

**The Hidden Words**  
**Dokumentace přípravy a realizace**  
**bakalářské práce a rešerše**

Gabriela Plačková

---

Bakalářská práce  
2014

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2013/2014

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Gabriela Plačková**  
Osobní číslo: **K11096**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:  
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

**2. praktická část:  
The Hidden Words – kreslený animovaný videoklip**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování

Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

**Experiencing Music Video : Aesthetics and Cultural Context, Vernallis, Carol, ISBN-13: 978-0231117999**

**Make Your Music Video and Put It Online, Safir, Robert, ISBN-13: 978-1598639971**

**Reinventing Music Video : Next Generation Directors, Their Inspiration and Work, Hanson, Matt, ISBN-13: 978-0240808345**

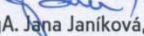
Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**

Ústav animace a audiovizu

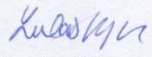
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, PhD.  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 4.2.2014 .....

Gabriela Pláčková 'Pláčková'  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 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.

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

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

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku 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**

Bakalářská práce popisující proces přípravy a realizace animovaného videoklipu písně The Hidden Words české skupiny Sunflower Caravan. Od prvotní inspirace, přes psaní scénáře, skicování a animování až k výslednému dílu.

Klíčová slova: animovaný videoklip, The Hidden Words, Sunflower Caravan, Gabriela Plačková, animace, bakalářský film

## **ABSTRACT**

The thesis describes the preparation and realization of an animated music video called The Hidden Words for a Czech band Sunflower Caravan. From the first idea, through the screenplay, sketching, art design and animating, all the way to the final movie.

Klíčová slova: animated music video, The Hidden Words, Sunflower Caravan, Gabriela Plackova, animation

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 1.5. 2014

Gabriela Plačková

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE</b> .....	<b>11</b>
1.1 VZNIK MYŠLENKY .....	11
1.2 HLEDÁNÍ PÍSNĚ .....	12
1.3 SUNFLOWER CARAVAN A THE HIDDEN WORDS .....	13
<b>2 SCÉNÁŘ</b> .....	<b>14</b>
2.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU .....	14
2.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ .....	16
2.3 POSTAVY .....	16
<b>3 INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>18</b>
3.1 INSPIRACE STUDIEM.....	18
3.2 INSPIRACE OD AUTORŮ .....	19
<b>4 O TVORBĚ HUDEBNÍCH VIDEÍ</b> .....	<b>21</b>
4.1 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA .....	21
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>24</b>
<b>5 FÁZE REALIZACE</b> .....	<b>25</b>
5.1 NAVRHOVÁNÍ .....	25
5.2 STORYBOARD .....	26
5.3 ANIMATIK.....	26
<b>6 FINÁLNÍ VÝTVARNÁ STRÁNKA</b> .....	<b>27</b>
6.1 DÉMON.....	27
6.2 POUTNÍK .....	28
6.3 PROSTŘEDÍ .....	28
<b>7 TECHNICKÉ PROVEDENÍ</b> .....	<b>30</b>
7.1 ADOBE ILLUSTRATOR.....	30
7.2 ADOBE AFTER EFFECTS.....	30
7.3 ADOBE PHOTOSHOP .....	32
7.4 FINALIZACE .....	32
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>33</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>34</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>35</b>



## ÚVOD

Pokud byste se mě zeptali, o čem *The Hidden Words* je, řekla bych „Někdy bojujeme za něco, o čem si myslíme, že je správné, ale ve výsledku zjistíme, že jsme se mylili.“ S touto větou se dokáži ztotožnit, protože toto vidím jako jeden z největších problémů svého života, respektive své osobnosti. Často činím zbrklá rozhodnutí ve víře, že jedním správně, že jsem v právu, avšak nedokážu přes svou zaslepenost vidět skutečnou pravdu, která dost často bývá úplně jinde.

V mém krátkém bakalářském filmu, který sama ze své ješitnosti nechci nazývat pouze videoklipem, toto téma lehce otevírám a snažím se zpracovat vizuálně poutavou formou, která je obohacená o jednotnou stylizaci. Je to také příběh o odvaze, zlu a dobru, který je na malé ploše představen velice přímočaře a nekomplikovaně.

Zážitek z příběhu pro mě dokresluje hudba, která pro mě osobně hraje druhořadou roli. Můžeme říct, že je to soundtrack ke krátkému animovanému filmu, ale zároveň jde komplexně o videoklip, co je víc, záleží jen na tom, kdo se dívá a poslouchá.

Tato teoretická práce popisuje vznik krátkého bakalářského filmu *The Hidden words* od samotného počátku myšlenky, až k samotnému konci. Je o mém několikaměsíčním boji při porodu něčeho, co by mělo být mým dítětem. Pouze doufám, že v tomto boji se nevyplní téma samotného filmu, zmíněné na začátku úvodu.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Nejtěžší moment pro každého kreativce je zírat na list prázdného papíru, který čeká na zaplnění. Ať už jde o psaní, malování nebo vymýšlení námětu a scénáře filmu. U toho to ale při přípravě bakalářského projektu nekončí. Člověk je sám sobě výtvarníkem, scénáristou, režisérem, střihačem a v neposlední řadě i animátorem. Je to dlouhá cesta a spousta práce, ale před realizací vždy stojí myšlenka, která musí být výborná, aby pak vše ostatní mělo smysl.

### 1.1 Vznik myšlenky

Slyšela jsem příběhy o jiných studentech pracujících na svých bakalářských filmech, kteří vystřídali kupříkladu i tři různé scénáře, než se nakonec rozhodli pro ten jediný, který budou realizovat. Chápu to dilema. V jednu chvíli vytvoříte něco, o čem jste přesvědčeni, že je to váš zlatý grál, ale za měsíc vystřízlivíte a, řekněme nadsazeně, dospějete, a najednou vám váš původní nápad připadá nedostačující. Druhou věcí však je to, zda vám na změnu zbývá čas, protože bakalářka není žádný umělecký projekt, u kterého můžete měsíce a roky čekat na múzu. Je to pokus o promítnutí toho nejlepšího, co v každém ze studentů je, zúročení všech zkušeností a informací, které člověk za 3 roky studia nasbíral, do jednoho jediného krátkého filmu, na který bude moct být autor právem hrdý. Avšak s ohromným děsivým neonovým nápisem deadline pulsujícím před očima, což, jak si asi dokážete představit, je lehce stresující břímě spočívající na ramenou.

Sama za sebe můžu říct, že tahle fáze mě tentokrát minula obloukem. Tedy, vystresovaná jsem byla víc než dost, ale nebylo to kvůli nenalezenému námětu. V tom jsem měla jasno již dávno před začátkem zimního semestru a tedy startem veškerých přípravných prací na bakalářských projektech. O tom, jaký byl můj proces hledání námětu, se dočtete dále ve stejnojmenné kapitole této bakalářské práce. Šlo ovšem o přirozený vývoj ideje, která čekala v mé hlavě měsíce, než byla definitivně vypuštěna na papír. Jistě se za tu dobu vyvinula a dost změnila, ale o to víc jsem byla přesvědčená, že se jedná o můj pomyslný zlatý grál. V tak krátkém čase totiž těžko vymyslíte něco nového, lepšího, propracovanějšího a reálnějšího na zpracování v termínu. Proto, a ne jenom proto, padla volba na hudební klip.

