co vidí, z čeho on má vlastně takový strach? Klasické východisko takového jednání byly pocho-pitelně drogy.

Z myšlenky se stal koncept a ten dostal pracovní název „Defacer“. Vyprávěl pří-běh o již zmíněném muži sužovaném realitou, před níž uniká do svého světa prostřednic-tvím halucinogenů. Avšak stíny ho pronásledují i v tomto jeho vybájeném „ráji“. Snaží se před nimi skrýt, bojovat s nimi, ale jak už to tak bývá, konec většinou nedopadne příliš šťastně. Šťastný nebyl ani v tomto případě, a to jak závěrem příběhu, tak v konečném důs-ledku i výběrem námětu.

Po jedné z náhodných konzultací, jsem došla k závěru, že bych vytvořením filmu na podobné téma vlastně nevytvořila nic originálního. Kolik už jsme viděli snímků věnujících se problematice drog? Téma je již tak vyždímané z každé strany, že je jen velmi těžké ob-jevit nevtíravé podání, které by se jevílo originální, neotřelé, inovativní, strhující, kde by se diváci při jeho sledování nenudili. Aby dílo nevnímali, jako zprofanované moralizování za každou cenu. A krmit diváky něčím, co už viděli, by se rovnalo „natíráním sněhu na bílo“.

Tudy zkrátka cesta nevedla. Opravdu jsem se necítila na to, pojmout takovéto téma tak, aby přineslo nový pohled na věc. Nevěděla bych jak. Riskovala jsem tím, že vznikne něco naprosto plochého, když jsem navíc s drogami takového kalibru neměla co dočinění a na tom jsem rozhodně nehodlala nic měnit. K čemu vyprávět příběh, o kterém nic nevím? A tak jsem se tedy musela poohlédnout po novém námětu.

Ten mě napadl jedno páteční odpoledne, když jsem seděla v autobuse, který mě vezl domů. Cestu jsem si, tak jako pokaždé, krátila sledováním ubíhající krajiny za oknem při poslechu mé oblíbené hudby. Zaposlouchaná do svižných rytmů staré rockové písně, jsem si představovala vlastní děj, vymyšlený již kdysi dávno. Vždy se mi vybaví, jen co uslyším její první tóny. Je v tom jakýsi sentiment a člověk má najednou větší potěšení z toho co slyší a zároveň i „vidí“.

A v tom mě to napadlo: „ Proč neudělat videoklip?“ Už v prváku jsem proklamova-la na té podivné exhibici na Tesáku, co čekám od školy a co bych na ní chtěla dokázat.

Dostála bych tak svých slov, navíc um i schopnost vytvářet v představách své verze videoklipů, by se tím i zhodnotila.“

Ta možnost převést jednu z nich do reálných obrysů byla vskutku lákavá a v podstatě mi nic nebránilo v tom, pustit se do její realizace, ale jak se říká: „S jídlem roste chuť“, jsem najednou nechtěla použít již existující hudbu toho či onoho interpreta. Odrazovalo mě od tohoto počínání i fakt, že bych musela požádat o svolení použít píseň. Navíc mi zbytečně vyřizování nadšení z práce vždy trochu zkazí. Chtěla jsem mít projekt už od prvopočátku pevně v rukou, na míru i s hudbou podle mých představ.

Začít úplně od píky ale znamenalo víc práce, než sem si myslela. Přeci jen byla polovina léta a já měla dost práce s vymýšlením příběhu, jehož hlavní myšlenka zůstala v mnohém podobná té původní z „Defacera“.

Podkladem konceptu se stala píseň Build Your Cages od skupiny Pulse Ultra, která mi dala vnuknutí vytvořit onen videoklip. Pod touto písní jsem si vždy přehrávala scénérii se zběsile ujíždějícím automobilem, jenž se snaží uniknout před bortící se silnicí, která je zmítána zemětřesením. Vžívala jsem se do exprese a divokých rytmů, které píseň s představami přinášela.

Postupně jsem prvotní námět rozšiřovala o hlavního hrdinu, který auto řídí a o podrobnější vysvětlení toho, kdo, nebo co, stojí za snahou o jeho likvidaci. Stejně tak, jako hlavní hrdina původního „drogového“ námětu, se i zde mladý muž potýká se svým pronásledovatelem. Již se ale nejedná o stihomam, z důsledku předávkování, ale žárlivost dívky, která když se ráno probudí bez svého přítele po jejím boku, začne běsnit.

Divák se, prostřednictvím prolnutí reality s vizemi rozhořčené přítelkyně, seznamuje s její temnou stránkou, která je reakcí na citové pohnutky, jenž prožívá po přečtení dopisu zanechaného jejím přítelem. Jak „Defacer“, tak „LED a PLAMEN“ mají podobnou skladbu, kdy se střídá realita s představou, v níž se skutečné objekty promítají do snového světa jako jakási metafora na jejich pravou podobu ve skutečném světě.

Příkladem toho je závěr původního námětu, kdy měla být honička muže se stíny završena jeho pohlcením bestií se žhnoucíma žlutýma očima, která byla ve výsledku autem, jenž ho při přebíhání cesty srazilo, a na druhé straně závěr z realizovaného filmu, kdy mu-

že, padajícího ve vypařujícím se autě z útesu, uzme ruka ohnivě entity, při jejímž sevření se unikající jemná pára prolne s realitou v níž dívka svírá list papíru, který ji tam zanechal její přítel.

Ale i když je příběh do značné míry ovlivněn původním konceptem, z něhož vychází, v konečném důsledku nejsme svědky průzkumu myšlenek hlavního hrdiny, ale vedlejší postavy, která svůj pohled na něj idealizuje skrze svůj žárlivý charakter.

Film je tedy takovou sondou do skrytých osobností obou charakterů muže a ženy, kteří bydlí spolu v drobném domě někde na kraji města zasazeného do polopouště podobné Novému Mexiku či okolí Las Vegas. V jejich společném soužití, ale něco skřípe, soudě podle vzpomínek, které provázejí jízdu muže nehostinou krajinou, před tím než si sbalil své věci a potají odjel z domu, aniž by spící přítelkyni cokoliv řekl. Ta taky podle toho reaguje, když si pročítá dopis zanechaný na stole.

Divák neví co je na kusu vytrženého papíru napsáno. Nepotřebuje to vědět. Jakákoliv slova by jen zbytečně poukazovala na skutečnost, která se dá jinak odvyprávět i pomocí obrazu. Konec konců, každého patrně napadne, že na něm nebude napsáno nic romantického, ale očividně se bude jednat o slova, která dívku ztlačí. Dost na to, aby se ho snažila ve svých představách zabít, zničit. Rozpustit jeho ledové srdce v dým, aby se později dověděla, že to celé byl jen omyl z její strany, a že ve skutečnosti její přítel odjel, aby jí koupil dárek, růži a vypral věci, které byly před tím roztahané všude po bytě.

1.1.1 Symbolika

Ve videoklipu se objevuje také hodně symbolů, pocitů a nálad, rozčleněných barevně do tří úrovní:

První úroveň- realita: Šedivokakaová barva prachu, který obestírá všednost dní, má navozovat dojem pochmurnosti a bezvýhodnosti situace, před kterou sice můžete unikat, ale ve výsledku se nikam nedostanete. (obr. č. 1)

Druhá úroveň- vzpomínky: Tmavě okrový obrys na žlutém pozadí navozuje, jako zažloutlá fotografie, dojem věcí minulých. Probouzí v nás také pocit souladu, harmonie a tepla. Tudíž nejde o vzpomínky špatné, nýbrž je na ně pohlíženo s dobrým úmyslem hlavního hrdiny. (obr. č. 2)

Třetí úroveň- představy: Černé pozadí s ohnivým červenožlutým obrysem evokuje pocit naprosté zkázy. Černá je symbolem smrti a ve spojení s červenou spolu vytvářejí vražednou kombinaci zániku v dynamické akci. (obr. č. 3)

Také u hlavních představitelů, kteří jsou zastupováni automobily, které využívají, se nalézá spojitost s určitým odkazem na skryté významy:

Mustang: I když pojmenování auta je ve skutečnosti odvozeno od stíhacího letounu z konce druhé světové války, nesoucí stejný název, narážka na jeho prapůvod ve zvířecí říši je odrážen v jeho znaku, jímž je divoký mustang v běhu. Mustangové jsou symbolem pro svobodu a nezávanost, což je i případ tohto vozu, jenž se v Americe stal synonymem pro revoltu. Muž řídící takové auto je pak považován za rebela, jdoucí svou vlastní cestou. (obr. č. 4)

Camaro: Chevrolet, který je devizí mateřského koncernu General Motors, byl se svým Camarem konkurencí pro tehdejší Ford Mustang (1967). Když začaly již roku 1965 pronikat na veřejnost zprávy, že chce Chevrolet zaútočit na Mustangy uspořádalo GM tiskovou konferenci, na které generální manažer zveřejnil mimo jiné i název vozu začínající podle tradice na písmeno „C“- Camaro. Když se později ptali, co jméno znamená, odpověděli jim, že jde o takové malé zlé zvířátko, které požírá Mustangy. V duchu této tradice byl vybrán za oponenta k mustangu právě tento vůz, respektive vozy. Tři Camara symbolizující trojhlavého psa Cerbera, který podle antické mytologie střeží vchod do podsvětí. (obr. č. 5)

Hlavní postavy: V příběhu vystupují dvě hlavní postavy, které, ačkoliv spojuje láska, stojí ve výsledku na opačných koncích barikády, jimiž je na jedné straně žárlivost, a na té druhé najivní dobrosrdečnost. (obr. č. 6, 7)

Žena: Prchlivá povaha, ihned si vše vykládá špatně. Je temperamentní, jedná impulzivně a sobecky. Díky tomu, že svého přítele miluje, nemůže připustit, aby jí opustil.

