

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Bakalářská práce

HUDEBNÍ VIDEOKLIP PRO SOUČASNOU HUDEBNÍ KAPELU

Ilona Malá

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení designu

Studijní program Design

Studijní obor Multimediální design, specializace Multimédia

Bakalářská práce

HUDEBNÍ VIDEOKLIP PRO SOUČASNOU HUDEBNÍ KAPELU

Ilona Malá

Vedoucí práce: doc. MgA. Irena Jůzová

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	2
2.2 Důvod volby.....	2
2.2 MTV.....	2
3. CÍL PRÁCE.....	3
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	4
4.1 Hledání interpreta a výběr písně.....	4
4.2 Volba způsobu zpracování.....	5
4.3 Vizualní koncept.....	7
4.3.1 „Full animation“ a „limited animation“.....	7
4.3.2 Volba způsobu tvorby animace.....	8
4.3.3 Proces vzniku výtvarného výrazu klipu.....	9
4.4 Významové souvislosti použitých rekvizit.....	10
4.5 Zdroje inspirace.....	11
4.5.1 Michel Gondry.....	11
4.5.2 Emanuele Luzzati a Guilio Gianini.....	12
4.5.3 Man Ray.....	13
4.5.4 Jiří Barta.....	13
4.6 Dramaturgie videoklipu.....	13

4.6.1 Rozbor písně.....	13
4.6.2 Literární scénář videoklipu.....	14
4.6.3 Motivy (<i>Rámování, Charaktery</i>).....	15
5. PROCES TVORBY.....	17
5.1 Vývoj identifikace hlavních postav.....	17
5.2 Barevná paleta.....	17
5.3 Práce v programech Adobe.....	18
5.4 Autoportrét.....	19
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	20
6.1 Software.....	20
6.2 Skladba finálního obrazu.....	20
6.2.1 Model RGB a CMYK.....	21
6.2.2 Klíčování masek.....	22
6.2.3 „Stop motion“.....	22
6.2.4 „Lipsynch“.....	23
7. POPIS DÍLA.....	24
8. PŘÍNOS PRÁCE V OBLASTI MULTIMÉDIÍ.....	25
9. SILNÉ STRÁNKY.....	26
10. SLABÉ STRÁNKY.....	27
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	28
11.1 Knižní a periodická literatura.....	28

11.2 Digitální zdroje.....	28
11.3 Internetové zdroje.....	29
12. RESUMÉ	30
13. SEZNAM PŘÍLOH	31

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

V průběhu studia v ateliéru Multimediálního designu se specializací Multimedia jsem se zaměřila převážně na televizní grafiku (animované televizní znělky, loga, titulky), tvorbou videí (hrané filmy, videoklipy, videoart a z části i dokumentární film) a na návrhy web designu (animované web bannery).

Avšak neomezila jsem se pouze na digitální média a zapojovala jsem do své tvorby i média starší (např. malbu) nebo média, která nejsou vizuální (např. zvuková). Vždy jsem se snažila hledat společného jmenovatele různých médií, totiž něco, co spojuje dílo v jeden celek (rytmus, expozice, gradace, kontrast, stylizace, žánr...) a tyto hodnoty využít k naplnění vlastního tvůrčího záměru. Digitální médium ve smyslu film nebo animace je pro mne jen jedním z mnoha prostředků, kterými mohu lidem předat myšlenku či pocit.

2. Téma

2.1 Důvod volby

Téma mé bakalářské práce zní: „Hudební videoklip pro současnou hudební kapelu“. Toto téma jsem si zvolila, protože jsem chtěla zužitkovat veškeré znalosti nabyté v průběhu studia, propojit různá média a vytvořit komplexní dílo, které v sobě spojuje dramaturgii, scénografii, symboliku barev, malbu, animaci, tvorbu charakterů a hravost. Je pro mne výzva interpretovat cizí dílo a posunout jej o krok dál.

2.2 MTV

Americká televize MTV zahájila vysílání v roce 1981 písní Video Killed The Radio Stars od Buggles. MTV brzy získala obrovský vliv nejen na hudební průmysl, ale také na společnost. Masově rozšířila tehdejší hudební alternativy jako Nirvana nebo The Prodigy. Své vysílání neomezila pouze na Ameriku. Bylo založeno mnoho MTV kanálů v zemích celého světa. Vznikly soutěže jako MTV Music Awards a MTV Europe Music Awards.¹

Videoklipy se staly součástí image hudebních interpretů. Ve velké a nákladné show vyniká například Lady Gaga. Se stoupající oblibou internetových kanálů jako www.youtube.com i menší hudební skupiny cítí, že potřebují ke své propagaci videoklip. Současní posluchači již dnes považují za samozřejmost, že je-li hudba slyšet, měla by být i vidět.

¹ MTV [online], poslední aktualizace 27. dubna 2012 02:57 [cit. 14. 4. 2012], Wikipedie. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mtv>

3. Cíl práce

Vytvořit videoklip pro mne znamená převedení hudby do vizuální formy a uvedení těchto dvou složek do harmonie tak, aby jedna podpořila druhou. V tomto případě by měla vizuální stránka podpořit stránku hudební. Pokud by naopak stránka zvuková doplňovala stránku vizuální, nejednalo by se o videoklip, ale o film, a to v tomto případě není žádoucí.

Hudební složka vymezuje směr, kterým se má vydat složka vizuální. Tím pro mne vzniká zcela konkrétní zadání, totiž vyznění výtvarné složky (nálada) a dramatická výstavba (zvuková konstrukce písně) podpořená vhodnou stříhovou skladbou klipu. Přesto videoklip nabízí široké možnosti k sebevyjádření. Mohu využít veškeré své dosud nabyté znalosti a dovednosti, abych vytvořila multimediální dílo odpovídající mému cítění a mé interpretaci vnějšího podnětu. Dílo, které reprodukuje a souzní. A v neposlední řadě dílo, jež je schopné zaujmout diváka a posloužit k identifikaci hudební skupiny v široké nabídce hudebního průmyslu.

Výstupem mé práce má být videoklip, jenž je možné odvysílat v televizi. Musí tedy být ve formátu HD (High Definition kvalita). Musí být také vhodný k prezentaci na webu. Důležité je, aby byl čitelný a rozpoznatelný i na malé projekční ploše, například na kanále www.youtube.com.

4. Proces přípravy

4.1 Hledání interpreta a výběr písně

Při hledání interpreta, jehož tvorbou se chci důkladně a do hloubky zabývat, jsem zvažovala mnoho hledisek. Musel to být někdo, kdo mne inspiruje. Nejlépe někdo z české hudební scény, abych se mohla snadněji inspirovat slovy písní a vázat volné asociace. Chtěla jsem najít vyspělé tvůrčí osobnosti. Ačkoliv jsem původně uvažovala o klipu pro nějakou malou neznámou kapelu, nakonec jsem se v zájmu nabytí nových zkušeností rozhodla pro kapelu velmi známou. Vznikl nápad oslovit několik významných českých interpretů, kteří se však svou tvorbou pohybují mimo mainstream české hudební scény. Nakonec mi svou hudbu do rukou svěřila kapela Vltava.