### 1.2 Hledání písně

Paradoxně probíhal můj proces práce na jednotlivých fragmentech řetězce projektu poněkud retrospektivně. Běžnou praxí je, že se člověk rozhodně vytvořit hudební video pro

píseň, kterou si zvolí, či mu ji zadají, a poté na hudbu komponuje obraz a děj. Já postupovala opačně, první jsem si zvolila obsah, a poté teprve hledala track, který by pasoval do nálady a dramaturgie mého příběhu. Zákonitě přišly s neortodoxním přístupem také velice neortodoxní problémy. On už jen ten proces hledání je sám o sobě velice problematický, protože to není o ničem jiném než o štěstí a usilovném pročešávání internetu. A v tomto případě není Česká republika jako malý rybník vůbec žádnou výhodou, jelikož zdejší hudební scéna není moc pestrobarevná. Doufala jsem, že budu mít štěstí u amatérských kapel, které by navíc mou pomoc jistě velice ocenily, ba by po ní dokonce prahly. Tím by odpadl veškerý problém ohledně copyrightů a špatné komunikace mezi mnou, o něco žádající studentkou, a populární, velice zaneprázdněnou kapelou. Avšak u málo známých, řekněme neobjevených kapel, se objevuje jeden zásadní problém. A to je kvalita záznamu. Kapelám tohoto významu se většinou podaří zajistit si jednu, maximálně dvě nahrávky ve studiové kvalitě, ale tím mi dost zúžili výběr, jelikož zbytek singlů byl šumící záznam na diktafon ze zkušebny. A z toho se moc vybírat nedá. Později mi však osud přivedl pod cursor myši píseň od kapely Sunflower Caravan s názvem The Hidden Words a já věděla, že jsem našla, co potřebuji.

V momentě, kdy jsem byla již rozhodnutá, že toto je ten správný track pro můj příběh, přišla na řadu další věc. Kolem hudby se točí spousta autorských práv a smluv, proto bylo stěžejní získat zelenou od kapely. Nespornou výhodou bylo, že se jedná o známou českou kapelu, která však není přehnaně populární, proto tedy prahnou po jakékoliv pozitivní publicitě a propagaci. Zdálo se tedy snadné získat od nich práva na píseň. A také bylo, pouze jim odpověď trvala poněkud déle, než jsem předpokládala, což mě dostávalo do nervozity. Čas běžel a já si stále nebyla jistá, že celá věc z jejich strany „klopne“. Později se však vše dalo do pohybu správným směrem a bylo mi uděleno svolení pokračovat. Kapela si pouze vyhradila, že klip nemá být uváděn jako jejich oficiální produkce, ale jako studentský počín, což mi vyhovovalo a tím se také v podstatě zřekli veškerého podílu při tvorbě scénáře a vizuálu, tedy nikdo z nich mi do toho lidově řečeno „nekecal“.

Svůj prázdný papír jsem k vlastnímu uspokojení docela hladce zaplnila, a ačkoliv byl proces v úplném začátku, přesto to byl velký povzbuzující krok vpřed, který mohl nastartovat další kreativní fázi tvorby bakalářské práce.

### 1.3 Sunflower Caravan a The Hidden Words

Autorem písně The Hidden Words je pražská hudební skupina Sunflower Caravan, spadající do žánru indie-rock, která se na scéně objevila roku 2001. Začali jako čistě instrumentální kapela, která si ke spolupráci pozívala externí zpěváky. Z tohoto období pochází i mnou vybraná píseň, ve které se o vokály postarala Ema Brabcová. Zbytek kapely je tvořen Ondřejem Čermákem jako klávesistou (nyní už i zpěvákem), Michellem, hrajícím na basu a Vítem Rosneckým za bicíma.

Píseň mě zaujala svou dramatičností, gradujícími refrény s vokály a teatrálním instrumentálním pozadím. Její postupný vývoj je dokonalý pro spojení s krátkým dějovým videoklipem, který začíná klidně a na konci graduje do velkého finále. Atmosféra písně je potměšlá, čímž připravuje půdu pro divákovo cítění příběhu.

*Text písně:*

We've got a tape over the mouth  
But shall we speak to ourselves?  
We can hear the noise of our patience  
But do we hear the inner bells?

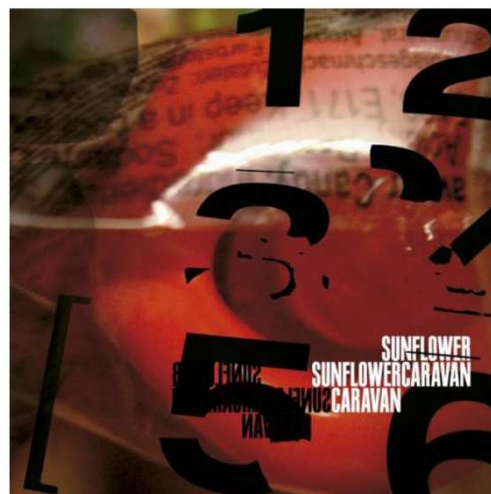
Soon I'll be waiting for your words

We cry in hidden places  
But shouldn't we stay in the current place?  
And the life is flowing somehow further  
In a wire of the human race

Soon I'll be waiting for your words  
Cause there is „another time“ in the past  
Which still hurts

Soon I'll be waiting for your words

(text: Ema Brabcová)



Cover alba Sunflower Caravan (2009)

## 2 SCÉNÁŘ

Cesta ke scénáři mé bakalářské práce byla klikatá, plná zvrátů a prošla spoustou fází proměny před tím, než získal tento finální tvar a podobu. V této kapitole bych chtěla podobněji rozebrat konkrétní vlivy, které hrály roli při jeho vývoji a poté popsat samotný děj.

### 2.1 Hledání námětu

Nedokážu definovat mou fascinaci představou člověka stoupajícího na vrchol zasněžené hory, pouze vím, že jakmile se mi jednou dostala do hlavy, už se jí prostě nechtělo ven. Možná je to tím, že pro mě ztělesňuje představu boje se sebou samým, determinaci, odhodlání dosáhnout vytyčeného cíle a nebezpečí. Představu člověka, který je sám za sebe a bojuje nejen proti nepřízni počasí, ale taky se svým vlastním tělem a myslí. Ze své podstaty je to pro mě velice přitažlivé téma a za svůj pobyt v Norsku jsem si k ní vytvořila pouto ještě mnohem silnější.

Nikdy jsem se nevěnovala extrémní horské turistice a asi ani nikdy nebudu, ale i při snazších výšlapech jsem vnímala boj mezi mým tělem a vědomím, přičemž jedno ovlivňovalo druhé, občas byli v harmonii, někdy jedno zaostávalo za druhým a to se pak projevovalo úbytkem sil a motivace dosáhnout vrcholu. Někdy bylo stoupaní tak absurdně těžké ve chvílích, kdy by vůbec být nemělo, a já se ptala sebe sama, zda je to v mé hlavě či ve slabých údech. Ale ať už cesta byla jakákoliv, vždy jsem na všechny strasti zapomněla ve chvíli, kdy jsem stanula na vrcholu. Ta pravá odměna čeká tam, když se můžete rozhlédnout kolem sebe a vidět krásu kolem vás a připadat si jako na střeše světa. To bylo vždy mým cílem, motivací, která mě tahala ven z pokoje a udržovala mě v pohybu, i když nohy stávkovaly. Zním však také případy ze svého okolí, kdy lidé podlehli slabému tělu či mysli v extrémních podmínkách v Himalájích, a tedy v podstatě bezdůvodně se tak svým pokusem překročit své limity a zažít dobrodružství připravili o život a umrzli.<sup>1)</sup>

Pro můj film jsem chtěla využít motivace člověka, který se chce a musí dostat na vrchol, i kdyby ho to mělo stát život, jelikož ho pohání vyšší poslání. A do cesty jsem mu chtěla postavit tvora, který se ho bude snažit zastavit a který bude zkoušet jeho výdrž a vůli. Na hoře na něj mělo čekat něco, co zoufale chtěl a potřeboval a to by ho pohánělo po celou nelehkou cestu. A v tu chvíli začal mít námět pevnější obrysy a začaly se v něm objevovat orientální vlivy.

Můj zájem o asijské kultury započal již dávno v době, kdy jsem našla zalíbení v tradičních japonských dřevořezech.<sup>2)</sup>

Míra stylizace vzhledem ke stáří, technika i témata mě oslovily a tento zájem se stále nevytratil. Klikatou cestičkou pokračoval dál, rostl a měnil se.