Muž: Romantik, ale spíše takový „podpantoflák“, který si to ovšem nepřipouští. Za své dobře míněné činy, nezůstává nepotrestán. I když sám sebe považuje za rozhodného a cílevědomého.

Divák se v podstatě stává pozorovatelem jejich druhých osobností, kdy se mladík snaží být vůdčím typem, co má všechno pevně v rukou, ale v podstatě se jedná o pacifistu s mírnou povahou. A v dívce, jež se před tím jevila jako milá a hodná, se zatím probouzí její pravá osobnost. Jde tudíž o jakousi exkurzi do lidských myslí, jak se jeden před druhým umíme přetvařovat, a jak to v konečném důsledku může skončit.

A aby skrytých souvislostí nebylo málo, tak i samotný název videoklipu obsahuje dva základní symbolické prvky, o kterých pojednává celý film.

Led: Ledem je zde obrazně označen zdánlivý vztah přítele k jeho dívce, která se tímto domnívá, že jí již nemiluje a proto od ní odjel. Tato asociace se dále dostává do povědomí i díky jejím vizím, kdy se samotný Mustang stává ledovým a pod náporom dívčina hněvu, vyobrazeného jako oheň, pozvolna taje až se nakonec vypaří úplně.

Plamen: Představa pekla, běsnění a zuřivosti dívky. Abnormálně přehnaná reakce která se odehrává uvnitř ní odhaluje její skutečné žárlivé já.

Hořící mosty: Pálení mostů jako metafora zbavování se citové vázanosti na daného člověka, či vzpomínek na nějakou etapu života. Uzavírání životní kapitoly a odmítání se k ní kdykoliv vracet. (obr. č. 8)

1.2 Námět v hudbě

Nemalou část mého bakalářského filmu zabírá právě hudba. Spíše by se řeklo, že hudba jde v tomto případě ruku v ruce s obrazem a to do slova a do písmene. Přece jen jde o videoklip, kde by obraz neměl trčet nad zvukem, a ani zvuk by neměla příliš zabíjet dojem z vizuálního doprovodu.

Jak již bylo řečeno v kapitole o hledání příběhu, chtěla jsem mít vlastní originální píseň na míru mé představě, které se přibližovala kombinací předlohy Pulse Ultra, Ill Nino a NigtWish, který je asi nejlíbivější stylu jenž hraje kapela Greedy Invalid, kterou sem, prostřednictvím Kateřiny Drlíkové, oslovila s požadavkem spolupráce na videoklipu s písní jejich produkce.

S Kateřinou Drlíkovou, která je členkou zmíněné gotik rockové skupiny, jsem spolupracovala již dříve na ročníkovém filmu „Myš a Sýr“. I tehdy jsem jí poprosila, jestli by mi nepomohla s hudbou. A tak jako minule, i teď mi na mou žádost ochotně přikývla, zvláště poté, co se mi svěřila, že podílet se na něčem tak neobyčejném, jako je tvorba filmu, byla pro ni nová a neobyčejná zkušenost, za níž je ráda.

S tím, že ostatním členům skupiny vysvětlí o co půjde, se stala prostředníkem mezi mnou a gothic rockovým seskupením, které funguje od roku 1994. Jejich tvorba se označuje také jako rock metal či, melancholic gothic rock, který je charakteristický svou ponurou melancholickou atmosférou, četné jsou hororové či romantické prvky, filosofie existencialismu a další. Typické je využívání kytar, baskytar, bubnů, syntezátorů a kláves. Nezřídka se používají také automaty a samplý.

Stejně jako text, tak i zvuk má typický, až monotónní projev, skomíravý hlas, ve kterém jde rozeznat útrpnost a syrovost. Inspirací jsou gotické romány či vlastní prožitky. Chtěla jsem využít této jejich charakteristiky pro svůj film, jehož námět se dokonale shodoval s jejich tvorbou. (obr. č. 9. složení hudební skupiny Greedy Invalid)

2 SCÉNÁŘ

Po zkompletování námětu a sepsané synopse, kterou jsem odeslala mému původnímu supervisorovi PhDr. Zdeňku Štorchovi, mi bylo řečeno, že se stále jedná pouze o skicu, podle které bude potřeba sepsat bodový scénář a vytvořit výtvarné návrhy pro lepší představu. V zásadě byl ale návrh schválen, hlavní úskalí filmu se ale nacházelo ve třech scénách, které se musely ještě dořešit.

Prvním problémem byl dopis, který měla dívka najít po probuzení na stolku. Dlouhou dobu se řešilo, co má být na dopisu napsáno, aby věta byla jednoduchá, trefná, zároveň měla ale vyznít dvojsmyslně a navíc nebyla delší než pět slov. Na jedné straně mělo jít o nevinný vzkaz, který říkal, že její přítel někam odjel, na té druhé už, ale nebylo jasné, jestli se má vrátit. A právě v této nejednoznačnosti mělo dojít k mylnému vyložení vzkazu a následné zlobě.

Druhou variantou byla fotka v rozbitém rámečku. Tato myšlenka ale byla v bezvýchodné situaci, jelikož bych v tomto případě musela scénu rozehrát daleko víc, než jen na pouhých pět vteřin. Takže se brzy od této verze upustilo a vrátili jsme se zase na začátek, k původní myšlence dopisu, s tím, že by nebylo ukázáno co je na něm napsáno. Reakce samotné dívky by nám to prozradila.

V tom případě, se ale naskytla otázka, jestli by se její žárlivost neměla promítnout i do jejich představ, a to prostřednictvím přítelovy imaginární milenky na straně spolujezdce. Tato verze byla úzce spojená právě s fotkou v rozbitém rámečku, kdy bychom si měli myslet, spolu s dívkou, že její přítel odjel za její sestrou, či kamarádkou, vyfocenou spolu s nimi. Jak jsem si ale později uvědomila, pouze by to komplikovalo jednoduchost příběhu.

Třetím a zároveň i nejdéle řešeným problémem byl závěr. Tento konec měl spoustu alternativních konců, delších i kratších, kdy, ihned poté co se ocitneme zpět z představ dívky v realitě, za ní třísknou dveře od vchodu, ona se s úlekem otočí a vidí právě se navracujícího přítele. Otázkou bylo, jak se dívka zachová. Přeci jen byla stále ještě neštvaná a nějaké ty vize ještě nikomu zahnat zlost nepomohly.

Proto byla hned na začátku zavrhnuta myšlenka, že by se dívka vrhla šťastně mládeci kolem krku. Stejně tak absurdní by byla i situace, kdy se na něj dívka nenávistně vrhne a začne ho bít.

Nakonec jsem se rozhodla pro otevřený konec, kdy se po ohlédnutí dívky chlapec nejprve usměje, ale nakonec pochopí, že atmosféra nebude zrovna přátelská. Zůstane nehnutě stát v očekávání co bude následovat. To se však divák nedoví, protože se prolínačkou dostane ven před dům, od kterého pomalu odjíždí kamera, jenž odhaluje i Mustanga zaparkovaného u krajnice.

Tímto tahem se celý klip dostane na úroveň, kde se konec filmu odehrává v divákově hlavě, a sám se částečně stává jeho spoluautorem. Záleží na jednotlivci, jaký osud dvojici určí, co se za zavřenými dveřmi stane, co zůstane zahaleno hlukem větru. Rozejdou se, nebo nedorozumění urovnají? Kdo ví...

Každopádně byl tímto problém elegantně vyřešen a já mohla pokračovat rozepsáním, neustále se měnícího bodového scénáře, na ten literární, který sem pak použila i jako podklad pro informační mapu k vytvoření hudby.

2.1 Bodový scénář a pokyny k hudbě

Bodový scénář je při tvorbě filmu velmi důležitý. Při jeho sepisování zjistíme, kde jsou slabá místa filmu, kde potřebujeme něco změnit, doplnit, či vymazat. Je to takový rychlý přehled záběrů a rekapitulace před samotnou tvorbou. Shrnutí, které nám umožní se na film dívat trochu z nadhledu.

Bodový scénář

„Led a Plamen“

1. Chvějící se stonky trávy u cesty
2. Boční průjezd auta - mustang
3. Volný švenk od přídě k řidiči (levý bok)
4. Přiblížení k jeho tváři
5. „vzpomínka“ (On a ona polibek)
6. Jeho tvář zepředu
7. „vzpomínka“ (on, potichu a potají vstávající z postele)
8. Záběr na zadní kolo auta
9. „vzpomínka“ (balení zavazadla)
10. Zavazadlo na zadním sedadle
11. „vzpomínka“ (sebrání klíčů ze stolku, odchod)
12. Odraz jeho tváře ve zpětném zrcátku
13. Kamera zastaví, auto pokračuje
14. Probuzená dívka si čte zprávu v prázdném pokoji
15. Úkosný pohled před sebe, vztek
16. její představy: (Prolínačka s horizontem, zemětřesení
17. pukání země, puklinám vyhýbající se auto
18. za ním zatmívání oblohy
19. plamenný horizont, hořící mosty
20. na mostě vyvstanutí entity v podobě dívky
21. sleduje unikající auto, které se rychlostí proměňuje v kus ledu
22. její pokynutí k tmavé obloze
23. z nebe dopadající rozžhavené kameny
24. on se mezi nimi snaží kličkovat
25. pár zásahů, smyk, zastavení
26. ona, zlomyslný úsměv
27. on, bezradnost
28. ona se k němu přibližuje
29. on se snaží opět nastartovat
30. ona se stále přibližuje
31. auto se pozvolna roztápí
32. auto se rozjíždí, ona po něm mrští ohnivou kouli
33. ta se při dopadu na zem rozpadne na tři plamenné vozy

34. ty ho okamžitě dohánějí a berou „do kleští“
35. jeho auto se roztápí a vypařuje
36. zmítá se mezi nimi, ztrácí kontrolu
37. padá z útesu, vytvořený puklinou po zemětřesení
38. plamenné vozy ho následují a mění se v ruku dívky
39. ruka hmátne po padajícím oparu, který zbyl z auta
40. Ze sevřené pěsti se line dým, který se v realitě mění na skrčený dopis)
41. Cvaknutí zámku
42. Překvapená dívka se otáčí
43. Ve dveřích stojí její přítel s prádelním košem plným vypraného oblečení, malým dárkem a růží.