Hudební skupina Vltava s přestávkami působí na české hudební scéně už od roku 1986. Jejich hudba se dotýká každodenních lapálií člověka, je citlivá, jemná a hravá. Texty jsou silně obrazotvorné a příběhové. Proto jsem se rozhodla kapelu oslovit a domluvit se s nimi na zpracování písně *Prodává se kytara* z jejich nového alba jménem *Komedianti se vracejí domů*. Svolili.

Píseň *Prodává se kytara* jsem si vybrala z několika důvodů. Zaprvé se její text dotýkal mého osobního rozpoložení. Zpívá ji muž, který se snaží prodat kytaru, která mu nechce znít. Respektive ji chce někomu dát za symbolickou naturálii - flašku nebo sklenku. Situuje sám sebe do atmosféry baru, kdy zapíjí svůj žal. Už nikdy žádnou kytaru nechce. V jeho vztahu ke kytaře vidím paralelu se vztahem k ženě, kterou se rozhodl opustit, protože s ním není šťastná. Což je vlastně zcela běžný příběh, který jsme každý už prožil ať už jako hlavní aktér nebo ústy svých přátel.

Dalším důvodem pro výběr této písně je její stopáž. Z alba *Komedianti se vracejí domů* mne samozřejmě zaujalo písní hned několik, avšak buď jsem nedokázala najít pro sebe dostatečně inspirativní a zajímavou vizuální formu či příběh, anebo byla píseň příliš dlouhá. Například k titulní písni alba, totiž ke *Komedianti se vracejí domů*, by odpovídající animace měla trvat dobrých pět minut a takovou stopáž si, vzhledem k tomu, že na klip bych měla pracovat sama, zkrátka nemohu dovolit. Prodává se kytara má dvě a půl minuty, což mi připadá ideální.

4.2 Volba způsobu zpracování

Abych nepřebila vyznění písně a její text, rozhodla jsem se přenést důraz na výtvarné řešení vizuální stránky a ztvárnit v klipu spíše lyrický, než epický příběh. Cílem bylo zachytit v něm banality každodenního života, které v divákovi vyvolají nostalgii.

Protagonistkou příběhu se stává žena, která prožívá rozchod s partnerem, nikdo s ní nesoucí a ona se cítí osamělá. Chodí do kaváren s kamarádkami, tráví večery u televize a cpe se čokoládou, bloumá po městě a do postele uléhá sama. Avšak zobrazit ženu hereckou živou akcí se mi nezdálo dostatečně atraktivní, proto jsem se na základě textu písně a na základě vnější podobnosti rozhodla použít ve videoklipu loutku (symbol) v podobě starožitné kytary. Křivky kytarového těla mi připomínají ženské boky. Hra na kytaru ve mně evokuje milování.

Nalézání konečného řešení vizuálního stylu videoklipu zahrnovalo zvážení všech v úvahu připadajících variant. Výchozím bodem mělo být rozhodnutí, zda klip zpracuji spíše jako video nebo jej udělám animovaný.

Film je médium, které je orientováno na realistické vidění světa, pracuje s reálnými lidmi, reálným světlem a prostorem. K natáčení filmu bych potřebovala početný natáčecí štáb, který by byl ochotný se mi maximálně přizpůsobit jak ideově, tak časově. Shánění dostatečně

kvalitního štábu by mi zabralo příliš mnoho času a i samotná organizace by byla příliš náročná. V úvahu jsem brala také roční období, ve kterém budu bakalářskou práci vypracovávat. Pracovat venku v dešti nebo v mrazu je velmi psychicky i fyzicky náročné, nehledě na možné poruchy techniky, která je, jak známo, na počasí velmi citlivá. Takové řešení zkrátka celkově přesahuje moje časové možnosti i schopnosti. Jedinou možnou variantou by bylo pracovat v ateliéru, což jsem ale vzhledem k vybrané písni zamítla.

Naproti tomu animace klade větší důraz na rekvizity a jejich loutkovost. Mezi specifické znaky animace patří „oživení neživé hmoty“, ať už jde o oživení materiálu jako je kresba, písek, papír nebo sochařská hlína. Předměty zastupují lidské charaktery, přebírají lidské emoce a vyjadřují je skrz způsob animace. Mohou se svým vlastním stylem pohybovat a deformovat. Animace tak vytváří svůj vlastní magický svět, v němž každý pohyb objektu divák vnímá jako hru na svět skutečný.²

Proto scény, které by se v hraném filmu mohly jevit jako patos, mohou v animaci dostat odlehčený ráz. Fakt, že se předmět (v mém případě kytara) chová jako člověk, může působit groteskním dojmem. Vtip ostatně vnímám jako jeden z charakteristických znaků skupiny Vltava.

Vytvořit animaci má hned několik dalších výhod - klip mohu velmi dobře stylizovat, práce s materiálem by byla v ledasčem rychlejší a snadnější (pokud pominu možnost 3D animace, jež jsem z časových důvodů zavrhl hned zpočátku), nebyla bych tolik závislá na hereckých výkonech nebo na počasí a nepotřebuji tak velký natáčecí štáb. Z techniky si vystačím s vlastním počítačem, fotoaparátem a stativem, který si mohu půjčit ve škole.

² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

4.3 Vizuální koncept

Při řešení vizuální stránky klipu jsem vycházela především ze svých technických znalostí a možností školního softwareového a hardwareového vybavení. Po navržení storyboardu jsem začala rozpracovávat několik variant, jak by mohl klip v konečné fázi vypadat a to v programu Adobe Photoshop CS4. Prioritou bylo najít metodu, která bude originální, zajímavá a přitom nepřiliš technologicky a časově náročná.

4.3.1 „Full animation“ a „limited animation“

„Full animation“ (plná animace) a „limited animation“ (omezená animace) jsou dvě stylové tendence, které v animaci přináší rozdílné estetické výsledky. Rozdíl mezi nimi je v pohybu kreseb (objektů), v jejich proměňování, kvantitě i kvalitě materiálu a zda dominují spíše vizuální nebo auditivní komponenty.