V půlce roku 2012 odjel můj bratr na roční studijní pobyt do Číny. Chtě nechtě jsem se začala o Asijskou kulturu zajímat ještě víc a tradice jejich bohů, démonů a draků mi učarovala. Pár měsíců na to se mi v hlavě zrodil nápad na film, který by pojednával o tématu tibetsko-čínského konfliktu, metaforicky vyjádřený cestou Poutníka- bývalého čínského vojáka v tibetských horách, který se chystá zabít démona sídlícího na vrcholu hory, sužujícího tibetskou vesnici na úpatí a způsobujícího nemoc Poutníkovy tibetské ženy. Příběh měl obsahovat flashbacky do minulosti, prolínajícími se současností. Ve velkém finále se měl Poutník dozvědět, že démon je součástí jeho duše poznamenané válečnou minulostí, napůl reálný, napůl abstraktní, a že veškeré zlo ve vesnici páchá samotný Poutník. Tento příběh měl mít spoustu významových vrstev a přesahů, avšak byl by to velice náročný projekt, jak časově, tak animačně. Uvědomila jsem si, že tudy cesta nevede, avšak že téma a provedení chci zachovat.



Tradiční japonský dřevoryt.

Nápad vytvořit hudební videoklip se objevil jako velice logické řešení mé situace. Klip je médium, které dovoluje mnohem víc, než kterékoliv jiné. Můžete vzít vše, co znáte o tvorbě filmu a animace a zahodit to, nebo se také můžete klasické filmové struktury držet, či obě tyto možnosti zkombinovat. Zároveň je daná jasná dramaturgie a atmosféra, které se musíte držet a může být jak vaším nejlepším přítelem, tak také tím největším nepřítelem- v jednu chvíli vám pomůže, jindy vám rozbije všechny vaše představy. To stejné platí u stopáže písni. Je to neskutečné kreativní a zároveň nekreativní činnost a já se postupně do této výzvy zamilovala a rozhodla se jí držet. To, že cesta k rozhodnutí udělat videoklip byla opravdu netradiční, podporuje už jen fakt, že jsem píseň hledala tak, aby pasovala k mému námětu a ne naopak. Nebylo to snadné, ovšem podařilo se mi najít tu správnou.

## 2.2 Literární scénář

Příběh začíná dramatickým kamerovým nájezdem skrze pohoří. Kamera se zastaví v záběru na horu s jeskyní na vrcholu, ze které se táhne černý kouř dolů na vesnici na úpatí hory. Na scéně se poté objevuje Poutník, který pohlédne dolů na vesnici sužovanou kouřem, a vzápětí vzhledne k jeskyni, kde se seznamujeme s jejím obyvatel- Démonem, podřimující na trůnu. Poté se poutník vydává, nedbaje na sníh a vítr, na cestu na vrchol hory. Svou přítomností probouzí démona, který se vzápětí rozzuří a posílá na Poutníka nebezpečí, která ho mají zastavit a zabránit mu v další cestě. On se však jistě smrti vyhne a zanedlouho stane pod vrcholem před Démonovou jeskyní. Poté stanou tváří v tvář, Démon, s krystalem moci na hrudi, sedící na trůně, vysílaje temný kouř na nevinné obyvatele vesnice v údolí a Poutník, který přišel Démona zničit a osvobodit tak vesnici od útlaku. Poutník tasí kladivo a vrhá se na Démona, ten však vysílá do boje roj ochranných úlomků, které ho obklopují a ty řežou poutníka jako žiletky, snaží se jim ubránit, ale je proti nim bezmocný jako proti tisícům sršňů. Celá jeskyně se začíná otřásat a plnit kouřem, zatímco Démon umocňuje svůj útok na Poutníka, který se zdá být v pasti. Sesbírá však veškerou sílu a porazí Démona ránou kladivem. Ten se rozsype na tisíce kousků a dopadne k zemi mrtev, avšak krystal zůstává neporušen a dopadá k zemi. Poutník se vítězoslavně rozhlédne, ale zjišťuje, že situace v jeskyni se zhoršila. Stěny se třesou, sypou a kouř je všudypřítomný. Ohlíží se ven z jeskyně a zjišťuje, že kouře, který se valí na vesnici, je stále víc a víc. Přiběhne k trůnu a prohlídne skrz otvor v něm. Spatří nitro sopky, ve kterém bublá žhavá láva, a vypouští temný jedovatý kouř. Poutník si uvědomí, co způsobil a ví, co musí udělat. Bere si Démonův krystal a sám se mění v dalšího démona. Na podlaze pak vidíme ležící postavu mrtvého muže, který dřív býval také poutníkem, než se změnil pomocí krystalu v Démona a byl zabit v boji. Nový démon zaujímá jeho místo na trůnu a kouř začíná řádnout. Kamera sjíždí po hoře dolů a my vidíme, že na scénu přichází další poutník, s cílem zabít démona a zachránit tak vesnici.

## 2.3 Postavy

V příběhu vystupuje démon, který je pro mě klíčový. Vyobrazení této postavy snoubí všechny mé zkušenosti nasbírané o asijské kultuře. Zadáte-li si do wikipedie vyhledávání čínských bohů, zobrazí se vám seznam více než 80 bohů, bůžků a jiných mýtických bytostí, přičemž každá má nějaký význam pro život



Tradiční čínská dračí maska



Číňanů. O prázdninách roku 2013 jsem podnikla výlet do Číny za bratrem a dostala se tak k tradicím této země blíže, než jsem se kdy jen odvážila snít. Tam jsem pochopila, že tato kultura stojí na uctívání děsivě vypadajících a tvářících se bohů mnohem víc, než na jejich hanobení. Drak je čínským symbolem štěstí, nesmrtelnosti, plodnosti a aktivity, tedy veskrze pozitivní kreatura, což kolidovalo s využitím fragmentů děsivosti draka ve spojení s mým zlým démonem, který se měl ve filmu objevit. Dále také sochy bohů, které jsem měla možnost vidět v různých buddhistických chrámech, byly i přes vnější vzezření pozitivními postavami, které svým následovníkům dodávají vnitřní klid a mír a ti přicházejí pravidelně poklonit se jim a zapálit vonné tyčinky na jejich počest. Tento rituál, který jsem měla šanci nejménou sledovat, byl v mnoha případech velice dojemně upřímný a od srdce a já zjistila, že verze mého prvního scénáře se zlým démonem není úplně ta pravá. V současné verzi scénáře je tedy démon obojím, jak negativní, tak pozitivní postavou.<sup>3)</sup>



Tradiční čínská operní maska.

Vzhled démona se dá dobře odvodit z tradičních čínských masek. Ze své cesty do Číny jsem si přivezla vějíř s vyobrazením tradičních operních masek, malovaných přímo na tvář. Tyto masky se vyznačují ornamentalitou, barevností a členitostí. Z této tradice jsem volně vycházela při tvorbě skic pro démona v mém filmu.

Vzhled Poutníka jsem zvolila takový, aby si zachoval všechny potřebné charakteristické rysy a přitom nebyl příliš stylizačně složitý. Odráží mou představu o tradičních šerpách a poutníků dob minulých.



Tradiční vysokohorský šerpa.

### 3 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Tato kapitola by měla pojednávat o věcech, které byly mým odrazovým můstkem při tvorbě bakalářského filmu. Měla bych pravděpodobně jmenovat filmy a výtvarníky, kteří mě něčím zaujali a inspirovali a já se k tomu později jistě dostanu, ale pro začátek bych chtěla mluvit o úplně jiném druhu inspirace, který je základnou veškeré mé tvorby.

#### 3.1 Inspirace studiem

Snažit se vypsát vše, co mě, jako výtvarníka, inspirovalo a posunulo do fáze, ve které se právě nacházím a tvořím, je skoro nemožné. Za dobu, co studuji na Ateliéru animované tvorby ve Zlíně, po všech těch klauzurách, které jsem naanimovala a odevzdala, jsem si uvědomila jednu důležitou věc- hranice se neustále posunují, člověk se s každým projektem zlepšuje a ať už vyjde či skončí pohromou, získává z každého nové cenné zkušenosti. Mám pocit, že u animovaného filmu a vlastně filmu jako takového to platí dvojnásob.

