

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ HUDEBNÍ SKLADBY

Klára Míčková

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ HUDEBNÍ SKLADBY

Klára Míčková

Vedoucí práce: **Prof. akad. mal. Jiří Barta**
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval (a) samostatně a použil (a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

OBSAH

| | |
|----------------------------------------------------|----|
| 1) Mé dosavadní dílo v kontextu specializace | 1 |
| 2) Téma a důvod jeho volby | 7 |
| 3) Cíl práce | 8 |
| 4) Proces přípravy | 9 |
| 5) Proces tvorby | 11 |
| 6) Technologická specifika | 13 |
| 7) Popis díla | 15 |
| 8) Přínos práce pro daný obor | 18 |
| 9) Silné stránky | 19 |
| 10) Slabé stránky | 20 |
| 11) Seznam použitých zdrojů | 21 |
| 12) Resumé | 22 |
| 13) Seznam příloh | 23 |

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Je pro mě těžké vybavit si svoji první vzpomínku. A stejně tak obtížně si vzpomínám, kdy začalo vznikat jakési dílo. Pokusím se zde sepsat vše od začátku tak, jak to vedlo k tomu všemu, co se dočtete později.

Před více než dvaceti lety jsem se narodila svým rodičům. Moji rodiče jsou svobodní lidé laskavého ducha a spousty pochopení a tak jsem jako většina dětí i já jsem zažila radostné dětství plné barev, dobrodružství a her, jež podněcují dětskou fantazii a kreativitu. A i přes velice lákavý svět různých věd, ve mně převládala náklonnost k výtvarnému odvětví.

Vlivem nepředvídatelných cest osudu jsem začala navštěvovat Lidovou školu umění ve Štítné ulici na Žižkově, která mě více než dostatečně, leč nenásilně, připravovala na možnost studia oboru Tvorba hraček na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze na Žižkově náměstí.

V tomto oboru jsme se nejvíce zabývali klasickou výrobou hraček textilních a dřevěných. Ve druhém ročníku jsem stvořila marionetu lišky podle vlastního návrhu. A tehdy jsem poprvé pocítila štěstí, které se rodí s každým vdechnutím života něčemu dříve neživému. A které, ač jsem to tehdy ještě nemohla tušit, doprovází a zároveň povzbuzuje moji animátorskou tvorbu nyní.

Ačkoli byl ateliér nejvíce zaměřen na přímou výrobu hraček, zaválo mě to ve studiu i k různým grafickým technikám, ilustraci a animaci. Animaci jsme měli jako jeden předmět, kde jsme zkoušeli různé druhy krátkých animací a základních technik animování. Jako je flip-book nebo thaumatrope. Animace mě naprosto uchvátila a těšila.

Během posledního roku jsme se spolužačkou Veronikou Vackovou stvořily dvě, více než krátké, animace. Ale přece animace. První je hlavně cvičení na chůzi. Jde v něm muž a za ním černý panter. Kreslily jsme obrázek po obrázku na pauzovací papír, a po jednom skenovaly. A druhý je poloplošný z modelíny o holubovi, který je ztrestán svým vlastním střelivem. Jelikož jde o naše první animace, je znát naše nezkušenost a i délka tomu odpovídá. Jde pouze o pár vteřin zábavy. Tehdy jsem ještě neměla tušení o programech Adobe, bez jejichž existence by nebylo vzniku mnoha úžasných děl. Krom školních prací jsem ještě doma pomocí svého fotoaparátu Nikon D3100 natočila další krátký snímek, ve kterém se z krajíce chleba vytvaruje slůně a zatroubí. Zvuk jsem nahrála z kazety Hlasy zvířat a o stativu se mi mohlo jen zdát. Ale jelikož tehdy bylo pauzáku na rozdávání, vzniklo i pár dalších animací, které mají jednu společnou vlastnost. Tou je zacyklení. Prosté zauzlení začátku a konce do smyčky, která diváka odvede myšlenkami až na samotný okraj vědomí.

Záliba v cyklení ve mně přetrvala dodnes a je i patrná v další tvorbě. V rámci praxe, kterou jsme měli na škole povinnou, jsem se ve druhém ročníku dostala do Plzně do divadla Alfa. Tam jsem pomáhala v zákulisí a při výrobě scén. V divadle se pohybovala spousta lidí z oboru a poprvé jsem se zde dozvěděla o Západočeské univerzitě a o oboru Animované tvorby. Kam jsem také po maturitě a prázdninách nastoupila.