Tento bodový scénář posloužil také jako podklad pro vytvoření jakési partitury. Mapy, pomocí které měla kapela lépe pochopit, jak si hudbu představuju. Jaké chci, aby v písni zazněly nástroje, kdy a jak moc, jaká má být v kterém úseku nálada, atd. Co se týče melodie, tam jsem jim nechala volné pole působnosti.

(obr. č. 10. náhled grafu osy slepé partitury)

- 1) 00:00-0:11= **volné chvění trávy**- klidnější melodie s předznamenávajícím nebezpečím
- 2) 00:11-00:20= **boční průjezd a jízda**- při průjezdu náhle zjitření doprovázené el. kytarou a bicími, energická melodie, dynamičnost
- 3) 00:20-00:39= **vzpomínky**- zjemnění, snížené napětí, spíše klávesy
- 4) 00:39-00:47= **odjezd**- návrat k předešlému rychlejšímu riffu
- 5) 00:47-01:05= **probuzená dívka**- doznívání v melancholickou melodii
- 6) 01:05-01:34= **představy I.**- refrén, agrese, rychlost, energie, dynamika
- 7) 01:34-01:48= **ohně a led**- uvolnění
- 8) 01:48-01:55= **pokynutí**- postupné navázání na předchozí refrén, nervozita, kytarové riffy

- 9) 01:55-02:32= **představy II. útok-** refrén, u bodů 28.-34. Zvolnění s pocitem neklidnosti až paniky, pak opět refrén
- 10) 02:32-03:00= **zpět do reality-** uvolnění, postupné sklidnění, spíše klávesy, s tečkou na konci.

Zpěv podle příležitosti a vhodnosti.

Tato mapa se obměňovala postupně s dotvářením hudby. Po tomto lehkém náčrtu atmosfér následovalo poslání animatiku, kde už bylo znatelnější, čeho chci v jednotlivé části filmu docílit. Načež mi oni poskytli prvotní verze písně, kde bylo zapotřebí ji ještě upravit, aby se shodovala s přesným našasováním.

Samozřejmě, ne všechna moje přání byla splnitelná, ale navzdory tomu, že se kapela po celou dobu naší spolupráce potýkala až s nebývalými problémy, jak lidskými, tak i technickými, výsledek splňoval má očekávání.

Písní jsem chtěla navodit stav, který se by odehrával u obou hlavních představitelů současně a vypovídal by tak něco o jejich charakterech. Náhlé střídání pomalé a klidné hudby se tu snoubí s náhlými výpady energické a dynamické melodie, jenž podněcuje dojem emocionálního rozpolcení obou postav. Hysterické riffy ke konci skladby dávají poznat, co je to skutečná zloba dívky, která svému příteli nedá svobodu zadarmo.

Zde je náhled z poslední slepé partitury, která měla lépe, slovně i graficky, přiblížit mé záměry, ohledně úprav i připojení různých prvků, které v předchozí verzi vydané hudby chyběly, byly chybně interpretovány nebo byly zcela vynechány.

Toto moje ztvárnění se ovšem neobešlo bez dodatečného vysvětlení, což nebylo nic vyjimečného. Jakýkoliv tvůrce musí počítat s tím, že jeho představy nemusí být ze začátku srozumitelné, tím spíše, jedná-li se o něco tak abstraktního, jako je převedení hudebních vizí do reálných křivek a popisů, z čeho se má píseň skládat. Zvláště, když má dotyčný autor o stavbě hudby jen okrajové či základní povědomí.

*Osa: originál

úprava

*Popis úpravy

*Křivka vizualizace písničky, gradace a uvolnění

(obr. č. 11. náhled rozšířeného grafu osy slepé partitury)

11: rychlejší 3x úder

11-20: rychlejší tempo, el. kytara s dozvuky v následujícím uvolnění

20-40: vzpomínky (může zůstat původní melodie z nahrávky / 0:33)

40-50: dívka bere dopis (v náznacích začínající motiv refrénu)

50-56: nával vzteku, gradace, postupné rozjíždění do refrénu

56-1,20: refrén (může zůstat původní melodie z nahrávky / 1:08)

1,20-1,30: může zůstat původní melodie z nahrávky / 1:35

1,30-1,35: náhlá, rychlejší rytmižace, basa (v pozadí)

1,35-1,45: gradace do motivu refrénu

1,45-2,10: refrén, na konci úseku „náraz a smyk“

2,10-2,20: může zůstat původní melodie z nahrávky / 2:12, na konci úseku ale zrychlit tempo

2,20-2,30: refrén

2,30-2,45: konečné vygradování refrénu, rapid montáž, zrychlení tempa

2,45-3,08: zjitřený refrén upadá, motiv pádu, uklidnění

3,08-3,22: náhlé zjemnění (může zůstat původní melodie z nahrávky / 3:08) na konci „tečka“

(obr. č. 12. náhled křivky hudby, vizuální připodobnění gradace atmosfér)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA

Z osobního hlediska nemám moc ráda filmy, kde vizuální stránka převažuje nad myšlenkovou podstatou. Upřednostňuji spíše vyváženost díla. Filmy, které dokáží elegantně skloubit efekty s příběhem, jsou pro mě cenější, než cirkusové představení s plochým dějem.

I když rozumím tomu, že jsou poslední dobou efektové filmy žádané a dokáží lidi sthnout svou akcí, kterou já mám taky ráda, v žádném případě bych však nestavěla samoúčelné dílo, které postrádá logiku s výbuchy zatlačujícími dějovou linii někam do pozadí a rozcupují ji spolu s ulicí, kterou nálož právě vyhodila do povětří.

Vizuálno by zkrátka mělo korespondovat s příběhem, i ve smyslu stylizace a výběru výtvarna, které ve filmu sehrává důležitou roli. Proto je důležité důkladně si rozmyslet, pro jaký design postav a vystavení kulis se rozhodneme. Jak budeme koncipovat pozadí a rozložení scény, kde se bude příběh odehrávat. Sladit kresbu se žánrem připravovaného díla.

Já, jako vyznavač klasické animace, jsem vždy tíhla spíše ke kresbě na papír, která má svou duši, je více přirozená a člověk si u ní otestuje i sám sebe, své schopnosti a um. Zároveň má kreslenka volné pole působnosti omezené pouze fantazií tvůrce.



(obr. č. 13. záběr z kresleného filmu „Ptačí život“)

Na rozdíl, od např. loutkového filmu, který má sice taky své úchvatné kouzlo, ale autor je omezen pouze na okolí scény a fyzické možnosti loutky spolu s okolím. Nemůže volně pracovat se strukturou, bez složité pomoci různých nástrojů. Tvorba takového filmu je pracnější, nákladnější a vyžaduje více práce v postprodukci. Ovšem taková je cena za výsledný efekt, který se ve výsledku nedá ničím nahradit.



(obr. č. 14. záběr z loutkového filmu „Duchové lesa“)

Každá technika má své kouzlo, své klady i zápory a záleží jen na autorovi, jakou upřednostňuje. Se kterou se mu lépe pracuje, v čem si je jistý, že dosáhne kýženého výsledku a také v jaké technice si myslí, že by příběh mohl nejlépe vyniknout.

3.1 Hledání vizuální inspirace

Každý jednotlivec má svůj osobitý styl kresby, a i když jsou si některé na první pohled podobné, v určitých detailech doznávají rozdílu. Například ve sklonu křivek, rychlosti tahu, užitím barvy a pod. Dalo by se to přirovnat k rukopisu, stylu, který vychází přímo od

autora a je jeho neoddelitelným výrazovým prostředkem. Ne nadarmo se mnoho psychologických posudků určuje právě z kresby.

Někdy však samotný výtvarný projev nestačí a my se musíme poohlédnout po nějaké výtvarné inspiraci, která by dokázala lépe vystihnout náladu či stav, kterého ve filmu chceme dosáhnout.

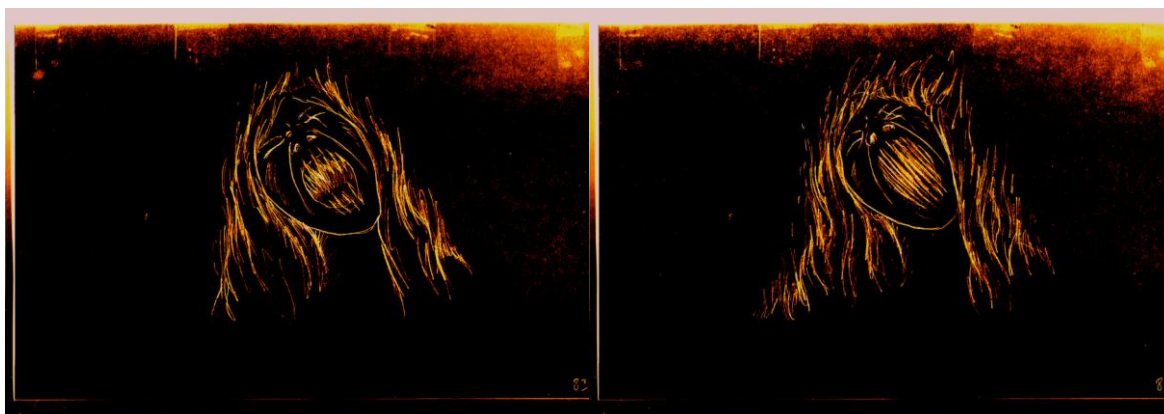
Tak to bylo i v mém případě, kdy se mi, již v průběhu vymýšlení námětu, dostávalo do rukou nepřeberné množství výtvarných variací, na které jsem narážela, v některých případech, jakoby náhodou. Při brouzdání po internetu a shlížení různých videoklipů a animací se surrealistickými prvky.