Důvod, proč to zmiňuji, je prostý. Můžu uvést spoustu filmů, které jsem viděla a které mě inspirovaly k vytvoření tohoto filmu. Ale nic, co jsem kdy viděla, není pro mou současnou tvorbu důležitější než filmy, které jsem v minulosti sama vytvořila. U spousty z nich jsem si „nabila čumák“, u některých jsem na krátký moment dosáhla pocitu uspokojení z dobře vykonané práce, který pak v rádech dnů vyprchal a nahradil ho pocit zklamání z filmu, který je jen nevýznamnou, ničím výjimečnou kapkou v moři ostatní audiovizuální tvorby ostatních lidí.

Mimo jiné jsem získala jasnější představu o tom, jaké filmy chci a nechci tvořit. Nechci tvořit filmy, kterými vyjadřuji sebe sama na té emocionální abstraktní rovině, kterou dost často chápe jenom sám autor a pro běžného diváka je něčím neuchopitelným. Dá se tedy říct, že mými inspiračními zdroji byly také všechny filmy, které kdy vznikly na Fakultě multimediálních komunikací, ať už na ateliéru animace, či audiovize. Všechna navštívená promítání klauzurních filmů mě nutila ptát se sebe sama, co ten či onen udělal špatně a co mám dělat pro to, abych tuto chybu neudělala také. Abych někomu nekřivdila, občas jsem se také ptala, co zrovna na tomto filmu udělal autor dobře, že je tak skvělý a co můžu udělat pro to, abych dosáhla podobného úspěchu.

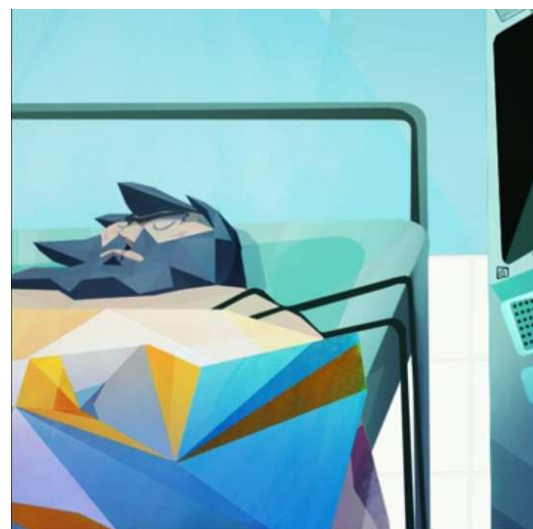
Ráda bych prohlásila, že jsem za 3 roky pozorování dosáhla jakési audiovizuální nirvány, ale bohužel je tomu úplně naopak. Ačkoliv jsem si uvědomila, co chci tvořit a jak dobrá chci být, realita je úplně jiná a člověk má u animovaného filmu pocit, jako kdyby se snažil

rozehnat mlhu dlaněmi. Ač se s každým dalším filmem snaží ze sebe vydat to nejlepší, pracuje na tom měsíce a dělá, co mu v současnou chvíli připadá nejlepší, na konci je opět konfrontován s něčím, co nedosahuje očekávaných kvalit a v některých místech se to dokonce úplně bortí. Uvědomuji si, že tento film je vlastně takových dalším pokusem vytvořit něco výjimečného a můžu jenom doufat, že to dopadne alespoň částečně tak dobře, jak bych si přála.

### 3.2 Inspirace od autorů

Abych se dopracovala k trochu konkrétnějším příkladům inspiračních zdrojů, přesunula bych se teď k výtvarníkům a filmům, které považují za onen pomyslný odrazový můstek, zmíněný již na začátku.

Mohla bych se snažit lepit komplikovanou mozaiku z obrazů, barev a zvuků, které prošly mým životem a dopracovat se tak k výslednému tvaru mého bakalářského filmu jako výsledku tisíce jemných asociací a vzpomínek, které mi utkvěly v paměti a já je teď promítla a pospojovala do něčeho svého. Ale při psaní této práce a hluboké reflexi, jsem nucená přiznat, že existuje pouze jeden jediný film, který chtěl změnit můj způsob práce s výtvarnem a byl největší inspirací pro tento projekt.



Printscreen z filmu „OBEN“

Poprvé jsem jej viděla před rokem, podruhé pak když jsem se rozhodla uvést jako referenci v kapitole praktické bakalářky. K mému velkému překvapení, ačkoliv už na to můj mozek skoro zapomněl, je tento film tak moc podobný tomu mému, že jeho obrovský vliv na mou osobu prostě nemůžu ignorovat. Tenkrát se mi velice líbil,

a ačkoliv mi příběh přišel slabý, výtvarno a základní premisa mě velice zaujala a já se rozhodla vytvořit něco podobného. Film se jmenuje OBEN (<http://vimeo.com/45203970>)

a pojednává o horolezci, který v nemocnici svádí boj o život metaforicky propojený s jeho stoupaním v horách. Výtvarná stránka tohoto díla mi naprosto učarovala a od té chvíle datuju svou posedlost trojúhelníkovým vektorovým designem, který jsem poprvé využila u plakátu pro studentský film Přechodné vědomí.

Myšlenka na motiv stoupání v zasněžených horách mi zůstala zabodnutá v mozku jako trn a já začala psát scénář na film pojednávající o Tibetsko-čínském konfliktu spojeném s tímto prostředím. Více se o tomto rozepisuji v kapitole o hledání námětu. Současný scénář je jiný, než byl původně v době, kdy jsem začala snít o filmu, který by vypadal podobně jako OBEN, mnohem jednodušší a mnohem víc se přiblížil jednoduchosti OBENova scénáře, avšak myslím, že ve výsledku bude můj film velice jiný.

Co se týče filmů, není už žádný jiný, který by mě inspiroval víc, proto už uvedu pouze ilustrátorku, která mě svými pracemi ovlivnila. Tou je Juliette Oberndorfer, která mě zaujala svým citem pro kompozici, barevnou harmoi i práci s texturami.

Styl, který mě od chvíle, kdy jsem začala být fascinována trojúhelníky, zajímá, se nazývá low poly art a je to práce s

„hrubě osekávanými“ 3D modely. Líbí se mi určitá syrovost

a masivnost tohoto stylu, bohužel mé veškeré snahy ovládnout 3D technologie doposud narazily na stěnu mé neschopnosti a lenosti. Proto zůstávám u 2D vektorové verze, která je pro mě větší jistotou.

Poslední velkou inspirací jsou pro mě videotutoriály, počínající těmi od Andrew Kramera. Uvádím je z toho důvodu, že dokáží člověka velice inspirovat a poučit a posouvají technologické hranice pro amatérského uživatele, jako jsem já. Při práci s programem, jako je Adobe After Effects, je pomoc od zkušenějších nezbytná a se správnou pomocí v nich lze tvořit zázraky.



Ukázka ilustrace od Juliette Oberndorfer

## 4 O TVORBĚ HUDEBNÍCH VIDEÍ

Důvodů, proč jsem si vybrala videoklip jako médium, se kterým chci pracovat, je hned několik. Prvním je časová stránka. To znamená, že výhodou je časově ohraničená stopa, které se musím držet, tudíž nemám šanci sklouznout k desetiminutovému animovaného filmu místo třeminutového, což se u mě stává vcelku často. Druhým důvodem je médium samotné, jelikož je to poprvé, co s ním pracuji, tudíž to považuji za úplně novou a velmi přínosnou zkušenost, při které se dozvím, jak nejlépe s takovým úkolem naložit, kde se skrývají všechny záludnosti a čeho se mám příště držet či vyvarovat. Dále si také myslím, že píseň je skvělou oporou pro příběh a naopak, očekávám, že po skloubení těchto dvou věcí bude divákův emocionální zážitek povznesen na úplně jinou úroveň, než by to bylo při obou separátně. Toto hudební video je pro mě experimentem, jak se dá krátký animovaný narativní příběh spojit s písní tak, aby jeden druhého podpořili a vytvořili tak pro oko i ucho zajímavou podívanou. Nechtěla jsem s hudebním videem pracovat v příliš abstraktní rovině, jak už to u klipů často bývá, ale chtěla jsem mu dát příběhovou formu, ač jednoduchou.