Ve škole téměř neustále vládne čínorodý ruch a člověk se velice snadno nakazí a nadchne.

V roce, kdy jsem do školy nastoupila, se zrovna město Plzeň prezentovalo jako Evropské hlavní město kultury a už před

oficiálním zahájením se hemžilo kulturními akcemi všeho druhu. Není proto žádným překvapením, že i pro nás, čerstvé animátory, se v tom kulturním kolotoči našlo zadání.

V prvním semestru prvního ročníku jsme měli za úkol vytvořit znělku, či v mém případě znělky, pro Plzeň 2015, jak se celá akce nazývala. Dělal jsem tři znělky se společným tématem pěti teček symbolizujících rok akce. Různým lidem se stanou naprosto odlišné věci, které vedou k symbolu pěti teček, jež je všechny spojuje.

Ve druhém semestru jsme se zabývali znělkou pro Animánii. Ta měla zvláštní podtéma Japonsko. Pro tuto znělku mi hudbu složil přítel Jakub Eliáš. Vytvořila jsem různá prostředí s japonskou tematikou v programu Adobe Illustrator a naučila jsem se propojit soubory z různých programů Adobe tak, aby soubory zůstaly zachovány.

Pak jsem s nimi ve vrstvách posouvala v Adobe After Effects, takže se krajina před kamerou zdánlivě rozestupovala.

Další z prací toho času byla hra s kostkou pro Občanské sdružení žádná věda, na které jsem spolupracovala s Tomášem Červeným. Šlo o 3D animaci božských rukou, jak hodí Zeměkostku napříč vesmírem a ta rotuje a rotuje, až najde svoji stálou osu a místo ve světě. Znělky měly myslím být zveřejněny zadavatelem nebo televizí Nova. Díky spolupráci tato práce nezabrala čas celého semestru a tak jsem ještě měla čas se zabývat vizuálním stylem ateliéru neboli corporate identity (firemní styl). Pro styl našeho ateliéru jsem zvolila lidské tělo. Abych ukázala, že animátor je taky člověk, že existuje, přestože ve svých snímcích ztvárňuje mnohem důležitější roli, roli boha. Má tělo jako každý druhý a může se po něm prohánět pohyblivé tetování. Kreslila jsem znělku na pět různých těl mých

kolegů v průběhu asi čtyř týdnů. Špejlí namočenou v tuši. Z jednoho na druhého se prohání vířivý trojúhelník za zvuků písně Bad side of sex od skupiny Guts. K tomu všemu ještě vizuál kancelářských pomůcek, plakátů aplikovaných ve veřejném prostoru a dopravních prostředků.

V létě se mi pak naskytla příležitost, natočit propagační video pro společnost Trend park, která mě kontaktovala přes studentskou organizaci Mladý ateliér. Dostala jsem k dispozici nabíjecí kabel k elektromobilům Tesla, zvaný Fastcable x32 a volný prostor k tvorbě. Použila jsem fotoaparát Nikon D7100 pro HD video a z různých úhlů natočila smotaný kabel. Díky této zakázce jsem se naučila lépe zacházet s programem Adobe After Effects a Adobe Premiere. Použila jsem různé grafické a vizuální triky. Jako čáru, rychlostí rozmazanou, která na chvíli odvede pozornost.

První semestr druhého ročníku jsem strávila prací na krátké animaci, Odpolední Šlofíček. Zde opět dochází na kombinování programů Adobe After Effects a TVpaint Animation. Jednoduchý příběh o slonovi a veverce, kteří se potýkají o existenci pih na lidském těle, v té chvíli spícím. Musím přiznat, že se zde výrazně projevil nedostatek zkušeností s novým programem. Přesto mají v sobě tyto nedostatky pro mě zajímavou symboliku, jako dětské kresbičky nalezené v dospělosti. Syrovost a jednoduchost, se kterou jsem se potýkala v té době, jsou pro mě dnes snadno zvládnutelné. Přesto, jsem si díky nim mohla osvojit používání všech potřebných nástrojů a programů pro mou dnešní tvorbu.

Zatím, co probíhala má výuka a školní práce, jsem se přihlásila do výběrového řízení Erasmus, a jedna ze spřátelených škol mě nakonec přijala. Akademia sztuki ve Štětíně v Polsku na obor

Multimediální tvorby.