Sama o sobě tvrdím, že jsem dost velký snílek, vyžívající se v nekonečných prostorech své fantazie, do které častokrát unikám před reálným světem. Zvláště při poslechu hudby. A i zde se dá posbírat mno vizuální inspirace, zvláště když jsem velkým fanouškem skupiny Pink Floyd.

Její animované prvky, od Geralda Scarfa ve zfilmovaném albu „The Wall“, jsou naprosto úžasné. Metamorfózy, děsivě pokroucené tváře, exprese Munchova stylu vytažená do maxima. Surreálno a symbolika byla právě v tomto filmu velmi přitažlivá.



(obr. č. 15. záběry z filmu „The Wall“)



(obr. č. 16. záběry z videoklipu „Led a PLAMEN“)

Právě prvky metamorfózy jsem využila i v mém filmu. Častokrát opakující se scénou z „The Wall“ je hlava vykřikující ze stěny. Podobným výjevem je i přeměna dívky v ohnivou entitu, která svým řevem vtahuje diváka do svých představ. Další podobností je proměna paprsku v tři rozzuřené psy s následnou transformací do tří ohnivých aut.



(obr. č. 17. záběr z videoklipu „LED a PLAMEN“)

Jak jsem již psala výše, o náhodné inspirační zdroje také nebyla nouze. Zvláště při přehrávání jednoho videoklipu od LadyHawk a její písni „My Delirium“, kde jsou taktéž hrané pasáže kombinovány s animovanými.

Jde pravděpodobně o digitální rotoscoping s barevností přibližující se technice vodových barev. Vizuálně působí malba velmi jemně a příjemně, zvláště mě zaujala scéna, která byla velmi podobná té, jenž jsem měla již vymyšlenou. Šlo o pád vozu z útesu

a v podstatě celý videoklip se nápadně podobal mému námětu, kdy se hlavní postava prohání ve starém americkém voze pouštní krajinou připomínající okolí Utahu.



(obr. č. 18. záběr z videoklipu Ladyhawk „My Delirium“)

Původně jsem měla i v úmyslu zainteresovat do výtvarného pojetí i podobnou barevnost. Ovšem ta se neshodovala s temným žánrem videoklipu, v jehož duchu měl být celý film vystavěn.

Ze začátku jsem totiž dělala návrhy v hrubé linkové kresbě s uceleným obrysem, který se měl následně vybarvovat i stínovat. Později jsem linku začala rozvolňovat a vracela jsem se k původnímu vykreslení ještě z dob „Defacera“, kdy byla pro tento projekt zamýšlena rychlotahová, náznaková kresba tabletem.

Šlo, v podstatě, o črtanou hru světla a stínu v minimálním barevném provedení. Domnívala jsem se totiž, že pokud se omezím čistě na stíny, nebo náznakové obrysy, tím se mi značně ušetří čas pro barevnou postprodukcí, v podobě jemných barev přesahující linku, podobnou již zmíněné LadyHawk a animaci v jejím videoklipu.



(obr. č. 19. výtvarný návrh pro „LED a PLAMEN“)

To už přišla ke slovu i částečná rotoscopie, kdy měly být modely aut předtočeny na fotoaparát, a poté tabletem překreslovány do počítače prostřednictvím Tv Paintu. Tato myšlenka se postupně rozšířila i na obě postavy a dům, který byl virtuálně sestaven v počítačové hře „The Sims 2“.

V době zhotovování technického scénáře, storyboardu a posléze i animatiku, jsem postupně pestrou barevnost vyeliminovala do nynější atmosférické podoby, která podkresluje náladu, bez kolorizace jednotlivých objektů. Barva je nyní na úrovni smyslové a podkresluje emoce, které má film vyvolávat.

4 REALIZACE

4.1 Natáčení a technika

Ještě před tím, než jsem chtěla začít cokoli animovat, jsem měla za úkol sehnat modely dvou hlavních automobilových představitelů pro předtočení záběrů.

U Mustangu GT z roku 1967, v poměru velikosti 1:24, to zas tak velký problém nebyl, ale sehnat Camaro podobného ročníku ve stejné velikosti za rozumnou cenu, byl nadlidský výkon, vzhledem k tomu, že k mání byly buďto příliš malé nebo větší, a to ještě k tomu modely, jenž si měl kupující sám později sestavit.

Na to jsem ale rozhodně čas neměla. A tak, s těžkým srdcem, jsem na internetovém obchodě sáhla po upraveném Camaru SS s rozšířenými límci blatníků, extrémně širokými koly a radlicí, třící pod maskou chladiče. Ostatní tomu říkají tuning, já tomu říkám hyzdění klasiky, ale musela jsem se s tím smířit. Smířit jsem se musela i s tím, že budu muset při rotoscopingu více upravovat obrys auta, aby se rovnal klasičtější podobě.



(obr. č. 20. model Chevrolet Camaro SS a Ford Mustang GT)

U výběru hlavních protagonistů, jsem prvně zvažovala asistenci některých absolventů DAMU, ale po pravdě, tomu jsem moc velkou šanci tedy nedávala. A kdo by se tomu také divil. Když už autorský film, tak se vším všady, i se mnou a mým bratrem v hlavní roli.

Tady je ovšem na místě upozornit některé, kteří by si všimli spojení bratr, sestra a líbající se scéna v první vzpomínce mladíka ve filmu. Tak tedy ne, opravdu se nejedná o mě a mého bratra. V tomto případě jsem překreslovala líbající se pár z jednoho tutorialu a pouze jsem jim pozměnila obličej.



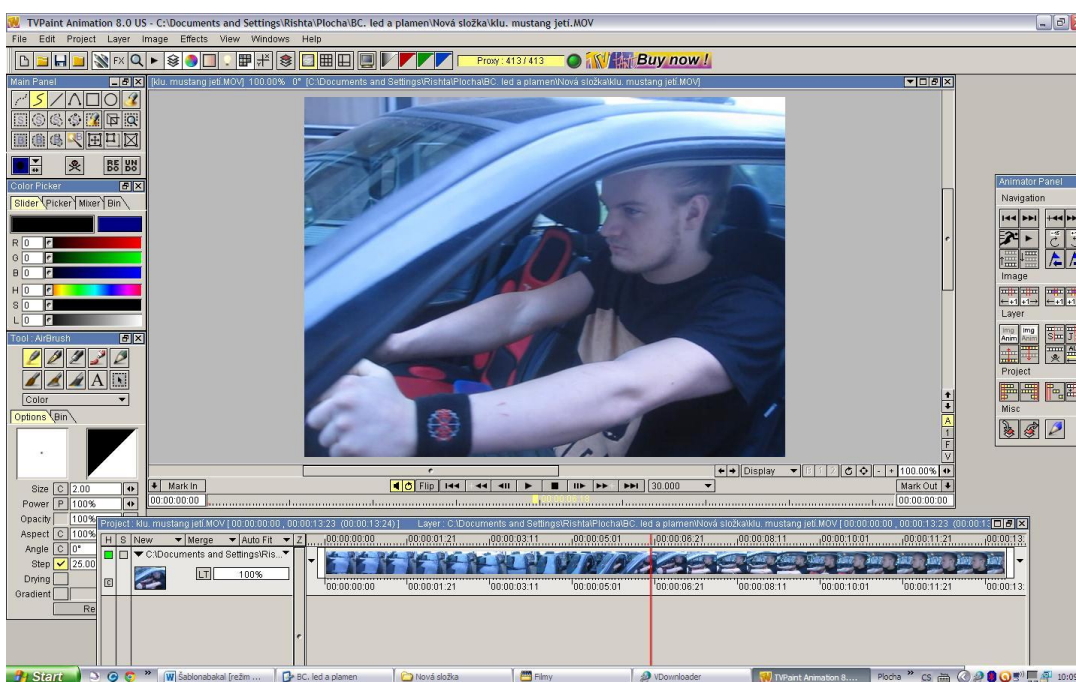
(obr. č. 21. tutorial)



(obr. č. 22. záběr z videoklipu)

Samotné natáčení jsem prováděla na malém kompaktním fotoaparátu Canon IXUS 100IS, který dokázal pořizovat celkem kvalitní videozáznam o poměru stran 4:3. A i když natáčel pouze na tento zastaralý formát, pro mé účely byl naprosto dostačující. Zvláště, když byly záběry výsledné animace komponovány ve formátu 16:9. Akce tak byla soustředěna doprostřed a nedosahovala ke krajům, kde zbyl prostor pro stínohru snímanou scenerem. Celý záběr tak působil vinětovaným stylem.

Nahrané videosoubory jsem později přetahovala do Tv Paintu, kde si program vybraný videozáznam sám rozkouskoval po jednotlivých framech na časovou osu. Jednotlivé obrazy jsem poté překreslovala na papír zavěšený na animačním kolíku, který byl připevněn lepící páskou na horním plastovém okraji monitoru laptopu, takže jsem světlo z něj využívala jako prosvětlovák a kreslila jsem měkkou tužkou přímo na něj. Pozdější doladování detailů jsem již kreslila na normálním nebo prosvětlovacím stole.