„Full animation“ je styl, jehož ideálem je hraný film. Používá se používá kontinuálního pohybu s minimem smyček a každá kresba je použita jen jednou, protože postavy neustále mění svůj tvar, na rozdíl od tendence „limited animation“, která je statictější a směřuje spíše k mechanickým pohybovým smyčkám a dlouhým úsekům, jež jsou úplně bez pohybu. Rozdíl mezi těmito typy animace je také v pohybu objektů vzhledem ke kameře. „Full animation“ využívá pohyb kamery v daleko větší míře a objekty se pohybují často směrem ke kameře a od kamery, zatímco v „limited animation“ bývá pohyb často omezen na pohyby zprava doleva. „Full animation“ pracuje více s perspektivou a její postavy se plynule pohybují prostorem, „limited animation“ rozměr hloubky obrazu minimalizuje, pohyb figury z en-face do profilu se mnohdy řeší skokem a často se pohybují jen části postavy jako končetiny nebo ústa, zatímco zbytek postavy se prakticky nemění. Kreslená „Full animation“ se stále proměňuje a vizuálně více upoutává, naproti tomu „limited animation“

klade důraz spíše na auditivní stránku díla, rytmus a na přesné časování animace.³

Typickým příkladem „*Full animation*“ je tvorba studia Walt Disney, která používá až 18 snímků za sekundu a jejíž postavy jsou v nepřetržitém pohybu. Emanuele Luzzati a Giulio Gianini vytvořili stylem „*limited animation*“ hned několik klipů k operám. Zpracovali část opery Straka zlodějka od italského hudebního skladatele Gioacchina Antonia Rossiniho (toto krátké animované dílo bylo v r. 1965 nominováno na Oskara a získalo cenu v Annecy) a v r. 1978 také Mozartovu Kouzelnou flétnu, jež trvá celých 55 minut. V jeho dílech je rovněž kladen důraz na časování animace a můžeme je považovat za jakousi předzvěst éry videoklipů, která byla odstartována o dobrých šestnáct let později stanicí MTV.

Vzhledem k tomu, že nebylo mým cílem zastínit hudbu příliš živou animací, zvolila jsem styl „*limited animation*“. Kytara se tak v klipu pohybuje minimálně, její tvar je stálý a proměňuje se pouze v případech, kdy kytara mluví nebo mění-li se její emoce. V takových situacích se pohybuje pouze kobyłka kytary. Styl limitované animace je nejvíce patrný ve scéně s trháním lístky kopretiny či v animaci letu holubů.

4.3.2 Volba způsobu tvorby animace

Otázka, jakým způsobem kytaru animovat, je nasnadě. V první fázi práce jsem uvažovala spíše o „*stop motion*“ (vytvořenou z fotografií), kterou by doplňovala malba.

³ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Animace 2D:Kreslená a malovaná animace. 2004. ISBN 80-7331-019-8.

PLASS, Jiří. *Základy animace: Základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

Pokusila jsem vymyslet systém, který by umožňoval pohyb kytary. Mělo jít o dřevěnou konstrukci podpírající tělo kytary zesponu. Zařízení mělo být stabilní, schopné pohybovat kytarou pomalu a přesně jak do stran, tak do výšky.

Dále jsem uvažovala o tom, že kytara odříznu krk a upevním ho na pohyblivý kloub, abych dále variovala její pohyby. Takto vybavená kytara pak měla být fotograficky snímána na ulici nebo v interiérech.

V případě použití stojanu a snímání jednotlivých fází pohybu kytary fotoaparátem by znamenalo, že by realistické prostředí zabíralo 90% obrazu, na malbu by pak zbývalo 10%. Toto řešení se ukázalo jako utopické. Takový postup práce by nezabral o mnoho méně času než hraný videoklip, nehledě na nedostatečnou estetickou úroveň interiérů, které jsem byla schopna najít. Kromě toho jsem odmítla kytaru rozřezat, protože jsem k ní v průběhu práce získala vztah. Další možností bylo tvořit animaci malovanou, avšak tuto variantu jsem také zavrhlá především z časových důvodů.

Rychlejším řešením se jevílo vytvoření koláží z fotografií a maleb, které by se animovaly zvlášť. Šlo by vlastně o simulaci ploškové animace (tzv. „*papírkové animace*“, anglicky „*cut-out*“) na počítači. Ploškové animace je vhodné použít v případě, kdy hlavní úlohu v díle hraje výtvarníkův osobní rukopis.

4.3.3 Proces vzniku výtvarného výrazu klipu

Prvním předpokladem k vytvoření klipu je zachování jednotného vizuálního stylu klipu. Vybrala jsem si několik klíčových scén ze storyboardu, s nimiž jsem zpracovala několik verzí pro výsledný styl klipu.

Při počátečních pokusech vytvoření jednotného vizuálního stylu jsem se pokoušela potlačit buď médium fotografie či médium malby. Jedno nebo druhé jsem zmenšovala či zvětšovala a měnila či

sjednocovala jejich barevnost. Uvažovala jsem nad saturací obrazu, černobílým obrazem, omezení barevnosti jen na několik málo barev, omezení barevnosti maleb či naopak omezení barevnosti prostředí.

Násilná snaha rozdělit malbu od fotografie ve mne vyvolávala spíše napětí, než harmonii, jež se v klipu snažím vytvořit. V písni jde přeci o jakési smíření se se situací, která nastala. I hudebně je píseň velmi harmonická. Dospěla jsem k názoru, že malbu a fotografii musím syntetizovat. Malby, ačkoliv vždy zůstanou silně idealizované až naivní, jsem se snažila pojmout co nejrealističtějším způsobem, vytvořit jednotný přístup k použití perspektivy a dodržet jednotnou stylizaci. Později mne napadlo zkombinovat malby s pravidelnými, barevně málo proměnnými geometrickými prvky a čistými jednotnými barevnými plochami. Výsledek mne mile překvapil a rozhodla jsem se v této cestě pokračovat.

Postupnými úpravami zkušebních obrázků, v nichž jsem převáděla předběžný storyboard do ucelenější formy, se začaly role fotografie, malby temperou a malby digitální pomalu vyrovnávat. Snažila jsem se dále o vhodnou kombinaci těchto tří médií, vytvořila jsem několik různých kombinací a stylů, mezi nimiž se nakonec ukázala cesta spočívající v syntezi a harmonii.

Při vytváření prostředí a celkového barevného konceptu klipu byl brán ohled na pozdější přímé využití různých vrstev scény tak, aby se při další práci dalo manipulovat s kompozicí jednotlivých prvků ve scéně, jejich velikostí a barvou. Scéna byla rozdělena na několik plánů, v nichž bude později probíhat děj.

4.4 Významové souvislosti použitých rekvizit

Bylo otázkou, v jakém poměru mnou zvolená média nakombinovat, aby co nejlépe vyzněla každé zvlášť i jednotlivě. Klíčem k nalezení odpovědi se zdál být nejen poměr mezi těmito médii, ale také role

předmětů či figur, které měly být ve scéně zobrazeny. Rozhodla jsem se, že vizuálním prvkům (médiím) je třeba v klipu dát vlastní úlohu a význam. V zájmu celku nesmí být voleny náhodně, ale musí mít svůj řád a dramaturgii.