O Erasmu se člověk dozvídá mnohé, i když nijak zvlášť nepátrá, pravda je však taková, že každý zážitek člověka je individuální a jakýkoli popis může odvádět od skutečnosti. V Lednu jsem tedy odjela do Polska a zapojila se do tamějšího kulturního dění.

Multimediální tvorba je naštěstí animování velice blízká a k mému překvapení jsou produkty Adobe stejně oblíbené v zahraničí jako u nás. To pro mě bylo víc než přínosné. Ve škole patřila audio-vizuální ukázka z projektů k jednomu z výstupů na konci. Proto ani má práce na vlastní kuchařce nezůstala pouze u počítačového souboru a pár výtisků, ale měla jsem za úkol k ní vytvořit i trailer, který pak škola mohla snadněji ukazovat sponzorům. Měla jsem naštěstí i předmět animace s prof. Izabelou Plucinskou. V rámci předmětu jsem animovala písek ze štětínského zálivu na hudbu od mých přátel kapely Hugo a já, píseň Klubíčko. A zvolila jsem si ptačí tematiku, protože neustálá přítomnost holubů a racků ve městě umožňovala studii jejich letu a stavby těl kdykoli. Písek jsem špejlí a špachtlí animovala na skle, které bylo až ve třech vrstvách a prosvícené zespoda. Píseň nemohla z časových a technických důvodů být obsažena celá. Stihla jsem téměř polovinu, neměla jsem ale do ateliéru takový přístup, jak bych chtěla.

Celkově na erasmu znikla celá další řada různých videí, performancí, a jiných, já zde však, z důvodu úspory místa, zmíním jen další tři. Pomocí programů Adobe Photoshop a After Effects, vznikla znělka pro Noc Muzeów 2016, kdy v rámci muzejní noci otevřela své prostory i Akademie. V jednom ze dvou návrhů, si člověk ukousne měsíce a na jeho vyplazeném jazyku běží titulky. Druhá ze zmíněných prací je Fill Harmonie. Kde spojení podvědomých asociací

vede k prohloubení vztahu člověka a města. Nejznámější štětínskou budovu Filharmonii jsem nafotila z různých úhlů. Diktafonem jsem si nahrála dvě a půl minuty na daném místě. Statické fotky poté dál upravila v programu tak, aby se postupně měnila saturace. Každé audio jsem přizpůsobila tvaru budovy. Po chvíli sledování videa si člověk všimne, že zvuk se mění podle stoupajícího a klesajícího tvaru a čára rozdělující barevný obraz od černobílého ubíhá stejně jako audio. A třetí z multimediálních prací byla na téma jakéhokoli existujícího manifestu. Zvolila jsem si migrační manifest a použila různé dokumenty o migraci ptactva a další dokumenty o uprchlících. Ty jsem sestříhala tak, aby komentář z jednoho pasoval na obraz z druhého. Jeden nese název Migr a druhý Ation.

Během semestru jsem navštívila v rámci plenérového výjezdu česko-polskou vesničku Zelow. Všem účastníkům se naskytla příležitost se sem na začátku července vrátit a zapojit se do výstavy v kulturním domě. Vyrobila jsem pro tuto příležitost, společně se svým bratrem Františkem Míčkem, dva giphoskopy. A nafotila jsem dvakrát dvacet čtyři snímků písmene W, jehož odraz mizí v rozčeřené vodě. Když se divák zapojí a zatočí klikou na správnou stranu, gif se začne přehrávat, ideálně 24 fps. Na místo jsme dva dny stopovali z Pardubic se Zbyškem Semelkou. S giphoskopy rozloženými v batohu. Možná se zdá zprvu zbytečné to zmiňovat, ale tehdy mi došlo, že diváci ocenili způsob našeho příjezdu jako by to byla součást vernisáže.

2. Téma a důvod jeho volby

Tématem mé bakalářské práce je Filmové zpracování hudební skladby. Zkráceně by se toto téma dalo nazvat videoklip. Toto téma jsem chtěla dělat odedávna a ještě víc po létě, kdy jsem mnohokrát slyšela písně skupiny Dva. Ti se stali hned mými favority pro volbu správné písně. Měla to být přesně taková, která drží rytmus, ale neubíhá zase do přílišných zatáček, aby svoboda práce byla větší. Rozhodnutí padlo nakonec na písničku Valibela z alba HU, která je akorát dlouhá a přesně podle mých očekávání. Vždycky mi trochu připomene ukolébavku. A z toho důvodu jsem se hodně zaobírala sny a snovým prostředím. Je to místo rozlehlé, kde se představivosti žádné meze nekladou.