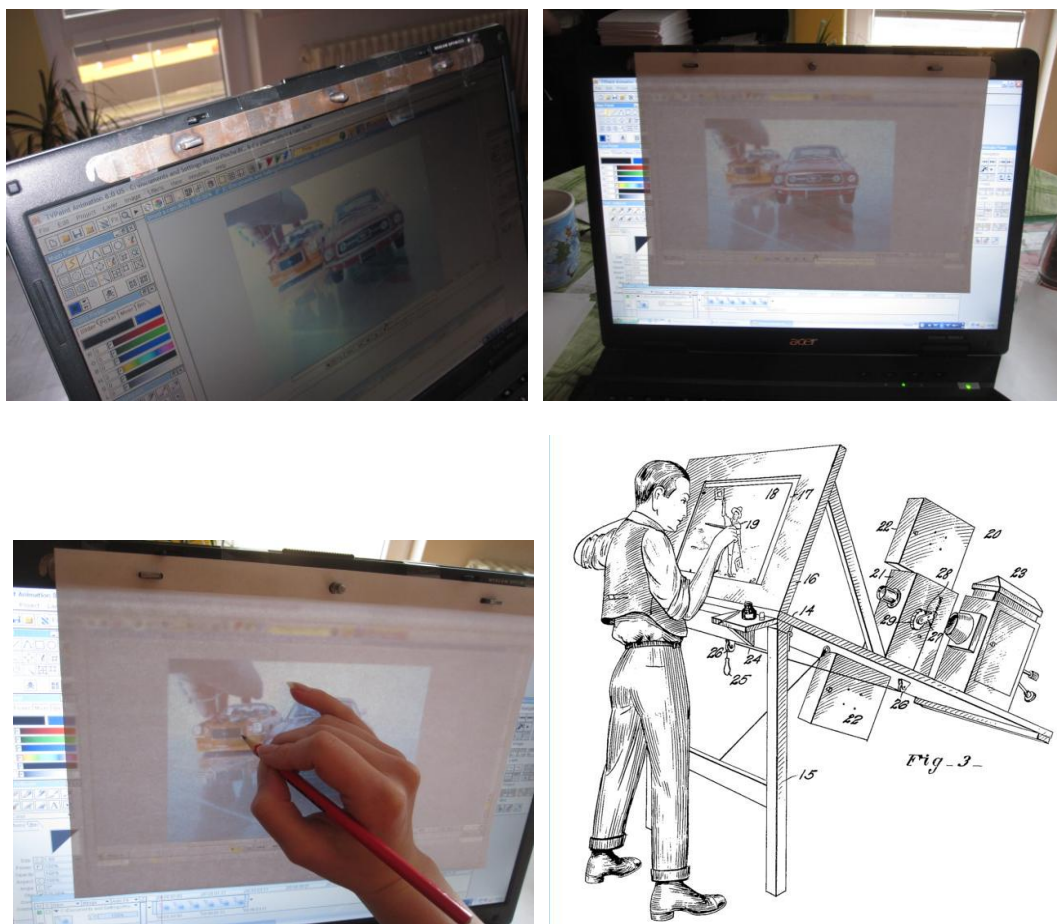


(obr. č. 23. práce v TVPaintu)

4.2 Animace

Při překreslování první zkoušky, kde měla být scéna průjezdu Mustangu přes obraz, za pomoci tabletu, nedopadlo to úplně podle mých představ. Něco tomu chybělo. Byla to jistota v tazích. Tablet jsem si kupovala v druhém ročníku a ještě jsem s ním nebyla na tolik sžitá, aby byl můj rukopis přesvědčivý a přirozený.

Ve výsledku všechno vypadalo uměle a příliš odosobněné, abych na tuto techniku přistoupila. Ale rotoscoping by mi i nadále práci hodně usnadnil, a tak mě napadla jedena z těch nejbáznivějších myšlenek, která mi kdy prošla hlavou.



(obr. č. 24. 25. 26. 27. nalepení animačního kolíku, přiložení papíru, překreslování, náčrtek Fleischerova rotoscopu)

Kreslit rotoscoping „old-schoolově“, tudíž na lochovaný papír. Tato technika byla roku 1917 patentována Maxem Fleischerem, který takto vytvářel předlohy pro své postavičky jako byl Koko klaun, tanec Betty Boob a ve svém pozdějším filmu Gulliverovy cesty. Aparát obsahoval kinoaparát, který promítal jednotlivé obrázky, z natočeného videa, na skleněnou tabuli před ním. Animátor tyto obrázky překresloval na papír. Rotoscoping se ve větší míře využíval také v Číně. Například u filmu Princess Iron Fan z roku 1941. Hojně ho užíval i Walt Disney, kdy v jeho prvním celovečerním animovaném filmu, Sněhurka a sedm trpaslíků, vystupovala Sněhurka vytvořená na základě předtočené herečky. Výtvarným stylem nedotažané struktury a rychlých tahů by se moje výtvarno ale nedalo spojovat s těmito umělci.

Spíše bych jej přirovnala k rotoscopingu videoklipu na píseň skupiny A-Ha a jejich písni „Take On Me“.



(obr. č. 28. záběr z videoklipu A-Ha „Take On Me“)

Tehdy to ještě nevypadalo tak hrozně. První zkoušky dopadly uspokojivě. Líbil se mi efekt stínu, který na papíře vznikal po jeho nascanování. Vzbuzoval dojem napětí a věčného neklidu. Překreslování průjezdu šlo poměrně rychle, i když to byla totální animace s neustále překreslovaným pozadím.

Tento styl se pro mě stal výzvou a později, jak jsem brzy pochopila, i bičem. Protože kvůli nedotaženým linkám nebylo možné klíčovat tak, aby se zachovala vnitřní výplň objektu, tím pádem se značná část záběrů musela dělat onou totální animací.

Jakmile jsem zjistila, že budu mít co dělat s překreslováním, myšlenka o vybarvování jednotlivých obrazů ještě v postprodukcii nepřicházela v úvahu. Proto jsem musela zvolit jinou taktiku. Proto jsem se rozhodla měnit barevnost celkově podle úrovně ve photoshopu. K tomu se ale vztahovala správná volba barevnosti podle jejich psychologických dopadů na člověka. Správné vyvážení poměrů barev a rozdílů barevných korekcí mezi linkou a pozadím. Jejich vzájemná souhra, či kontrast.

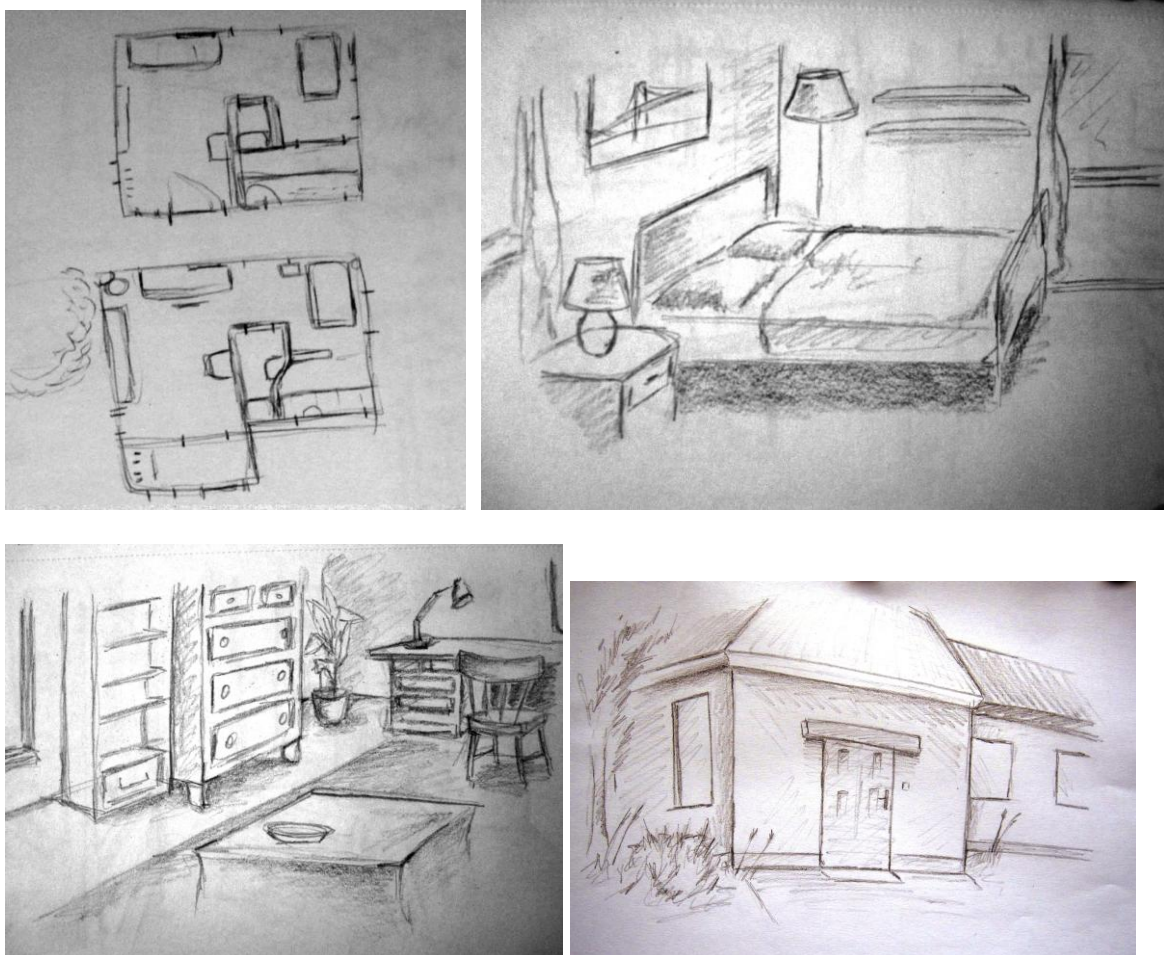
Míchání barevných kanálů jsem docilovala různých efektů, až jsem zůstala u toho, které jsem nakonec zrealizovala. Šlo vlastně o takovou metodu „pokus, omyl“.