Dominantním prvkem v animaci se stávají fotografie kytar. Kytary (ženy) jsou nositelkami děje a emocí. Z realistického zobrazení je doplňuje video (použité zejména na začátku a na konci videoklipu jako rámování) a fotografie žluté tramvaje (předznamenávající změnu). Tyto prvky zdůrazňují prolnutí s reálným světem a upozorňují na každodennost a opravdovost příběhu obsaženého v písni.

Dalšími rekvizitami, které významově spíše dotváří atmosféru než že by nesly nějakou podstatnou informaci, jsou ručně malované, naskenované a animované zvlášť, například kohoutek vany, lampy nebo holubi. Prostředí, ve kterém se příběh odehrává, je tvořené digital paintingem, jež tu slouží spíše jako doplňkové médium.

4.5 Zdroje inspirace

4.5.1 Michel Gondry

Michel Gondry je francouzský režisér a scénárista, který se proslavil jako tvůrce videoklipů, reklamních spotů, ale také tvorbou krátkých a dokumentárních filmů. Jeho kariéru odstartovala tvorba klipu pro svou vlastní hudební kapelu Qui Qui. Klip zaujal Björk, pro kterou Gondry následně vytvořil sedm videoklipů.⁴

Základ jeho klipů tvoří propracovaný storyboard, který obsahuje nosný příběh klipu (často redukován na působivé vizuální motivy) a

⁴ *Michel Gondry* [online], poslední aktualizace 25. dubna 2012 02:57 [cit. 28. 4. 2012], Wikipedie. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org>

dopodrobna rozmyšlené rekvizity. Gondry skládá obraz z několika vrstev, které prolíná a variuje na základě různých asociací.⁵

Z jeho často výrazně expresivní tvorby mne inspiroval klip *Human Behavior* pro Björk, ve kterém vystupují v podstatě dvě hlavní postavy - násilnický plyšový medvídek a plyšový ježek, přičemž postava ježka se v průběhu klipu identifikuje s postavou holčičky, kterou hraje Björk. Základní dějová linka je jednoduchá. Medvídek honí ježka (holčičku) po lese a snaží se mu (jí) ublížit. Děj se odehrává na třech místech, v chaloupce, v lese a na Měsíci, přičemž se tato prostředí prolínají jak při střihu, tak v rámci jednotlivých scén. Videoklip je vizuálně velmi atraktivní, děje se rychle prolínají, používá se nelomených sytých barev. Celkově klip působí surrealisticky.

Zaujal mne způsob přeměny ježka na holčičku a zpět, čehož bylo docíleno opakováním dvou totožných scén, kdy v první z nich vystupuje ježek, v druhé holčička.

4.5.2 Emanuele Luzzati a Guilio Gianini

Malíř, návrhář a režisér Luzzati a kameraman Guilio Gianini od šedesátých let dvacátého století začali tvořit animované klipy k operám⁶. V těchto klipech se výtvarný děj i výraz řídí rytmem a gradací zpěvu a hudby. Zpívá-li sbor, na scénu přitancí ženy v krásných dlouhých šatech apod.. Jde vlastně o převedení divadla do animovaného filmu. Zároveň je jejich tvorba je prodchnuta humorem, oku libou kompozicí záběru.

⁵ Director's Label series boxed set [videozáznam]. New York: Palm Pictures, 2003.

⁶ DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

4.5.3 *Man Ray*

Všestranný avantgardní umělec Man Ray mne inspiroval svou fotografií *Le Violon d'Ingres*. Zobrazuje ženu proměňující se v housle, navazuje na jemnou erotiku klasicistického malíře Jeana Augusta Dominiqua Ingrese v jeho *Turecké lázni* a způsobem zpracování stírá hranice mezi malbou a fotografií.⁷

4.5.4 *Jiří Bárta*

V jeho díle *Zaniklý svět rukavic* se obyčejné rukavice se stávají loutkou a v různých variacích zobrazují určité lidské charaktery (v závislosti na zobrazovaném charakteru je rukavice ženská/mužská, saténová/plátěná apod.). Neopomenutelnou roli hraje také styl pohybu rukavic (rukavice-dívka se pohybuje jinak než rukavice-voják).

Zaniklý svět rukavic obsahuje jak animace, tak záběry z reálného světa. Tyto dvě reality spojuje motiv promítačky, na které si dělník pouští nalezený film. Animace je tak rámována filmem. Tento způsob přechodu od fantazie k realitě mne inspiroval, avšak na rozdíl od Jiřího Barty jsem přechod neřešila ostrým stříhem, ale pozvolně.

4.6 *Dramaturgie videoklipu*

Při tvorbě dramatické výstavby scén a obrazů jsem se držela především hudební předlohy, jednotlivých jemných nuancí jako byla hra technikou „*slide guitar*”⁸ či vokály, gradace písně či naopak jistý nádech nostalgie při kytarovém sólu. Šlo mi především o harmonii mezi vizuální a hudební stránkou klipu.

⁷ KLINGSÖHR-LEROYOVÁ, Cathrin. *Surrealismus*. 1.vyd. Praha: Slovart, Praha, 2005. ISBN 80-7209-656-7.

⁸ "Slide guitar" je způsob hry na kytaru, při kterém se po strunách kytary přejíždí předměty z různých materiálů. Výsledkem je specifický zvuk, při kterém se tóny plynule přelévají jeden do druhého. Pro tento styl hry jsou na trhu dostupné různé pomůcky z kovu, skla nebo keramiky.

4.6.1 Rozbor písně

Píseň jsem rozdělila na několik stavebních celků, které přímo navazují na hudební složku.

1. *Úvod* (Přechod od reality ke snu. Obsahuje veškeré důležité informace: jde o kytaru a kytarou se myslí žena. Hudebně sděluje nejdůležitější motiv písně, za který považuji slova „prodává se kytara“ a „ať si táhne“.)

3. *První refrén* (Emotivní část písně. První vizuální přeměna kytary na ženu. Použití motivu překrývajících se letáčků, jež jsou spolknuty malovanými ústy, synchronně s vokály v písni.)

4. *Nostalgický moment* (Začíná kytarovým sólem, které v nás udržuje pocit nostalgie protknutý celou písní. Hudebně jde o velmi klidnou pasáž, tento klid a čistotu vyjadřuji i ve vizuální složce. Trhání okvětních lístků kopretiny má evokovat dětské lásky.

5. *Střed* (Čistě fantazijní svět.)

6. *Závěrečný refrén* (Hudba zde nechává vizuální stránce více prostoru, protože se omezuje na jednoduchý a poměrně dlouhý refrén. V začátku refrénu se opakuje proměna kytary na ženu. Ve fantazijním světě se objevuje více a více prvků z reálného světa, až se divák do reálu přenesou úplně.)