Jak tomu často bývá, přichází inspirace z různých neočekávaných směrů. Mně se na začátku třetího ročníku poštěstilo s dobrovolně volitelným předmětem, Znaková řeč. Jednou týdně jsem strávila dvě hodiny kreslením různých gest a významů různých pohybů člověka i jeho mimiku. To a ještě pomalé a plynulé cvičení Tai-chi mě přivedlo na téma videoklipu. Vyjádření příběhu pomocí gest a pohyb rukou.

Ruce zná každý člověk, je to často to jediné co ho drží. Mohla jsem je zkoumat kdykoli a kdekoli.

Pro mě je tento výstup i nepřímým spojením všeho, co jsem v kontextu specializace podnikla. Lidské tělo, cyklení, vesmír a mnoho dalších, menších, neopodstatněných částí.

3. Cíl práce

Již při výběru tématu bakalářské práce jsem si dávala různé cíly, již mohu se svými schopnostmi dosáhnout.

Rozhodně mohu říci, že moje práce by měla být reprezentativní a působivá nejen pro mě, ale i pro tvůrce hudby samotné. Ačkoli neměli s procesem tvorby nic společného, zároveň s ním měli společného všechno.

Dalším cílem je jistě reprezentativnost videa pro ateliér Animované a interaktivní tvorby, jehož jsem součástí. Proto se snažím každou tvorbu spojenou s ateliérem vytvořit co nejlépe. A dokázat tak, že se stále mohu zlepšovat a prakticky využít naučené dovednosti.

Nejasně se dá poznat, co bylo přesně mým cílem na počátku procesu tvorby. V tuto dobu, téměř u konce, se naopak dá jasně určit, zda jsem zvolených cílů alespoň z části dosáhla. Za sebe mohu jen skromně prohlásit, že i mé minulé já by bylo tímto ztvárněním písně spokojeno.

Mým největším cílem však bylo a je, aby moje práce fungovala tak jak má. A to: Odvést pozornost člověka od jeho vlastních problémů a potěšit ho chvilkou radosti a zábavy. Proto věřím, že to, zda jsem skutečně uspěla se svým snažením, se prokáže až po prezentování videa veřejnosti.

Snažila jsem se stvořit dílo tak, jak se odehrávalo v mých snech a představách. A díky animaci mohu tu představu nyní ukázat ostatním a snad jim ji také předat.

4. Proces přípravy

Téměř celé prázdniny jsem studovala literaturu pojednávající o jihoamerických indiánech a jejich příběhy. Byla to zajímavá četba, ale přesto mi přišlo, že tehdejší pohádky skoro bez výjimky postrádají základní příběhovou skladbu a často mají pointu jako blesk z čistého nebe (příliš rychlou a nesmyslnou). Proto moje pokusy o vymyšlení nové pohádky spojením starých, velice rychle ztroskotal. Když jsem ale na začátku září slyšela kapelu Dva, napadlo mě, že si zvolím za téma práce videoklip. Ten jsem chtěla vždycky udělat, ale nikdy se mi to pořádně nepovedlo. Ale řekla jsem si, že těch pár pokusů mi alespoň pomohlo se naučit s nástroji, stačí je teď jen využít a nasměrovat správným směrem.

Od profesorky Plucinské z Polska, jsem se díky práci na videoklipu písně Klubíčko naučila, že není vždy nejlepší nápad ukazovat ve videoklipu to, co se v písni zpívá. Pak pro diváka nejsou informace tak důležité, můžou si je přece poslechnout. Proto jsem byla rozhodnutá nenechat se ovlivnit významem slov písně. Navíc kapela Dva si vymýšlí vlastní jazyk, proto se někdy může zdát, že zpívají to, co se ve videu odehrává. Pro zajímavost zde uvedu text písně v originále:

“Trüle fohlenn’sjill tro lenne sjuuh fähso
Trüle fohlenn’sjill tro lenne sjuuh
Trüle fohlenn’sjill tro lenne sjuuh fähso
Tolle ohlenseill trollongte lensuu.”¹

¹ DVA [online]. ©2007 [cit. 2017-28-04].