Každá barva má svou povahu a význam, zde jsou některé, které obsahovaly mé varianty pro využití v záběrech:

- **žlutá** - povzbuzuje, osvobozuje, přináší uvolnění, pocit souladu, harmonie, působí vesele a otevřeně; je chuť, znamená ego
- **oranžová** - je slavnostní, vyvolává pocit radosti, je spojena s představou slunce, tepla, bohatství, zlata
- **červená** - vzrušující, energická, prudká až náruživá, silná, mocná, spojena s představami ohně, krve, nebezpečí, lásky, hluku
- **fialová** - neklidná, znepokojivá, melancholická, tajemná, osobitá, náročná
- **hnědá** - střízlivá, mlčenlivá, solidní a vážná, realistická, spojena s představou jistoty a pořádku, domova, tradice, zdrženlivosti
- **šedá** - netečná, smutná, spojena s představou chudoby
- **bílá** - neurčitá, nejistá, spojena s představou nevinnosti a čistoty
- **černá** - barva vzdorného protestu, zlého tajemství, nicoty, smrti
- **zelená** znamená city, emoce, je spojována se srdcem

Pozadí mělo mít ve většině případech pouze formu náznaku. Nepřímo ukázané věci a okolí. Později se tato vizualizace zkonkretizovala a stala se výpravnější, realističtější a vykreslenější, stejně jako zbytek animace.

I když jsem se snažila odpoutat se trochu od sklonu k realitě, kterou jsem byla rotoscopingem svázaná, stále jsem se držela ve stylizaci při zemi. Přes to všechno je většině případech pozadí imaginární a neopírá se o žádný skutečný koncept, či předlohu. Kromě scény na mostě, kdy pódium, na němž jsem byla natáčena, představuje jeho okraj, a scén v bytě, který byl překreslován z virtuálně vytvořeného domu.



(obr. č. 29. 30. 31. 32. nákresy: půdorys, postel, chodba, dům)



(obr. č. 33. 34. 35. 36. předloha domu vytvořená ve hře The Sims2: postel, chodba, celkové zařízení, dům)

Byt je vytvořen v prostorách malého domku, navrženého jako řadovka v polopoušti. Nemá oddělený pokoj, pouze jeden prostor s dvojpostelí, fungující jako ložnice, spojený s chodbou, ve které se nachází pracovní stůl a skříně. Kuchyně a toaleta se sprchou jsou komponovány jako oddělené prostory s jednou společnou neprůchodnou stěnou. Pro účely filmu ale nebylo zapotřebí jejich zařízení dále rozebírat. Domek je mírného obdelníkového půdorysu s přistavěným, odděleným vchodem.

Od počátku byl zamýšlen takto malý pokoj. Jeho rozložení mělo vyznít kompaktně, ale zároveň prostorně, i když jde o malý pozemek.

Čas postupoval a já jsem sebejistě postupovala s ním. Záběr po záběru jsem pomalu překreslovala jeden obrázek za druhým s jistotou, že mám velkou šanci projekt dokončit v termínu. Hlavní úskalí této sebejistoty bylo ve víře, že se dle plánu nemůže nic pokazit.

Jenomže, jak dny ubíhaly, střídal se jeden problém za druhým. Zvláště co se týkalo hudby. Úžasné bylo pozorovat, jak ukázkově funguje takový Murphyho zákon schválnosti v praxi. O to méně jsem se bavili s kapelou, při hledání východisek a řešení problémů, které se vyskytovaly každý týden.

Obzvláště zapeklité byly technické problémy, které doprovázely snad celou výrobu hudby. Neočekané poruchy v nahrávkách, rozbitá kytara, ale i neshody uvnitř skupiny, různá nedorozumění, absence, kdy každý další týden onemocněl někdo jiný apod.

Pozvolný, neuspěchaný nástup, na začátku třetího ročníku se začal rychle dramati- zovat. Z prvního termínu, u kterého jsem chtěla mít hudbu dokončenou do konce listopadu, se stal prostředek prosince, z něj pak konec ledna, z konce ledna začátek března a už se to vezlo.

To moc nepřispělo k rozveselení nálady, která, kolem období Vánoc, byla také na bodu mrazu. Vzdávala sem naději, že by se film dělal klasickou cestou, buď animací na hotovou hudbu, nebo by se komponovala hudba na naanimovaný film.

Průběžně jsme se informovali o pokračující práci, s důvěrou, že se na konci setká- me a dáme výsledek zdárně dohromady.

Po Vánocích jsme také začali řešit text, i když byla nejprve zvažována hudba bez textu. Čistě instrumentální počín, který by měl klip pouze doplňovat. Postupně se ale při komponování hudby přistoupilo i k jeho otextování, pokud nebude instrumentální verze natolik nosná. Pro napsání případného textu jsem jim poskytla literární scénář, aby se píseň držela příběhu, alespoň co se obsahové stránky týče, ne úplně doslovně.

Má původní myšlenka byla ta, že text bude česky. Od této myšlenky se ale upustilo z důvodu rušení dojmu z videa. Přece jen je anglický text jednodušší a pro takový styl přirozenější. Navíc si chtěli členové kapely hudbu nechat, a zařadit ji do svého repertoáru. A jelikož měli před nedávnem spoustu písní v českém jazyce, chtěli svoje portfolio ozvláštnit opět hudbou s cizojazyčným textem.

Mezi tím jsem se já věnovala rotoscopické tvorbě. Ve snaze lépe se zorientovat v záplavě záběrů, rozvrhla jsem si harmonogram na dva týdny do předu, který jsem si dala za úkol splnit.

Ovšem mým hlavním problémem je zejména sebedisciplína. Plnit zadání podle předem naplánovaného harmonogramu je pro mě velice těžké, neboť ne vše se mi podaří dodělat přesně podle plánu. Svou roli také samozřejmě hrají neovlivnitelné technické problémy, ale kromě nich především můj styl pracovní morálky, která nebyla vždy zcela optimální. Obvykle jsem totiž potřebovala mít termín blízko odevzdání, abych se dokázala správně koncentrovat a vybičovat se k lepším výkonům.

Je však na místě podotknout, že v předešlých případech nebyly úkoly takového rozsahu a má strategie mi vycházela bez větších problémů. Zde už se ale jednalo o větší projekt, jehož velikost jsem drtivě pocítila až na začátku března.

Tehdy mi nezbývalo nic jiného, než se zavřít na dva a půl měsíce na bytě, s lednicí plnou zásob daleko dopředu, a nedělat nic jiného, než jen překreslovat a animovat od rána dohluboké noci.

Pracovní vyčerpání si pochopitelně vybírala svou daň a ta nebyla zrovna malá. Po dvou týdnech stresu moje výkonnost klesala a s ní i soustředění nad prováděnou prací. S hudbou to nevypadalo rovněž nijak slavně a já byla na konci měsíce psychicky úplně na dně. Ze zatemněného bytu jsem vycházela pouze na nejnnutnější nákupy a neodkladné vyřizování ve městě. Jinak jsem byla odkázaná strávit za počítačem další týdny, než jsem konečně mohla rozestřít žaluzie, které jsem musela mít zatemněné pro lepší prosvětlování papíru světlem z monitoru, a nadechnout se s plných plic vůně svobody.

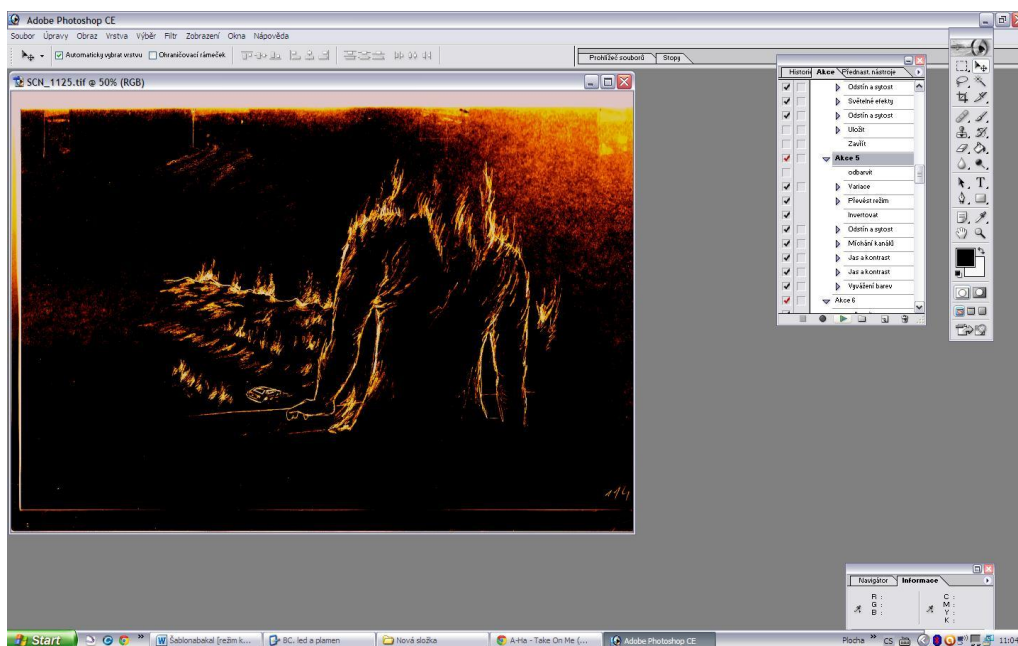
Socializování po oněch týdnech by se dalo přirovnat vynoření vampíra ze své kobky za denního světla. Bílá jako stěna, kruhy pod očima, ale na tváři vítězoslavný úsměv. To mě ovšem ještě čekalo skenování veškerého materiálu, který jsem dokázala za tu dobu zpracovat.

Čtyři dny, jeden skener a 7 kilo papírů (cca 3000 listů). Tohle vše mě dělilo od počítačové postprodukce, která už předznamenávala pomyslnou cílovou rovinku. Myšlenka na zdárné dokončení mi čarovala úsměv na rtech, a ten byl o to větší, když jsem se dozvěděla na začátku dubna, že je píseň hotová a připravená k použití.

4.3 Postprodukce

Postprodukce zahrnovala především barevnou korekci, která byla již několikrát zmiňována výše. Předem vybrané barevné variace jsem postupně aplikovala v dávkách ve Photoshopu, který je automaticky upravoval podle přednastavených parametrů úprav akce.