4.6.2 Literární scénář videoklipu

Videoklip začíná scénou, kdy muž v obleku umísťuje inzeráty o prodeji kytary. Kytara si inzerát přečte a zjistí, co se děje za jejími zády. Rozhodne se svěřit se svým přítelkyním, které ji ale neumí vyslechnout. Kytara raději odpočívá ve vaně.

Druhý den tráví bloumáním po městě. Stojí na mostě, trhá lístky kopretiny a hází je do vody. Potom jde s kamarádkami nakupovat, ale na

rozdíl od jejích kamarádek si nákup neužívá. Pohled do zrcadla ji rozesmutní. Doma se zkouší zkrášlit pleťovou maskou a zabíjí čas u televize.

Ráno se probouzí opět zkroušená. Rozhodne se sednout do tramvaje a jít do parku. Posadí se na lavičku. Přijde k ní ledabyle oblečený muž, prohlédne si ji, nesměle se jí dotkne a odnese si ji. Kytara možná našla nového partnera.

4.6.3 Motivy

Rámování

Rámování je tu významově použito jako přechodu od reality k fantazii a zpět. Tento přechod má být co nejplynulejší. Však také sen a realita se nám prolínají zcela nenásilně tak, jak plynou naše myšlenky. Stává se tak jaksí mimoděk. Tohoto dojmu se snažím docílit i při přechodu z videa (reality) do animace (snu).

Charaktery

V mém videoklipu by divák měl sympatizovat s opuštěnou kytarou. Proto jsem se pokusila vytvořit sérii situací, ve kterých se ukáže, že kytara je opuštěná a cítí se mizerně. K tomu musí mít přirozeně nějaký důvod.

Tato úvaha mne vedla k vytvoření dalších dvou (vlastně jednoho) výrazných charakterů - jejích "kamarádek". Jde o dvě podobné kytary, které se chovají totožně a jejich chování je v kontrastu s chováním naší protagonistky. Pohybují se rychleji, radostněji, usmívají se a štěbetají. Fakt, že jsou dvě, umocňuje dojem, jak moc se protagonistka liší od ostatních.

Kytaru a její kamarádky jsem postavila do situací, ve kterých tento kontrast vynikne. Jdou-li kytary nakupovat oblečení, kamarádky si

nákup užívají, zatímco protagonistku rozesmutní už jen pohled do zrcadla. Pokusí-li se protagonistka svěřit kamarádkám v kavárně, nevyslechnou ji a nesoucíí s ní.

Ve zbytku scén, vyjma poslední závěrečné scény, kytara vystupuje sama a provádí vcelku banální činnosti.

5. Proces tvorby

5.1 Vývoj identifikace hlavních postav

Při práci na vizuálním stylu videoklipu se ukázalo, že je důležitý nejen poměr maleb a reálných vjemů, ale také podoba rekvizit, které jsou ve scénách použité.

Například zpočátku byly kytary kamarádky zobrazeny jako dvě černé kytary a pily kávu a pivo. Záměr byl ukázat, že každá kamarádka má ráda něco trochu jiného. Nakonec se tato myšlenka ukázala kontraproduktivní, neboť tmavé kytary spíše evokovaly mafiány než kamarádky, a pivo (ačkoliv znám spoustu pivařek) nefungovalo jako nápoj pro ženu. Navíc pokud má klip fungovat jako groteska, je příznivější vytvořit jednoduché černobílé charaktery.

Několikrát jsem také přepracovala konec videoklipu. V poslední scéně si kytaru má někdo odnést. Odnese-li ji žena, příběh vyzní tak, že kytara má homosexuální orientaci. To by mohlo úplně změnit vyznění písně. Proto jsem zvolila mužskou postavu. Důležitá byla volba kostýmu, který se musel odlišovat od kostýmu muže, jež vystupuje v úvodu videoklipu a umísťuje inzeráty. Protože muž v úvodu klipu vystupuje v černém obleku, muž na konci klipu je ledabylo oblečen.

5.2 Barevná paleta

Aby videoklip působil jednotným dojmem, rozhodla jsem se sjednotit také paletu barev a stanovit jejich podíl v obraze. Při tvorbě palety jsem vycházela ze svého subjektivního dojmu a také z psychologie barev.

Mým záměrem bylo vytvořit nostalgickou, klidnou, romantickou a příjemnou atmosféru. Proto jsem volila převážně světlé, měkké a pastelové barvy. Základem se stala světle žlutá, růžová, blankytně modrá

a indigo. Žlutá budí dojem světla a pozitivní energie. Růžová evokuje romantiku a něhu. Modrá uklidňuje.⁹

Mnou zvolenou barevnou paletu najdete v příloze této práce.

5.3 Práce v programech Adobe

Původně jsem pracovala s řadou programů Adobe CS4. Z počátku jsem tvořila videa v programu Adobe Flash CS4, protože Adobe After Effects CS4 pracoval s obrázky v HD kvalitě pomalu. Vyexportovaná videa ve formátu AVI jsem vkládala do Adobe Premiere CS4 (druhý formát, který jsem mohla z Adobe Flash CS4 dostat, je SWF, ale ten Adobe Premiere CS4 zpracovávat neumí).

Avšak po vložení více sekvencí přestával Adobe Premiere CS4 pracovat (pravděpodobně pro vysoký objem dat). Nic se nevyřešilo ani komprimací videí. Použití školních počítačů se také neosvědčilo, neboť jejich operační paměť byla menší, než má můj notebook.

Po úplné přeinstalaci svého počítače jsem tedy rovnou přešla na novější řadu Adobe CS5. Do Adobe Premiere CS5 již lze vkládat videa ve formátu SWF. Také Adobe After Effects CS5 pracoval s obrázky v HD kvalitě bez problémů a tak jsem mohla využít různých video efektů, které tento program nabízí (například efekt „*Liquify*“, kterým animuji ústa mluvících kytar). Vytvořenou animovanou sekvenci jsem vyexportovala z animačního programu do formátu MPEG2 nebo AVI a poté vložila do střihačského programu, čímž se ale, jak se ukázalo, snižovala kvalita videí. Konečným řešením se tedy ukázala funkce přímého importu videí z programu Adobe After Effects CS5 do Adobe Premiere CS5, čímž se kvalita videí nesnižovala. Další velkou výhodou se ukázala komunikace

⁹ SUTTON, Tina, WHELAN, Bride. *The Complete Color Harmony: expert color information for professional color results*. 1. vyd. Gloucester: Rockport, 2004. ISBN 1-59253-031-1.

mezi těmito programy, když jsem upravila animaci v Adobe After Effects CS5 a změny uložila. Tyto změny se totiž po vyrenderování sekvence automaticky zobrazily i ve stříhačském programu.