### 4.1 Základní pravidla

Když jsem začala číst příslušnou literaturu zabývající se tímto tématem, dozvěděla jsem se pár zajímavých faktů o tvorbě hudebních klipů. Dočetla jsem se převážně spoustu užitečných faktů o tvorbě hraných videoklipů, které se od animovaných liší ve spoustě drobných detailů. U animovaných povětšinou neřešíte práci s hercem, lipsync zpěváka na píseň, natáčení všech záběrů z mnoha úhlů s hudbou v pozadí a pak následnou synchronizaci tracku na hrané záběry ve střížně.

Animace otevírá možnost úplně jiných světů, postav a příběhů jak při klasickém filmovém vyprávění, tak stejně u videoklipů s tím rozdílem, že hudební videa posunují hranici tolerance ještě mnohem dál a nelpí na konkrétnosti, srozumitelném vyprávění, naraci ani jasné struktuře. Jistě je lepší, když alespoň něco z toho videoklip má, v první řadě by mělo jít o promyšlené komplexní dílo, ať už pravidla porušuje nebo je striktně dodržuje a tím je pak zaručeno, že výsledek bude držet po kupě a nebude možné zpochybnit jeho kvalitu.

Příkladem dobře funkčního hraného videoklipu, držícího se všech pravidel, které by tvorba tohoto média měla brát v potaz, je videoklip „Crazy“ od skupiny Aerosmith. Zahrnuje naraci, avšak ne takovou, aby tahala pozornost od písně a textu. Velmi mazaně jsou zahr-

nuty prolínačky mezi vystupující kapelou Aerosmith a mezi postavami a jejich interakcí s písní samotnou. Postavy jsou definované pomocí drobných epizodních akcí a člověk proto chápe jejich způsob chování a činy. Celkově tento videoklip „odsejpá“ ve velice příjemném tempu a náladě a píseň tematicky velice dobře doplňuje.

Z animovaných narativních videoklipů bych uvedla „The Little Talks“ od Of Monster and Man. Tento hudební klip má velice zajímavou techniku zpracování a obsahuje velice jednoduchý příběh, okořeněný různými konflikty, kterými si hlavní postavy musí projít, aby došly ke splnění úkolu a rozuzlení.

Mezi narativní a zároveň abstraktní videa patří pro mě velice zajímavý videoklip skupiny Fleet Foxes „The Shrine/ An Argument“. Jedná se o klasickou papírkovou animaci, která dodává poetický nádech a zajímavou atmosféru, což se velice hodí k dojemnému příběhu a experimentální hudbě. Příběh je dějový a abstraktní zároveň a nechává prostor interpretacím.

A někde za tím vším se nachází klip jako zběsilá smršť obrazů, zdánlivě nesmyslných, která doplňuje píseň, ale netvoří žádný příběh. Elegantnějším příkladem může být „Crazy“ od Gnarlse Barkleyho, která využívá inkoustové skvrny, které se transformují do siluety zpěváka, méně elegantním potom duo MGMT s jedním z jejich klipů „Time to Pretend“, které se stylizuje do směru 80ých let a ve svých klipech kombinuje psychedelické animace s hraným projevem, technicky špatně vyvedených, stojících na hraně parodie a nevkusu.

Uvedla jsem záměrně několik příkladů přístupů k videoklipům, aby bylo jasné, že existuje nekonečno cest, kterými se lze vydat při jejich tvorbě. Nikdy se nedá říct, že jeden konkrétní mustr je ten správný a neporušitelný, ale vždy by měl existovat nějaký, kterého je dobré se držet, dokud nenabydeme tolik zkušeností, abychom mohli pravidla záměrně porušovat ku prospěchu věci.

Chtěla bych nyní vyčíst pár základních pravidel, které jsem si o tvorbě klipů načetla. Výše jsem zmiňovala fakt, kde konkrétně se děj toho či onoho videoklipu nachází na stupnici narace. Dějovost příběhu, který je zachycen ve videoklipu, by totiž neměla přesáhnout určitý level, jelikož by tím píseň mohla utrpět. Důvody jsou prosté- videoklip ze své povahy není tím správným prostorem pro komplikované dějové zápletky a myšlenkové pochody. – nejen kvůli předpokladu, že se má jednat o pro diváka nenáročnou podívanou, ale také kvůli omezené stopáži a malému prostoru, který je automaticky ohraničen délkou zvukové stopy. Když se nad těmito poznatky zamyslím, dostávám se opět k tomu, že pravidla jsou

od toho, aby se čas od času porušila. Napadá mě hned několik interpretů, kteří se prezentují videoklipy tak, že jsou zároveň krátkými filmy. Mám na mysli například nejnovější projekt Lany del Rey „Tropico“, nebo dále „Song To Say Goodbye“ od skupiny Placebo a „What Comes Around...“ od Justina Timberlakea. Všechny tyto hudební videa značně přesahují stopáží délku písničky a v hraných částech vyprávějí příběh. Nemůžu ovšem prohlásit, že by se tyto „krátké filmy“ držely nějaké tradiční filmové struktury. Spíše pracují s narací volně a rozvíjejí příběh videoklipu na větší ploše.

Dále by klip neměl tahat přílišnou pozornost od písně samotné, měl by ji doplňovat a podporovat. Dalším důležitým faktem, za kterým si velice stojím, je že klip by neměl kopírovat text písně. Videoklipy, které zobrazují dějově to stejné, co je zpíváno v písni, jsou předem odsouzeny k neúspěchu. Tento způsob vyprávění lze nazvat Vanilla storytelling. Osobně se mi tento styl zpracování média velice protiví a jako divák ho považuji za podceňování mého intelektu. Pod tento způsob jsou také zahrnuty metody, které nejsou tak prvoplánové, avšak velice se tomu blíží. Takže pokud se v písni zpívá o dvou lidech, kteří se ohledně něčeho hádají a v klipu se taktéž hádají, ale kvůli něčemu jinému, je velice pravděpodobné, že video sklouzne do úplně stejné kategorie. (Vernallis, C., 2004)

„...as a music video director, you're quite simply not allowed to make sense. The further removed from the actual story the images are, the more the music video will be appreciated by those who matter.“<sup>4)</sup>

Říká se, že jako režisér a tvůrce videoklipu byste měli nosit výsledek v hlavě již před samotným natáčením. Vize by měla být jasná, tudíž odpadají nejasnosti ve střížně. Dobrá příprava je vždy klíčová. Je třeba naslouchat píseň a videoklip jí ušít „na míru“ a podpořit tak všechny její aspekty, ať už může jít o instrumentální sóla, refrény nebo gradaci. S jasnou představou je poté realizace jednodušší, s předpřipraveným storyboardem taktéž. U hraných videoklipů je důležité na place zaznamenat dostatek materiálu s přesahy, aby potom střihač nezažil horké chvíle při postprodukcii. V tomto případě platí „více je více“. U animovaných se očekává tvorba animatiku, který otestuje funkčnost příběhu a animace dohromady s písní, jelikož v tomto případě materiál musí vznikat přímo na míru a přesahy nepřicházejí v úvahu.