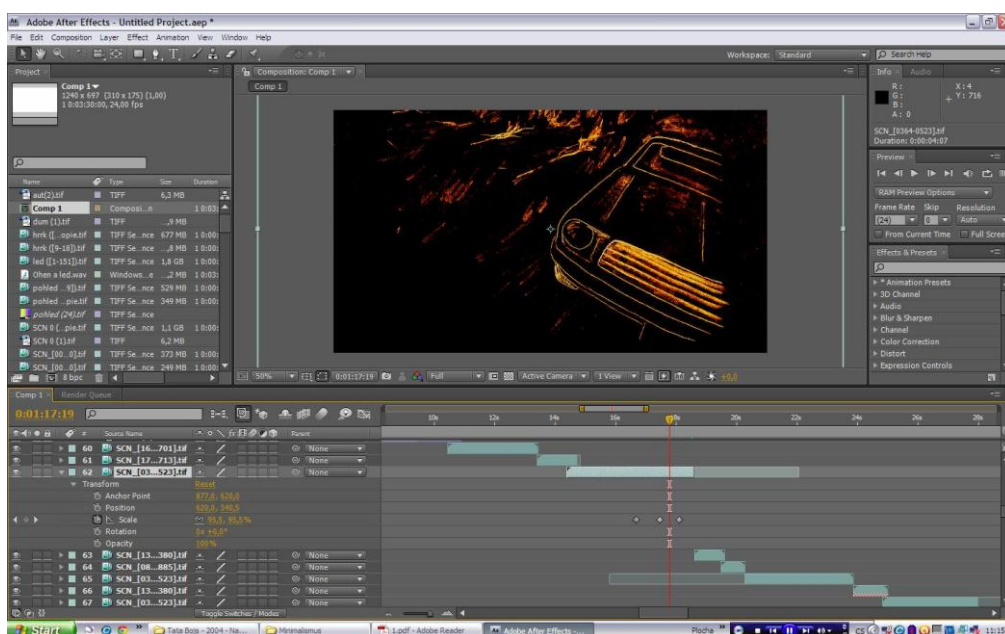
Kromě barvy jsem ještě upravovala kontrast, neboť linky zůstaly po naskenování velmi světlé a nezřetelné. Vytažením linek se zviditelnily i stíny vzniklé samotným skenem, při němž víko nedoléhalo a jeho váha tudíž nepřitlačila list na skleněnou podložku. Tento „tančící stín“, ale byl žádoucím efektem, který hraje nemalou roli při dotváření atmosféry.



(obr. č. 37. barevná úprava ve Photoshopu)

4.3.1 Střih a zvuk

Po dokončení všech úprav postprodukce, přišel na řadu střih. Pro tyto účely jsem nejprve chtěla použít starší program Adobe After Effect 0.7, ve kterém mám lepší přehled a orientaci. Nedalo se mi v něm však rozjet hudbu, jenž jsem měla připravenou. Tudíž jsem musela zvolit novější verzi, a to verzi CS4. Zde již nedošlo k podobným problémům, a já se mohla naplno věnovat střihu prvního záběru, jímž byl průjezd vozu.



(obr. č. 38. prostředí programu Adobe After Effect CS4)

Ne všechny záběry měly požadovanou délku, např. již zmíněný průjezd měl začínat dlouhým statickým pohledem na volně se ohýbající se stonky trávy u cesty. Tento záběr má v reálném čase sotva tři vteřiny, proto byl několikrát zduplikován a některé části i obráceny, aby běžely pozpátku a pohyb tak nevypadal příliš strojeně, uměle a jednotvárně.

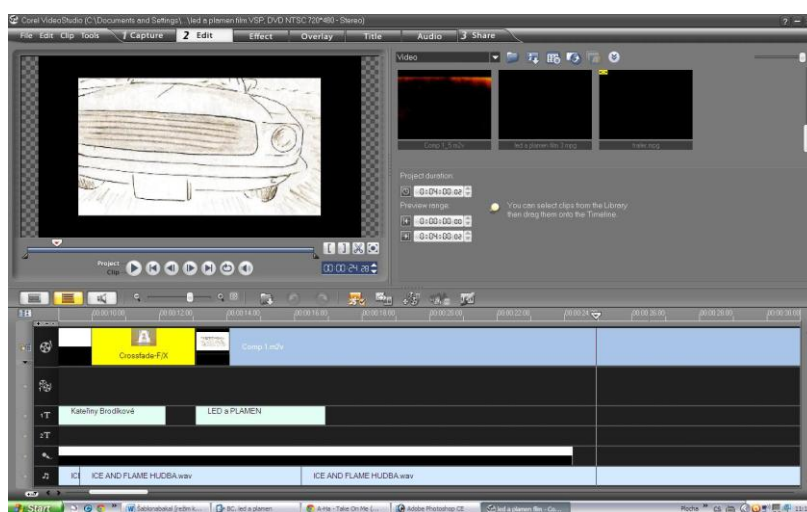
Snové scény, byly sestaveny z jednotlivých fotek, které sice fungovaly jako jednotný záběr, ale objevovaly se, jedna za druhou, prostřednictvím prolínaček. Dosáhla jsem tím rozkouskovaného plynutí času, který připomínal náhodné obrazy vzpomínek jež jsou prolínuty v celek. Tento styl jsem aplikovala v celém filmu vícekrát. U některých záběrů probí-

hala i dodatečná práce s virtuální kamerou, a jejím přibližováním a oddalováním, aby navodila dynamičtější dojem z jízdy.

Prvotní verze střihu, jednotlivých záběrů podle hudby, byla ve výsledku sestavena se spousty drobných složitých úseků, které měl počítač problém přehrát, i když bylo nastaveno čtvrtinové rozlišení. Když jsem tedy chtěla vědět, jak která scéná funguje společně s hudbou, musela jsem vybrat maximálně čtvrtminutu daného úseku, jinak hrozilo zamrznutí programu. To se stávalo velice často, zvláště u problematických prolínaček a u záběrů s větším počtem efektů.

Postupně jsem se ale dokázala tímto prokousat a s pocitem dobře odvedené práce jsem se pokusila film vyrendrovat ve vysoké kvalitě, abych s ním mohla dále pracovat v ucelnější verzi. Zde se ale objevoval jeden problém za druhým. Zejména oblíbeným „vtipem“, který nebyl pro mě moc směšný, bylo, když mi při renderu začal program vyhazovat upozornění, že paměť má pro tento úkon příliš málo paměti. Rozhodla jsem se tedy rozdělit film na tři části, aby jsem eliminovala možné riziko zahlcení bufferu.

Tyto tři části jsem následně vložila do programu Corel VideoStudio, ve kterém jsem i upravovala aktualizovanou hudbu. Musela jsem ji prodloužit na začát a na konci, pro podkreslení titulků. Zjistila jsem však, že tento program je, co se týče kvality výsledného obrazu, naprosto nedostačující. Musela jsem se tedy vrátit zpět k After Effect CS4, kde jsem dosadila tři části filmu a upravenou hudbu, kterou jsem nakonec dodělala v Corelu.



(obr. č. 39. prostředí programu Corel VideoStudio Pro X2)

Po konzultaci s mým supervizorem doc. Malíkem, mi bylo řečeno, že hudba je stále velmi nevýrazná a vyznívá ploše oproti vizuálnímu provedení filmu, a že by nebylo od věci připojit pár ruchů, které by celkovému výsledku značně pomohly. Samozřejmě pokud s nimi budu nakládat střídavě při jejich výběru a určování hlasitosti, aby nepřebíjeli samotnou hudbu.

Vhodné ruchy jsem vyhledávala po internetových uložkách dlouhou dobu, než jsem nasbírala všechny, které jsem se domnívala, že by mohly splňovat mé požadavky. S jejich výběrem i samotným umístěním jsem se řídila pouze intuicí a tím, co ladilo mému uchu. Pokud tedy byl zvuk příliš rušivý stáhla jsem ho do pozadí. Snažila jsem se, aby ruchy nepřebíjeli samotnou hudbu, až na pár výjimek, například u dopadů meteoritů s následným smykem, kdy je hluk velmi patrný, a pak samozřejmě třísknutí dveří na konci příběhu, kdy je ruch velmi dominantní.

4.3.2 Titulky

Grafická úprava titulek nebyla u mě nikterak náročná. Jako pozadí jsem použila černý podklad s naskenobaným efektem „tančících stínů“ invertovaných do ohnivých barev apokalyptických výjevů, jenž jsou stěžejním bodem celého příběhu.

Při výběru vhodného fontu jsem zvažovala Gothické vizuální variace, ale ty byly příliš zdobné a jejich užití by nekorespondovalo s vizuálním pojetím filmu. Navíc jejich čitelnost není příliš vysoká. Dalším s nápadů bylo užití některého s písma napodobující rukopis. Ani zde jsem však neobjevila takové, které by se hodilo. Mnoho z nich také nepodporovalo českou diakritiku, což ještě více zužovalo výběr.

Do poslední chvíle jsem také přemýšlela, že bych titulky napsala vlastním rukopisem, do chvíle, než jsem objevila českou verzi mého oblíbeného fontu „Papyrus“. A bylo definitivně rozhodnuto.

- NÁHLED FONTŮ:
 - LED a PLAMEN
 - **LED A PLAMEN**
 - LED A PLAMEN
 - LED a PLAMEN
 - **LED A PLAMEN**
 - LED a PLAMEN
 - LED a PLAMEN

Poslední z výběru je právě již zmiňovaný „Papyrus“, který jsem nakonec použila.

ZÁVĚR

Má bakalářská práce pro mě znamenala velkou zkoušku. Otestovala jsem si na ni svou vlastní vytrvalost, pečlivost, schopnosti improvizace, i to, jak daleko jsem ještě schopná zajít postavením takto vysoké laťky. Byla to výzva, kterou jsem za každou cenu chtěla zvládnout a dotáhnout do zdárného konce. Dosáhnout víc, než na co jsem byla až doposud zvyklá.