5.4 Autoportrét

Videoklip chápu nejen jako dílo určené k propagaci skupiny Vltava, ale zároveň také k propagaci mne samé jako tvůrčí osobnosti. Předpokládám, že videoklip bude použit k volné či komerční produkci a proto bych v něm ráda zanechala i stopu sebe sama jako autora. Rozhodla jsem se vložit do klipu svůj autoportrét a jméno. Podmínkou bylo, že nesmí vyrušit vizuální ani konceptuální vyznění klipu. Ideální by bylo, kdyby tento prvek působil spíše podprahově než aby výrazně ovlivnil barevnou či kamerovou kompozici scény.

První myšlenkou bylo umístit portrét v podobě „*street artu*“ na některou z budov, které budou vyobrazeny ve scénách odehrávajících se v exteriéru. Jako vhodný moment se ukázala scéna, kdy je kamera ve švenku, v úvodu zabírá pohybující se tramvaj a končí na dveřích kavárny, v níž se odehrává další děj příběhu. „*Street art*“ jsem nahradila nálepkou na výloze zobrazeného kloboučnictví.

Portrét měl být čitelný a jednoduchý. Zpracovala jsem jej jednobarevně a lineárně. Vycházela jsem přitom z fotografie. Vzhledem k hravé koncepci celého klipu jsem se zobrazila jako rošťáka se stéblem trávy v ústech.

Podpis jsem skryla v názvu pekárny, kterou jsem nazvala Pekárna u Malých. V kompozici, ve které je podpis použit, působí velmi nenápadně, takřka podprahově, což je přesně to, co jsem při úvahách o svém podpisu v klipu zamýšlela.

6. Technologická specifika

6.1 Software

Z technické stavby klipu jsem udělala tato rozhodnutí. Scény jsem začala tvořit v rozlišení 2560x1440 pixelů, což je klasické rozlišení HD používané při televizním vysílání (1920x1080 pixelů) zvětšené o jednu třetinu. Kdybych se v průběhu práce případně rozhodla změnit kompozici záběru či velikost předmětů v záběru, nedejde ke znehodnocení již zpracovaného materiálu a nebudu muset tutéž práci dělat znovu.

Ze softwaru jsem použila Adobe Photoshop CS5, Adobe Premiere CS5, Adobe Flash CS5 a Adobe After Effects CS5, protože programy z řady Adobe spolu lehce komunikují a výstupy z nich jsou na profesionální úrovni. Zároveň je hodnotím jako uživatelsky příjemné a snadno se v nich učí. Jejich používání je rozšířené po celém světě a tím pádem jsou na internetu (i knižně) lehce dostupné různé návody či příručky v češtině, případně v angličtině. Pro mé budoucí profesní uplatnění je dobré získat v nich co nejvíce praxe.

Uvažovala jsem využít i plnou 3D animaci, ale tuto variantu jsem pro její časovou náročnost a nedostatečnou zručnost práce v programu Maya Autodesk nakonec zavrhla. Pokud bylo na některém místě třeba vytvořit dojem hloubky, použila jsem Adobe After Effects CS5.

6.2 Skladba finálního obrazu

Animace, ze které sestavuji konečnou scénu, se skládá z několika vrstev. Nejspodnější vrstva (poslední plán záběru) je vlastně pozadí scény. V této vrstvě jsou objekty, které se v průběhu scény neanimují (s výjimkou pátého záběru, kde pohyb pozadí simuluje švenk kamery, a dvacátého pátého záběru, kde je v posledním plánu animovaná televize). Horní vrstva (první plán záběru) tvoří náložky, které jsou v obraze umístěny pro vytvoření iluze prostoru. Často je náložka na několika

místech vyřezávána, aby děj, probíhající za ní, prosvítal. Mezi prvním a posledním plánem obvykle probíhá děj, který má sám o sobě několik dalších vrstev a plánů. Např. v posledním plánu běží televize, následuje vrstva s bonboniérou, ve které mizí bonbony, v prvním plánu se v posteli kývá kytara. Rozvržení animace do vrstev mi velmi usnadnilo práci, zvláště v kombinaci s využitím alfa kanálu. Konkrétně ve výše popisované scéně jsem několikrát změnila vzhled bonboniéry. Nebylo třeba animovat zvlášť celou scénu, stačilo animovat pouze vrstvu, v níž se nachází bonboniéra.

Alfa kanál je informace, která určuje, jaká část obrázku (obvykle soubor s koncovkou TGA nebo TIF) je průhledná a jaká neprůhledná. Tuto informaci si obrázek nese v sobě a při importu do dalších programů ji zachovává. Díky této funkci mohu odděleně naanimovat všechny prvky, které ve scéně figurují. Alfa kanál mohu vytvořit v programu Adobe Photoshop CS5.

6.3 Další specifiky

6.3.1 Model RGB a CMYK

Tyto dva režimy se od sebe liší způsobem, jímž míchají barvy a pro který účel je výstup určen. Monitory pracují v režimu RGB, což je zkratka pro „red-green-blue“ (červená-zelená-modrá). Barva vzniká aditivním mícháním světla těchto tří základních barev. Díky tomu monitory zobrazují barvy i ve tmě.¹⁰

Naproti tomu model CMYK se používá pro míchání různobarevných pigmentů v tisku. Tato zkratka znamená „cyan-magenta-yellow-key“

¹⁰ RGB [online], poslední aktualizace 2. února 2012 02:57 [cit. 28. 4. 2012], Wikipedie. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org>

(azurová-purpurová-žlutá-černá) a barva je tvořená subtraktivním mícháním těchto čtyř složek.¹¹

V Adobe Photoshop CS5 jsem tedy tvořila obrázky v režimu RGB.

6.3.2 Klíčování masek

Tento technologický postup jsem použila v případech, kdy jsem do probíhající animace potřebovala vložit video, např. když kytara vystupuje z tramvaje, zavřou se dveře a tramvaj odjede ze záběru. Záběr se skládá z vrstvy s videem s natočenou tramvají a z počítačově zpracované ulice.

Na videu jsem vytvořila masku, jejíž body jsem umístila na okraj tramvaje. Část obrazu (tramvajová zastávka) byla z videa odečtena a zobrazily se vrstvy pod vrstvou s videem (fantazijní svět). Body masky jsem dále klíčovala tak, aby jejich pohyb odpovídal pohybu tramvaje. Výsledkem byla reálná tramvaj pohybující se ve virtuálním prostředí.

6.3.3 „Stop motion“ (fázová animace)

Způsob animování „stop motion“ spočívá v posouvání reálného objektu a jeho zaznamenávání na kameru či fotoaparát. Tuto techniku jsem použila ve scéně, kdy si kytara nanáší jogurtovou masku. Jogurt jsem reálně nanášela na kytaru a každou fázi jsem vyfotografovala. Snímky jsem poté seřadila v programu Adobe Premiere CS5. Předpokladem pro tento typ animace jsou neměnné světelné podmínky, proto se vyplatilo pracovat při umělém osvětlení v ateliéru.