Pokud bude na toto vše režisér při tvorbě videoklipu myslet, má velice dobře našlápnuto ke kvalitnímu výsledku.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



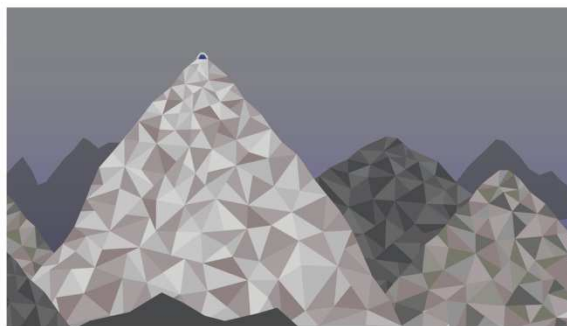
## 5 FÁZE REALIZACE

V době příprav, které z velké části obnášejí spoustu přemýšlení nad námětem, příběhem, postavami i vizuálem, je důležité si sednout s papírem a tužkou a všechny myšlenky zhmotnit alespoň do nahrubo načrtnuté podoby.

### 5.1 Navrhování

Toto u mě platí dvojnásob, co se týče výtvarných návrhů a postav, u kterých sice mívám vždy nějakou představu, ale ve chvíli, kdy je mám nakreslit, zjišťuji, že o nich vlastně zatím nevím vůbec nic. A v tu chvíli musím zalarmovat veškerou svou představivost a kreslířský um a dát nejasným představám jasné obrysy. Ve chvíli, kdy se mi to podaří, však ještě nemám vyhráno. Překreslování skic do čisté finální formy většinou obnáší spoustu změn na původních návrzích a tedy ještě spoustu další práce.

Zajímavé na kreativní tvorbě je, jak se člověk ze dne na den neustále vyvíjí. A někdy to je i z minuty na minutu a z hodiny na hodinu. Stačí jen minimalizovat okno grafického programu, do kterého hledíte už několik hodin, a vrátit se k němu za 10 minut. Pohled na to, co jste doposud vytvořili a ještě před pár minutami s tím byli spokojeni, se může razantně změ-



První verze výtvarného návrhu.

nit. Narážím tím na to, že člověk nikdy nemůže být spokojený s prvním (v tu chvíli finálním) návrhem, který vytvoří. Ždímáme z naší imaginace to nejlepší, snažíme se co nejvíce zvládnout všechny technické aspekty a vytvořit to nejlepší, co jen umíme. Ale je to jen druhý vývojový stupeň myšlenky, ke které se za pár dní vrátíme a uvědomíme si, že to dokážeme ještě lépe. Je to zajímavý jev, který mě utvrzuje v tom, že člověk hodně často nedokáže vytvořit z ničeho něco geniálního. Někdy potřebuje jen trošku nakopnout a slyšet, že by to přece dokázal i líp, a tím se „vyhecovat“ a posunout to o další úroveň výš. Návrhy a nápady zrají jako víno. Tedy, většinou.

Mé období skicování probíhalo od září do konce listopadu, bylo to období brainstormingu a pilování příběhu, který se během této doby jednou velice razantně změnil.

## 5.2 Storyboard

U tvorby filmu pak vždy nastane čas, kdy je důležité dát skicám filmovější podobu. U animovaného filmu je storyboard výborným pomocníkem, který režisérovi pomůže uspořádat myšlenky a posune fázi příprav o kus dál, nehledě na to, že stanoví předběžný počet záběrů a jejich vzhled.

Na storyboardu jsem začala pracovat začátkem prosince. Řídila jsem se již připraveným bodovým scénářem a uzpůsobila počet záběrů své představě o jejich zasazení do délky stopáže písničky. V této fázi jsem si taktéž ujasnila, jak budou jednotlivé záběry vypadat a z velké části toto rozvržení zůstalo až do fáze realizace.

## 5.3 Animatik

Avšak když jsem v průběhu ledna dala dohromady animatik, složený ze záběrů navrhnutých ve storyboardu, začalo být jasné, že se přece jenom budou muset odehrát zásadní změny. Problémem bylo, že můj odhad počtu záběru byl pro délku stopáže nedostačující a vznikla mi tak černá prázdná místa, které bylo třeba zaplnit. Naštěstí se jednalo převážně o scény, které jsem s mylnou představou, že na delší a rozsáhlejší záběry není stopáž, zkracovala už při vytváření storyboardu, tudíž jsem jim jen dala větší prostor v rozzáběrování.

Už tehdy se metoda animatiku víc než osvědčila. Režisér najednou vidí nedostatky, kterých se dopustil a má šanci je napravit, dřív než dojde na samotnou realizaci. Navíc jde také o velice užitečnou pomůcku při prezentování příběhu ostatním a získáváním cenného feedbacku.

Problémem studentského animatiku v časové tísní, jakou člověk prožívá před odevzdáváním bakalářského filmu je, že se nejedná o moc kvalitní animatiku. Jsou to opravdu jen hrubě načrtnuté záběry s ne moc reprezentativní kresbou. Proto je u potencionálního diváka třeba, aby k animatiku přistupoval shovívavě a s rezervou, protože výsledná realizace bude vždy kvalitativně na jiné úrovni.

Tímto pro mě začalo období prací na samotném finálním videoklipu.

## 6 FINÁLNÍ VÝTVARNÁ STRÁNKA

Ve výtvarném provedení jsem se snažila o vytvoření symbiózy dvou odlišných kombinovaných technik, vektoru s počítačem generovanými efekty a klasickou 2D kreslenkou.

Jak už jsem naznačila v předchozích kapitolách, mým záměrem bylo vytvořit prostředí ve stylu podobnému *Low poly art*. Vzhledem ke svým technickým možnostem jsem však zvolila metodu vektoru. Jako hlavní prvek byl zvolen trojúhelník, který se objevuje jak ve struktuře hor a skal, ale také jako sněhové vločky či úlomky tvořící chvost démona. Pro prostředí je vytvořeno tak, aby bylo lákavé pro oči, působilo plně až hypnoticky, aby byl divák zahlcen množstvím podnětu a ani chvíli se nenudil. Nechtěla jsem prázdné kompozice, proto jsem se rozhodla vytvořit co nejvíce plánů a pracovat s rozostřením pozadí a popředí.

### 6.1 Démon

Postavy jsou obě velice odlišné, zatímco Poutník je jediný 2D kreslený a animovaný objekt, démon zapadá do celého designu prostředí tím, že je také tvořený vektorovými čtyřúhelníky a trojúhelníky. Jeho obličej tvoří sešikmené rudé štěrbiny jako oči, ostře řezané rysy s pootevřenou tlamou s malými ostrými zoubky. Zbytek jeho těla je jen podivným kvádrem bez znaku dalších končetin, čímž se jeho vzhled a pohyb stává velice osobitým a velice rozdílným od postavy Poutníka.



Postava Démona.

## 6.2 Poutník

Ten je vyobrazen jako vcelku roztomilá, drobná postava zahalená do kožešiny, se kterou si pohrává vítr a odhaluje pouze obličej. Tvář má jednoduchou, tvoří ji plnovous s hustým obočím, šikmýma očima a pár vráskami. Takto navržený obličej nedovoluje přílišnou mimiku, s čímž bylo zajímavé pracovat, jelikož potom musí na scénu velice často nastoupit řeč těla. Postava je vyobrazena taktéž v barevných plochách bez obrysové linky, je jí však dodána plasticita nenápadnými stíny na těle, které v určitých situacích dodávají kresbě zdánlivý 3D efekt. Na šatstvu se nachází pár drobných detailů, které podporují živost i v záběrech, kdy je jinak postava statická- šněrování na kožešině, chloupky, batoh a velké boty. V původním výtvarném návrhu má Poutník hůl, o kterou se celou cestu opírá, ale ve výsledku byla vyhodnocena jako zbytečná, pro příběh nepodstatná a animování komplikující.

Jistá podobnost obou postav, ačkoliv jsou obě vyhotoveny jinou technikou, není vůbec náhodná. Naopak, je pro příběh nezbytná a postavy byly navrženy tímto způsobem, aby závěrečný zvrat působil na diváka věrohodně. Také jsem se snažila držet asijských zdrojů a původu obou postav, který je jednodušší dodržet stanovením určitého archetypu člověka z tohoto prostředí, jenž je poté kopírován a částečně pozměňován tak, aby nedošlo ke zmatení diváka.