Překlad do češtiny zní:

“Už mám zase čepici
Už ji mám zase
Už mám zase čepici
Léto tu bude až za rok.”²

Pouštěla jsem si pár večerů Valibelu stále dokola z reproduktoru. Nakreslila jsem si na velký formát balicího papíru jakýsi storyboard. Scény jednu po druhé, tak jak se mi zjevovaly z paměti a podle částí písně, která zrovna hrála. Bohužel byl takovýhle storyboard velmi nepřehledný a tak jsem byla nucena vyrobit si další pomůcku, časovou osu. Do té jsem napsala jednotlivé části písně, jejich sloky a výrazné části. To je skvělá věc při animování nebo střihání na hudbu, že přesně víte, jak dlouhá má která scéna být. Delší ani být nemůže, aby vše zapadalo do sebe. A pod ně jsem zmenšeně nakreslila jednotlivé scény. Postupem času, rozvíjením správných částí příběhu a konzultacemi, jsem většinu z tohoto zjednodušeného storyboardu vyházela a nahradila. Postupem práce vznikly ještě minimálně dva další storyboardy a všechny mi byly více než nápomocné. Kreslila jsem je tužkou na průsvitný papír jednu klíčovou fází za druhou.

Nejdůležitější pro proces vymýšlení mi přijde zdravý úsudek. Člověk se nesmí bát nemilosrdně vyhodit nevyhovující záběr. Z mé zkušenosti je to ve většině případů lepší řešení. Z množství mých vedlejších záběrů by se dal bez nadsázky poskládat alespoň jeden další videoklip.

² DVA [online]. ©2007 [cit. 2017-28-04].

5. Proces tvorby

Když už jsem byla trošku spokojená s obsahem scénáře a storyboardy byly připraveny, oskenovala jsem si je, upravila v Adobe Photoshop a v Adobe After Effects seřadila obrázky za sebe tak, aby seděly na časovou osu. Tato příprava se vyplatila, protože se ukázalo, co je třeba zrychlit, zpomalit, prodloužit nebo zkrátit. Jako bych storyboard uvedla do pohybu. Videoklip má navíc tu výhodu, že doba trvání jednotlivých scén se dá jasně určit výraznými změnami v písni. Navíc už od začátku práce na animatiku jsem přesně věděla délku celého díla. Původně byly ve scénáři i nějaké stříhy, ale jak jsem nad tím přemýšlela a pouštěla si animatik dokola, přišlo mi, že to jde vždy nějak zařídit, aby dobrý a plynulý chod trval od začátku až dokonce. Některá gesta nebo klíčové obrázky jsem si musela natočit, protože skutečná délka pohybu gesta by neseseděla do rytmu písně. Zpomalení jsem dosáhla mezifázemi, které jsem postupně dokreslila mezi fáze původní.

Skutečný oříšek byl v nastavení správného štětce v programu Tvpaint Animation, který jsem si zvolila za nástroj tvorby. Správný štětec by měl dělat tahy, které na sebe navzájem dobře navazují a které se příliš nezmění každým tahem. Abych pak mohla udělat párkrát za sebou stejné tahy a ty měli mezi sebou jen nepatrné odchylky. Hledání správného nástroje v programu mi trvalo o mnoho déle, než jsem předpokládala a tak jsem různými druhy štětců kreslila různé scény. Toto různorodé video fungovalo nakonec dobře jako animatik, protože ukazovalo tvary rukou v přesnějším znění a hýbalo se plynuleji. Avšak nevýhodu to mělo tu, že jsem se s nimi nemusela kreslit vůbec. Dva týdny mi zabralo uvést všechny scény

do stejné vizuální podoby.

Když už jsem měla téměř hotovo, zjistila jsem, že průhlednost objektů je pro diváka poněkud matoucí. Nakonec jsem vyřešila výplň objektů nejjednodušším možným způsobem. Nástrojem, velmi podobným photoshopové plechovce, jsem vyplnila vnitřek linek na jiné vrstvě (aby zbyla možnost návratu) černou a co nebylo spojeno nebo z jiných důvodů nešlo, štětcem. Tato práce naopak nezabrala tolik času, co jsem předpokládala a zdržela mě pouhý den.

Na začátku a na konci videa se pod rotujícími hvězdami objevuje i vinylová deska. Tu jsem oskenovala nadvakrát (nevešla se totiž celá na plochu skeneru) a její poloviny pak v Adobe Photoshop spojila.

Hvězdy jsem udělala pomocí štětce a černé akrylové barvy. Štětcem jsem cákala barvu na velký formát papíru a v Adobe After Effects jsem invertovala barvy. Pak pomocí efektu Color keying jsem vymazala pozadí, aby mezi hvězdami šlo spatřit vinylovou desku.