¹¹ CMYK [online], poslední aktualizace 17. dubna 2012 12:09 [cit. 28. 4. 2012], Wikipedie. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org>

6.3.4. „Lipsynch“ (animace řeči)

Scény, ve kterých kytary pohybují kobyolkou (ústý), jsem animovala v programu Adobe After Effects CS5. Pro pohyb kobylinky jsem použila efekt „*Liquify*“, jehož hodnoty měním v probíhajícím čase. Každá z kytar mluví jinak rychle a jiným stylem, což dotváří její charakter.

7. Popis díla

Videoklip k písni Prodává se kytara vede diváka z reality do fantazijního světa kytar, který je metaforou pro lidský svět. Důraz je kladen především na výtvarnou složku klipu, jež doplňuje složku hudební. Obraz je sestaven z videa, fotografií a maleb, jejichž kvantitativní zastoupení v obraze se v jednotlivých scénách mění. Střihově utváří svůj rytmus a dynamiku. Zároveň se děj, který se odehrává ve scéně, bezprostředně váže na rytmus a jemné nuance hudby.

Melancholické hudbě se podřizuje fabule, která zahrnuje spíše nostalgické a banální scény z běžného života. V minimálním počtu obrazů je divákovi vysvětlena situace, ze které vyplývají pocity osamění a odcizení hlavní postavy. Hlavní děj se odehrává ve fantazijním světě a je rámován světem reálným. V návaznosti na text písně se nosnou myšlenkou stává metaforická záměna kytary za ženu. V klipu je většinou tato metafora pouze symbolická. Jen na několika místech se objeví nahé ženské tělo.

Barevně je klip laděn převážně do světlých a romantických tónů.

8. Přínos práce v oblasti multimédií

Jako největší přínos pro svůj obor chápu svůj tvůrčí přístup k videoklipu jako k uměleckému žánru. Klip, ačkoliv je jeho prvotní účel komerční, nemusí nutně využívat komerční vyjadřovací prostředky, mezi které řadím syté barvy, dlouhé emotivně zbarvené záběry na členy kapely a rychlý střih.

V mé práci se také ukázalo, že v rámci videoklipu se dá reprodukovat krátký animovaný film s vlastním příběhem.

9. Silné stránky

Nejsilnější stránku své práce vidím ve volbě výtvarného zpracování videoklipu. Animace posouvá hranice fantazie tvůrce i diváka. V animaci je možné oživit cokoliv (animovat - vdechnout animu, duši). Vytvořit předmět, který nese lidský charakter, znamená vytvořit loutku. Když takovou loutku uvedeme do správného kontextu, stane se vyjadřovacím prostředkem divadla nebo filmu. Loutka je schopná zastoupit živou akci včetně projevu emocí. Její zapojení do dramatizace vytváří dojem jistého nadhledu, hravosti i ironie. Tyto vlastnosti loutky se shodují s konceptem písně *Prodává se kytara* i s tvorbou skupiny *Vltava*.¹²

Ve videoklipu jsem uplatnila znalosti z dramaturgie, různých typů animačních technik, malby, digitálních médií, fotografie i videa. Jde tedy o komplexní dílo, které je zároveň celkovým přehledem mých schopností a znalostí.

Za přínos považuji také spolupráci s kapelou *Vltava*. Videoklip jsme konzultovali v různých fázích rozpracování. *Vltava* tedy měla přehled o vývoji práce. Zároveň mne její připomínky inspirovaly a posouvaly dále.

¹² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

10. Slabé stránky

V počátcích své práce jsem se potýkala s velkými problémy se softwarem. Tápala jsem, jakým způsobem mám videa vytvářet, aby si zachovala co největší kvalitu a přitom jsem nebyla omezena technologickými mantinely programů. Nakonec pomohla instalace programů Adobe CS5. Adobe Premiere CS5 neměl problém přijímat videa ve formátu SWF. Kromě toho jsem využila funkci přímého importu dat z Adobe After Effects CS5, což mi umožnilo animované sekvence mezi sebou bezprostředně porovnávat.

11. Seznam použitých zdrojů

11.1 Knižní a periodická literatura

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1.vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

KLINGSÖHR-LEROYOVÁ, Cathrin. Surrealismus. 1.vyd. Praha: Slovart, Praha, 2005. ISBN 80-7209-656-7.

MEYER, Trish, Chris MEYER. Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací. 2.vyd. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2500-7.

PLASS, Jiří. Základy animace: Základní pravidla klasické a virtuální animace. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

RICHTER, Luděk. Praktická dramaturgie v kostce. 1.vyd. Praha: Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež, 2003. ISBN 80-902975-1-X.

SUTTON, Tina, WHELAN, Bride. *The Complete Color Harmony: expert color information for professional color results*. 1. vyd. Gloucester: Rockport, 2004. ISBN 1-59253-031-1.

VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav, VOSTRÝ, Jaroslav. Obraz a příběh: scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění. 1.vyd. Praha: Kant pro AMU, 2008. ISBN 978-80-86970-86-8.

11.2 Digitální zdroje

Director's Label series boxed set [videozáznam]. New York: Palm Pictures, 2003.

11.3 *Internetové zdroje*

www.wikipedia.org

12. Resumé

I have chosen music videos as a subject for my Bachelor's Thesis. I have asked Czech music group, Vltava, to create a music video for them and they agreed.

The music video is for the song *Prodává se kytara*. The plot of the song is about a guitar and its owner. A man wants to sell the guitar, because he thinks he can not play the guitar well. In fact, he does not sing about the guitar. He sings about a woman.

The music video takes the viewer from reality to an imagery world of guitars, which is metaphor for our world. The music video is animated and created it using four types of medias, which are photography, video, classical painting and digital painting.

In the music video is the guitar changing into a woman and back. The guitar lives the woman 's live. She goes shopping with her friends, watches soap-operas and uses face-masks. But nothing brings her happiness.

According to the plot and music style the video has a slow composition and romantic colours. Because I did not want to drown the music, I used simple style of animation called „limited animation". Scenes are changing slowly. An artistic style became more important than moving pictures.

The music video is created for web and television presentation.

13. Seznam příloh

Příloha 1

Michel Gondry: Human Behavior (Björk)

Příloha 2

Emanuele Luzzati a Giulio Gianini: Il Flauto Magico

Příloha 3

Jiří Bárta: Zaniklý svět rukavic

Příloha 4

Man Ray: Le Violon d'Ingres

Příloha 5

Paleta dominantních barev

Příloha 6

Vizuální styl videoklipu

Příloha 7

Použitá média

Příloha 8

Příklad skladby vizuálního stylu ve finálním obraze

Příloha 9

Doplňující práce: styl animovaného loga Vltavy

Příloha 10

Doplňující práce: přebal a potisk DVD

Příloha 1

Inspirační zdroj

Michel Gondry: Human Behavior (Björk)

Ve videoklipu se ježek několikrát promění v dívku a zpět.