Postava Poutníka.

## 6.3 Prostředí

Barvy prostředí a postav jsou polovinu filmu laděné do přírodních, přirozených tónů. Pro navození atmosféry sněhu, zimy a jednotvárnosti venkovního prostředí jsou všechna venkovní skaliska odstínovaná v šedých a bílých barvách, hnědé a béžové jsou použity pro znázornění původní skály oprostěné od sněhu, vyčuhující zpod sněhového nánosu. Tento

prvek velice napomáhá plasticitě celého prostředí a příjemně rozbíjí jednotvárnost a plochost bílo-šedé. Rozdíl však nastává, když dojde na průhledy dovnitř hory, tedy jeskyně. Ta se ve filmu objevuje ve čtyřech verzích, třikrát v první polovině, kdy se každé prostředí objeví jen v jednom záběru, v později se však v hlavní jeskyni na vrcholu hory odehrává celá druhá část příběhu. Tyto jeskyně se vyznačují do růžova a fialova laděnou barevností, která v kontrastu s desaturovaným exteriérem působí velice osvěžujícím dojmem. Cílem bylo oživit prostředí v průběhu filmu a také ukázat, že se pod nudným jednotvárným zevnějškem skály může skrývat překvapení v podobě nádhery, která vypadá jako drahokam.

V prostředí a příběhu se objevují taktéž další důležité prvky jako sníh, kouř, roj úlomků, láva, zář drahokamu a zář trůnu. Tyto věci jsou vyhotoveny pomocí postprodukčního programu, aby působily sofistikovaněji a děsivěji než roztomilá ručně kreslená animace. Kouř, úlomky a sníh využívají hlavní motiv trojúhelníku a pracují s ním každý s fyzikou sobě vlastní, tudíž se z jednoho a téhož geometrického tvaru stává naprosto odlišný objekt s úplně jinou povahou, strukturou, texturou a fyzikou. Záře a láva jsou laděny do ruda, tudíž rozbíjí zaběhlou barevnou paletu výrazným červeným svitem, který prostor navíc velice často sjednocuje a dodává mu hloubku.



Ukázka výsledného pozadí.



Trojúhelníkový kouř a sníh.

## 7 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

Ve chvíli, kdy jsem se rozhodla přijít s něčím trochu jiným, než klasickou 2D počítačovou kreslenkou, a vnést do výtvarna trochu jinou stylizaci a experiment, jsem musela promyslet otázku provedení. Spousta věcí, které jsem chtěla zrealizovat, byla za hranicemi mých možností a opravdu jsem zprvu neměla představu o tom, jak je převedu z nejasné představy do reality. Asi jsem blázen, když přijímám takovou výzvu s nejistým výsledkem, zrovna pokud jde o tak důležitý projekt jako bakalářský film, ale z mého úhlu pohledu to byla možnost více se předvést.

Hned na začátku musím podotknout, že díky tomuto rozhodnutí jsem si uvědomila, že člověk je schopen učit se neustále novým věcem, pokud není líný si k nim proklestit cestu. Ta bývá totiž občas trnitá. Ale faktem je, že veškerá iniciativa musí přicházet od člověka samotného a nesmí očekávat, že ho něčemu naučí profesori nebo lidé kolem. Přestože jsem udělala jen malý krok ve svém vývoji znalostí, stále to vnímám jako velký osobní úspěch.

### 7.1 Adobe Illustrator

Proces výroby jednotlivých záběrů začal trojúhelníkovými vektorovými pozadími, pro jejichž výrobu mi posloužil program Adobe Illustrator CS6. Vycházela jsem ze svých představ o rozvržení jednotlivých záběrů a ze skic, které byly použity ve storyboardu a animatiku.

Při tvorbě načisto se kompozice záběrů částečně měnila, většinou k lepšímu, jelikož jsem začala přemýšlet plastičtěji, prostorověji a vytvářela scénu s ohledem na plány, které kompozici ožíví a dodají jí hloubku, která lahodí očím víc, než jen nudná placka. Trojúhelníky jsem vedle sebe skládala ručně, pomocí nástroje pero, takže to byl dlouhý a náročný proces, který mi s kompletní finalizací pozadí v program Adobe After Effect zabral víc než polovinu času vyhrazeného na realizaci.

Díky výborné kompatibilitě jednotlivých programů Adobe balíčků jsem nemusela jednotlivé vrstvy pokaždé exportovat zvlášť, ale stačilo jen importovat soubor Illustratoru do dalšího programu, který jsem při tvorbě použila, čímž byl Adobe After Effects CS6.

### 7.2 Adobe After Effects

Za dobu realizace svého videoklipu jsem si uvědomila, že tenhle pomocník pro animaci a postprodukcí je vesměs všemocný, pokud víte, kde sehnat tu správnou radu, pomoc a plug-

in. Se zrodem idey ohledně vizuálu mi bylo zároveň jasné, že bude třeba ve velké míře tento program využít, přičemž jsem jej ovládala pouze na velice základní úrovni. Přijala jsem však radu ze svého okolí a začala hledat způsoby, jak ho ovládnout a dosáhnout kýženého výsledku.

Největším pomocníkem mi byly tutoriály, které jsou volně ke zhlédnutí na webu (*videocopilot.net*, *youtube.com*) a jsou velice dobře dostupné pro každého, kdo ví, co hledá a umí anglicky. Pomocí těchto „videonávodů“ jsem byla schopna během týdne přijít například na princip vytváření automaticky generovaných sněhových vloček či kouře, a ovládnout ho natolik, že jsem s ním dokázala pracovat ve svém filmu. Samozřejmě jde o velice časově náročný proces, který vyžaduje soustředění a spoustu trpělivosti, ale výsledek většinou stojí za to. Pravidlem je, že první pokus trvá vždy nejdéle, ale jakmile člověk pochopí co a jak, je schopný ho zopakovat za zlomek času. Já měla stále co objevovat, jelikož s každým záběrem přišla nová komplikace, nová výzva a nový způsob k objevení, takže se žádná zázračná rychlost výroby nekonala, avšak dále ke konci to bylo jednoznačně mnohem snazší, než na krušném začátku.

Dokončování pozadí z *Illustratoru* začlo jejich importováním do *AE*. Tento soubor se pak umístil do „kompozice“ nastavené na *Full HD cinemascope*, jeho plány se rozmístily v 3D prostoru, přidala se kamera a její případné pohyby, poté se vložil kouř generovaný pomocí *Trapcode Particular* a s tím stejným plug-inem se vytvořily i padající vločky. Tím byl pro ten moment záběr hotov a připravený pro vložení 2D kreslené animace.

Z řady *Trapcode* jsem mimo hojně využívaný *Particular* použila také *Trapcode Mir* k vytvoření lávy a *Trapcode Shine*, který vytvořil krásný efekt záře démonova krystalu. Dále byl výborným pomocníkem plug-in *Newton 2*, podprogram, který vygeneruje a nasimuluje reálně vypadající fyzikální chování vybraných předmětů, aniž by jej člověk musel ručně vytvářet pomocí klíčů v *AE*. Když se předmětům nastaví například gravitace a místo dopadu, počítač jej sám naanimuje, efekt je velice kvalitní a vyžaduje jen zlomek práce, kterou by člověk musel vykonat při ruční manipulaci. Nevýhodou je, že program není moc intuitivní a „uživatelsky přátelský“, přičemž na něj na internetu neexistuje moc návodů, tudíž pochopení a ovládnutí programu taktéž vyžaduje dost času. Avšak dovolím si říct, že výsledek vygenerovaný počítačem je o dost přesvědčivější, než neohrabaná ruční práce, tudíž se investovaný čas vyplatí.