Sebezdokonalování a rozvoj svých schopností je podle mě velice důležité. Sama jsem se snažila osvojit si novou techniku, i když poněkud krkolomným způsobem. Ale i když jsem byla zprvu nadšená svou animací a tím, jak se vyvíjela, posléze mě tato euforie opouštěla a čím dál více jsem si začala uvědomovat, že trávit za počítačem tolik času, jak jsem trávila doposud, pro mě není dobré, i ze zdravotního hlediska, u kterého jsem sama pociťovala, že se zhoršuje.

Ačkoliv vím, že tato technika byla oproti standartnímu principu přemrštěná a vymykala se klasické animaci, asi bych nedokázala udržet podobné tempo každý den s termíny bortícími se z každé strany na mou hlavu. Navíc mi nepřipadá, že bych byla až tak zdatná animátorka, aby mě tato práce dokázala uživit, nebo se jí věnovala profesionálně. Animaci bych se od nynějška chtěla věnovat spíše rekreačně, než se do ní uvrtnat natrvalo.

I když to byla krásná zkušenost, dělat videoklip a splnit si tak svůj sen, příště bych si měla lépe rozmyslet, jakým stylem ho budu realizovat. Pokud ještě vůbec nějaké příště bude.

Ať tak či tak, přece jen si myslím, že mi ty tři studijní roky k něčemu byly. Když už k ničemu jinému, tak alespoň mi pomohly rozšířit si obzory, seznámily mě s novými možnostmi, o kterých jsem doposud neměla ani tušení a za to jsem jim velmi vděčná.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

atd. A tak dále

např. Například

obr. Obrázek

a pod. A podobně

SEZNAM INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

- Palouček Jan, Poselství barev, Integrál Brno s.r.o, 2009, ISBN 978-80-87176-03-0

- Internetová encyklopedie Wikipedia.org
 - / historie Fordu:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Ford_Mustang

 - / historie Chevroletu:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Chevrolet_Camaro

 - / rotoscoping:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



(obr. č. 1. Barevnost reality)



(obr. č. 2. Barevnost vzpomínek)



(obr. č. 3. Barevnost vizi)



(obr. č. 4. Ford Mustang GT 67')



(obr. č. 5. Chevrolet Camaro SS 70')



(obr. č. 6. žena)



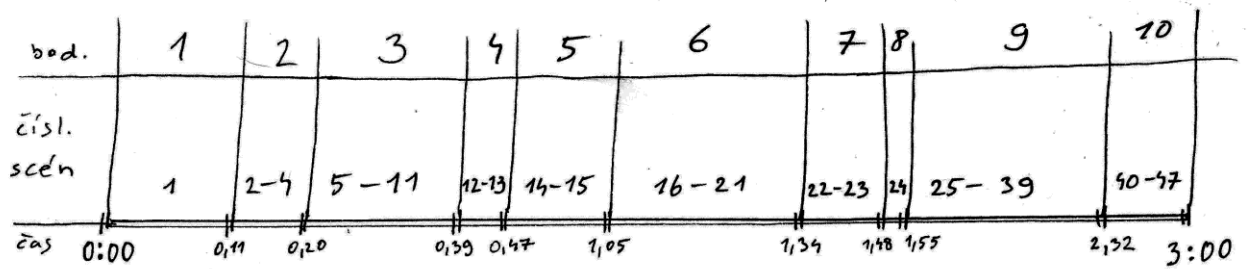
(obr. č. 7. muž)



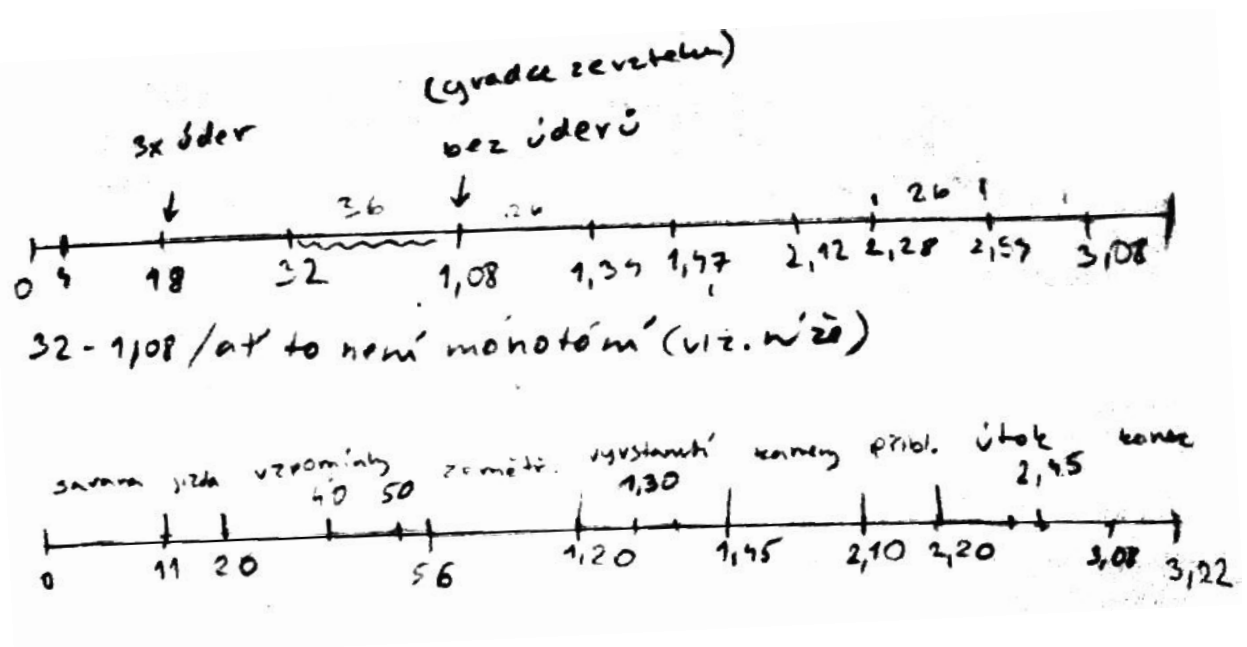
(obr. č. 8. Hořící most)



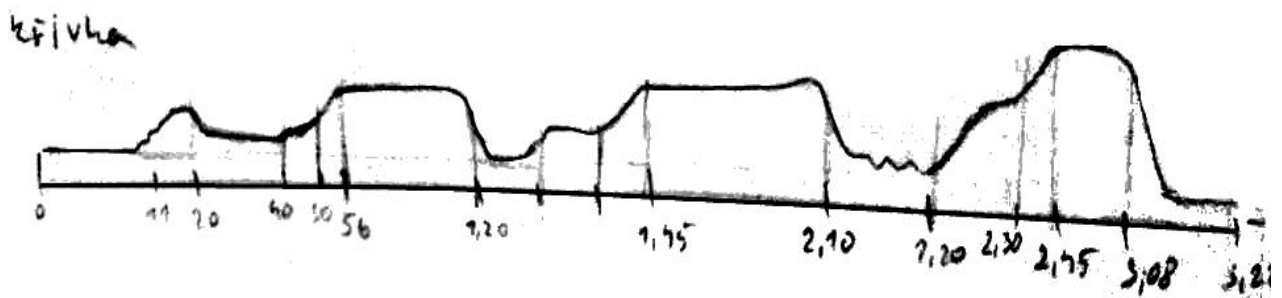
(obr. č. 9. hudební skupina Greedy Invalid)



(obr. č. 10. náhled grafu osy slepé partitury)



(obr. č. 11. náhled rozšířeného grafu osy slepé partitury)



(obr. č. 12. náhled křivky hudby, vizuální připodobnění gradace atmosfér)

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. č. 1. barevnost reality
- Obr. č. 2. barevnost vzpomínek
- Obr. č. 3. barevnost vizí
- Obr. č. 4. Ford Mustang GT 67'
- Obr. č. 5. Chevrolet Camaro SS 70'
- Obr. č. 6. Žena
- Obr. č. 7. Muž
- Obr. č. 8. hořící most
- Obr. č. 9. hudební skupina Greedy Invalid
- Obr. č. 10. náhled grafu osy slepé partitury
- Obr. č. 11. náhled rozšířeného grafu osy slepé partitury
- Obr. č. 12. náhled křivky hudby, vizuální připodobnění gradace atmosfér
- Obr. č. 13. záběr z kresleného filmu „Ptačí život“
- Obr. č. 14. záběr z loutkového filmu „Duchové lesa“
- Obr. č. 15. záběry z filmu „The Wall“
- Obr. č. 16. záběry z videoklipu „Led a PLAMEN“
- Obr. č. 17. záběr z videoklipu „LED a PLAMEN“
- Obr. č. 18. záběr z videoklipu Ladyhawk „My Delirium
- Obr. č. 19. výtvarný návrh pro „LED a PLAMEN“
- Obr. č. 20. model Chevrolet Camaro SS a Ford Mustang GT
- Obr. č. 21. tutorial
- Obr. č. 22. záběr z videoklipu

- Obr. č. 23. práce v TVPaintu
- Obr. č. 24. nalepení animačního kolíku
- Obr. č. 25. přiložení papíru
- Obr. č. 26. překreslování
- Obr. č. 27. náskres Fleischerova rotoscopu
- Obr. č. 28. záběr z videoklipu A-Ha „Take On Me“
- Obr. č. 29. návrh půdorysy
- Obr. č. 30. návrh postele
- Obr. č. 31. návrh chodby
- Obr. č. 32. návrh domu
- Obr. č. 33. předloha domu vytvořená ve hře The Sims2: postel
- Obr. č. 34. předloha domu vytvořená ve hře The Sims2: chodba
- Obr. č. 35. předloha domu vytvořená ve hře The Sims2: celkové zařízení
- Obr. č. 36. předloha domu vytvořená ve hře The Sims2: dům
- Obr. č. 37. barevná úprava ve Photoshopu
- Obr. č. 38. prostředí programu Adobe After Effect CS4
- Obr. č. 39. prostředí programu Corel VideoStudio Pro X2