Příloha 2

Inspirační zdroj

Emanuele Luzzati a Giulio Gianini: Il Flauto Magico

Toto je příklad limitované animace, ve které je výrazný osobní rukopis autora.



Příloha 3
Inspirační zdroj

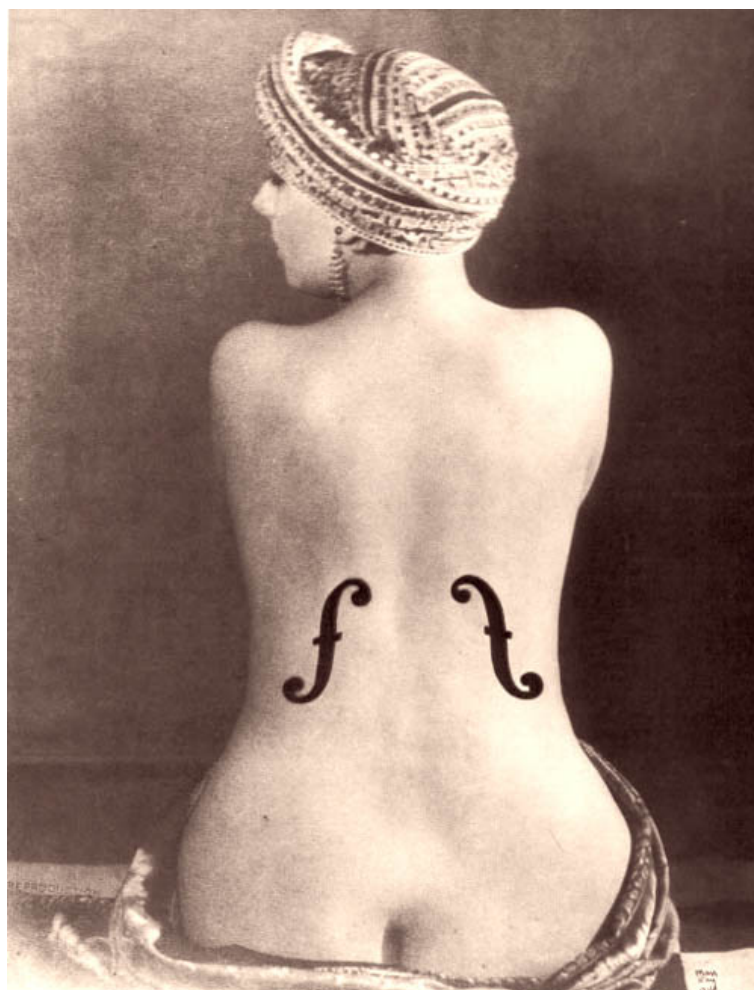
Jiří Barta: Zaniklý svět rukavic

Předmět-loutka dokáže vyjádřit charakter i emoce.



Příloha 4
Inspirační zdroj

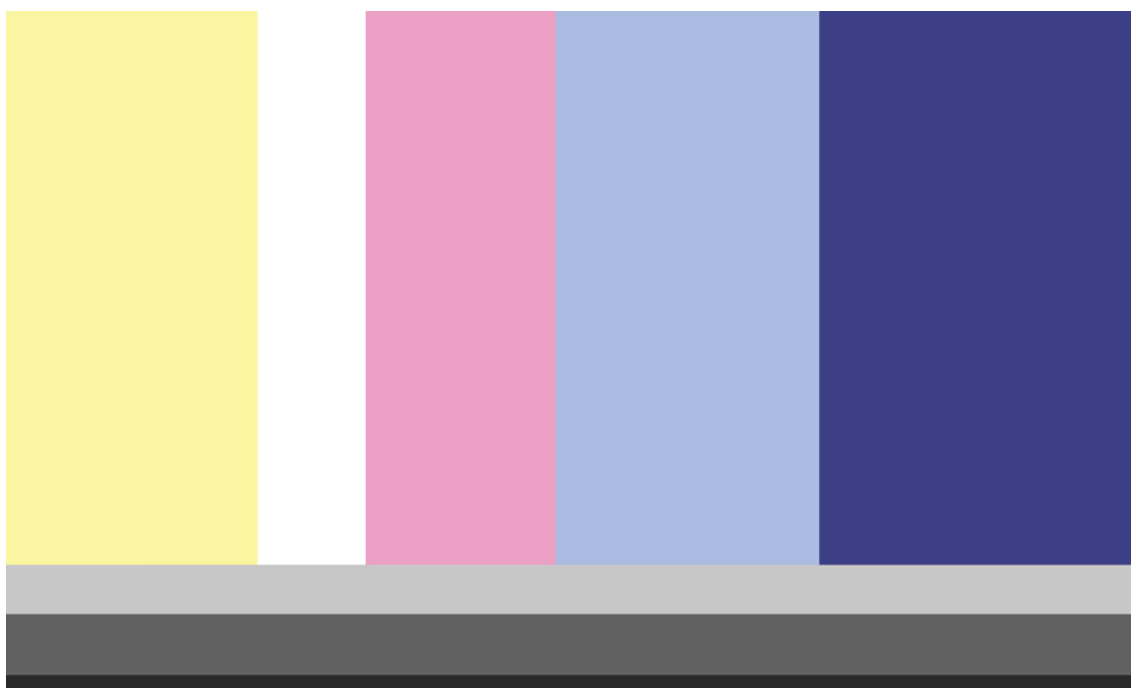
Man Ray: Le Violon d'Ingres



Příloha 5

Paleta dominantních barev

Barevné schéma, v němž je proveden videoklip, je tvořeno romantickými uklidňujícími barvami.



Příloha 6

Vizuální styl videoklipu



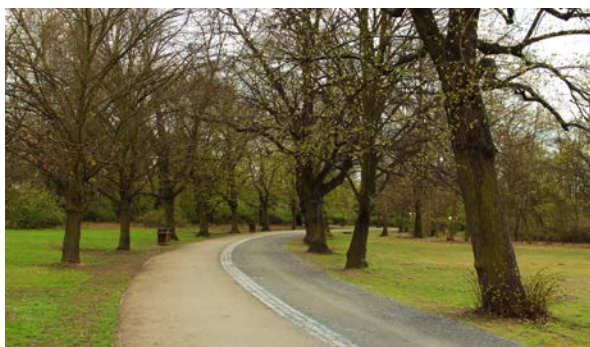
Příloha 7

Použitá média

video



fotografie



digitální malba



klasická malba



Příloha 8

Ukázka vývoje vizuálního stylu v záběru č.7 :

pracovní návrhy:



finální řešení scény:



Příloha 9

Doplňující práce: styl animovaného loga Vltavy

storyboard k animaci



originální logo Vltavy



Příloha 10

Doplňující práce: přebal a potisk DVD