### 7.3 Adobe Photoshop

Animaci 2D postavičky jsem prováděla ve Photoshopu pomocí klasického grafického tabletu. Práce započala tím, že jsem si do vytvořeného okna ve Full HD rozměrech vložila printscreen pozadí zpracovávaného záběru, tudíž jsem věděla, kam mám postavičku umístit a jak s ní pracovat. Export z programu jsem prováděla v PNG sekvenci, kterou jsem poté hravě importovala do ji vytvořeného projektu v After Effects.

Před začátkem animování jsem se rozhodovala, zda nevyužít k animaci například program *ToonBoom* či *TvPaint*, ale žádný z nich mě nepřesvědčil. Ačkoliv je Adobe Photoshop program primárně určený pro práci s fotografiemi a grafickou malbu, obsahuje i časovou osu, na které se dá dobře vytvářet animace. Fakt, že se štětci a nástroji tohoto programu pracuji již roky, jen přispívá k mé spokojenosti. Využila jsem jej také často při vytváření pozadí pro film, když bylo třeba rastrovat vektor, zdeformovat ho či jakkoliv upravit. Dobrá kompatibilita jednotlivých Adobe programů je neuvěřitelnou výhodou.

### 7.4 Finalizace

2D animaci jsem do prostředí v After Effects začlenila jejím převedením do 3D vrstvy a umístěním správně v poměru k ostatním prvkům v kompozici. Hloubce prostoru velice napomáhalo například umístění postavičky tak, aby sněhové vločky padala za ní i před ní, což vytvářelo iluzi vzdálenosti mezi jednotlivými plány. Také se dal využít efekt rozostření postavy, pokud stála blízko či daleko od kamery.

S postavičkou, již začleněnou, jsem musela provést ještě načasování pohybu, aby se hýbala přirozeně a záběr měl požadovanou délku.

Export jednotlivých záběrů byl u tohoto projektu obrovský problém, protože kvůli náročným efektům se renderovaly v rádech hodin. Vyžadovalo to tedy velké plánování a strategické uvažování, aby se vše stihlo včas.

Stříh jsem prováděla v programu Adobe Premiere, kde jsem skládala jednotlivé záběry a scény za sebe s ohledem na píseň. V této fázi také proběhlo dobarvení a byly přidány titulky.

Vzhledem k přesahům, které jsem se rozhodla do filmu přidat nad časový rámeček písničky, bylo třeba také jemné dozvučení atmosférou větru, kroků a dalších ruchů. Projekt byl tedy v jeho poslední fázi předán zvukaři, který se o to postaral.



## ZÁVĚR

Tento projekt mě, jako ostatně každý můj předchozí film, hodně naučil. Jednalo se o úplně novou zkušenost co se média, výtvarna i technologie týče a nelituju, že jsem se rozhodla vydat touto cestou.

Nejvíce oceňuji práci s písni, kterou jsem si zvolila jako vedoucí prvek celého příběhu, tedy jsem ji musela následovat, naslouchat jí, nechat se vést a zároveň ji občas nenávidět za to, že mě dostává do špatné situace, ze které musím najít cestu ven kompromisem. Tato zkušenost pro mě byla úplně nová a velice přínosná.

Další ohromné plus celého tohoto projektu je fakt, že mě dohnal za samotné hranice mých limitů (občas i sil), které se mohly, nebýt mé lenosti, posunou o míle dál již dávno, ale až tato příležitost ve mně vyvolala snahu vyzkoušet něco nového a trochu zariskovat. Risk byl velkou součástí celého mého pracovního procesu. Je spousta věcí, které člověk může udělat a ví, že vše půjde hladce, avšak já tentokrát skočila do úplného neznáma a s utopickou, či dokonce naivní, představou jsem se rozhodla vytvořit něco, o čem ještě úplně nevím, jak to bude vypadat a jak to vůbec reálně dokážu provést.

Při realizaci jsem pocítila časový tlak a deadline byl neúprosný, tedy bylo třeba přistoupit ke kompromisům. Tak je to ovšem vždy, když člověk nemá na práci neomezený čas. Tak dlouho, dokud si za projektem po všech kompromisech stojí, je to v pořádku. Já si za svým projektem stojím rozhodně.

Všechny krizové okamžiky a všechny záchvaty paniky, které jsem při tvorbě pocítila, mě posunuly dál, jelikož jsem musela posbírat zbytky svého sebeovládání, dát se do kupy, situaci vyřešit a jít dál. Samozřejmě i v tomto případě existoval plán B, kdyby něco selhalo a já nestihla film včas dokončit, ovšem to, že jsem nepolevila a rozhodla se držet se plánu A, mě vnitřně velice těší.

V závěru mé teoretické práce chci navázat na její úvod. Nazvala jsem výrobu bakalářského filmu bojem, s čímž i na jejím konci stále souhlasím. Pouze doufám, že pro diváka, který zhlédne můj film, bude tento zážitek příjemný a já tedy budu moct s klidem v duši říct, že ten boj nebyl vůbec zbytečný.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

VERNALLIS, Carol, *Experiencing music video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, 2004, ISBN-13: 978-0231117999

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin, *Dějiny filmu*, Nakladatelství Lidové Noviny, 2007, ISBN: 978-80-7331-091-2

<sup>1)</sup> NEJMENOVANÝ AUTOR. Smrt na vrcholu: Everest pokrývají mrtvoly. *Bushcraft: Vše o přírodě* [online]. 2013, s. 1 [cit. 2014-05-02]. Dostupné z: <http://bushcraft.cz/ze-zivota/pribehy-o-preziti/smr-t-na-vrcholu/>

<sup>2)</sup> POLÁČKOVÁ, Andrea. Stařec posedlý kreslením. *Historie web* [online]. s. 1, 27. 5. 2013 [cit. 2014-05-04]. Dostupné z: <http://www.historieweb.cz/starec-posedly-kreslenim>

<sup>3)</sup> Myths and Legends: Behold the Dragon. *Cultural China* [online]. s. 1 [cit. 2014-05-04]. Dostupné z: <http://traditions.cultural-china.com/en/13Traditions11777.html>

<sup>4)</sup> FILMMAKER, LAVideo. How to Make a Music Video: 7 Hard-Earned Tips. *LAVideoFilmmaker: Hard-earned advice for Filmmakers* [online]. 2010, s. 1 [cit. 2014-05-02]. Dostupné z: <http://www.lavideofilmmaker.com/music-videos/shooting-music-video-tips.html>

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- Obrázek 1.: Cover alba skupiny Sunflower Caravan, Sunflower Caravan (2009).....str.13  
*Dostupné z: <http://www.sunflowercaravan.com/albums.html>.*
- Obrázek 2.: Japonský dřevoryt.....str.15  
*Dostupné z: <http://goo.gl/AHx4Ln>*
- Obrázek 3.: Tradiční čínská dračí maska.....str.16  
*Dostupné z: <http://goo.gl/40txqs>*
- Obrázek 4.: Tradiční čínská operní maska.....str.17  
*Dostupné z: <http://goo.gl/hiWDku>*
- Obrázek 5.: Vysokohorský šerpa.....str.17  
*Dostupné z: <http://goo.gl/qlpFZG>*
- Obrázek 6.: Screenshot z filmu OBEN.....str.19  
*OBEN [film], directed ad animated by Thierno Bah, Noé Giuliani, Pierre Ledain, David Martins da Silva, EMCA, 2012. Dostupné z: <http://vimeo.com/45203970>*
- Obrázek 7.: Plagát k filmu Přejichodné vědomí.....str.20
- Obrázek 8.: Ilustrace Juliette Oberdornfer.....str.20  
*Dostupné z: <http://julietteoberndorfer.blogspot.cz/>*
- Obrázek 9.: Výtvarno: 1. verze pozadí.....str.25
- Obrázek 10.: Výtvarno: Démon.....str.27
- Obrázek 11.: Výtvarno: Poutník.....str.28
- Obrázek 12.: Výtvarno: prostředí.....str.29
- Obrázek 13.: Výtvarno: kouř a sníh.....str.29