6. Technologická specifika

Mé filmové zpracování hudební skladby je nakonec jednoduchým způsobem kreslená počítačová animace s lehkou linkou. A jako taková neskýtá tolik technologických konkrétností, jako je tomu například u loutkových filmů. Samozřejmě myšlenka na začátku byla úplně jinde. Beru však jako přirozené, že je práce při vytváření živá a proměnlivá. A zjednodušování je často dobrým krokem vpřed. A možná, že právě proto, jak technologicky jednoduše se taková práce dá vytvořit, je významná.

Druh animace, kterou jsem si zvolila je počítačově kreslená animace. Pro tento druh existuje nepřeberné množství programů. Každý má své klady a zápory, ale téměř každý by měl být uživatelsky snadno přístupný. TVpaint Animation, který jsem si zvolila já, mi zatím ze všech programů pro tento druh práce, vyhovuje nejvíce. S jeho funkcemi jsem se seznámila již u dřívějších projektů. To jen podpořilo mé rozhodnutí při volbě techniky. Během práce jsem použila celou řadu dalších pomůcek pro získání pomocných videí, patřičného gesta, které není fyzicky možno provést a podobných nutností. Dokonce jsem si vymodelovala potřebný tvar v Maya autodesk 3D programu, abych viděla, jak rotuje. Jenže pak jsem ho stejně nepoužila. Pro scénu, kde se otáčí celá lidská postava, jsem si nafotila fotoaparátem Canon 700D přítele Michala Maxe Mráze v poloze, kterou jsem potřebovala. Dvakrát jsem ho obešla a snažila se postupovat po stejných dílcích ve stejné vzdálenosti od něho. Chtěla jsem mít řádný podklad pod skicu, kterou jsem použila k nakreslení scény.

Na ovládání programů mám tablet Wacom Intuos pen and touch,

který používám kompletně k ovládní počítače. Tím se moje pohyby po něm zjemnily a jsem schopná kreslit méně kostrbaté čáry než z počátku.

Pro finální překreslování jsem vyexportovala jednotlivé scény a překreslovala je s vyšší snímkovou frekvencí, aby byly plynulejší. Ty jsem exportovala s průhledností alpha, pro lepší pozdější manipulaci. Celý snímek obsahuje téměř dva a půl tisíce obrázků a konečná kompozice, která obsahuje jen dvacet scén, má šedesát vrstev.

Původně jsem zamýšlela přidat ke gestům patřičné titulky, aby vysvětlily divákům správný význam. Ale zjistila jsem při průběžném výzkumu, že lidé se snaží primárně číst titulky a nesledují co se na obrazovce děje. Zatímco bez titulků všemu každý porozumí po svém. Proto myslím, že verze bez titulků bude pro všechny lepším řešením.

7. Popis díla

Mé dílo nese název Valibela, stejně jako píseň již obsahuje. Skladbu jsem jak názvem, tak zněním brala jako uklidňující ukolébavku. K tomu se vztahuje celý plynulý děj videoklipu. Téměř ve všech záběrech figuruje ruka jako hlavní motiv. Pokusím se jednotlivé scény popsat a zhruba vysvětlit.

Na začátku je název, aby divák hned věděl, na co se dívá. Pod ním ubíhá povrch vinylové desky a různě velké hvězdy a zprava vyplouvá koule. V písni se přitom ozývá podivné vrzání a rachocení, které mi připomíná chroustavý zvuk gramofonu. Podobná scéna je i na konci celé písně. Na konec zase koule odplouvá tentokrát doleva a znovu se objevuje vinylová deska, na které rotují titulky. Chtěla jsem tím naznačit, že celý vesmír té písně je vlastně vinylová deska, která se otáčí a tím její hudba ožívá. Navíc se tím dokončí jeden velký cyklus.

Dál koule dopluje ke středu a chvíli se točí. Točením se transformuje na ruku zařatou v pěst, která se také otáčí. Tuto scénu jsem brala jako klíčovou, ke které se ještě dvakrát vrátíme. Funguje tak mezi ostatními scénami jako refrén v písni.

Dva prsty ruky se natáhnou a postupně znakují v jednoruké abecedě slovo Valibela, což je název písně. U prvního písmene začnou vokály.

Ty samé dva prsty se začnou zaplétat, až se o kus vytáhnou z ruky, jeden pak mizí za rukou. Ale shora připlouvá další ruka s nataženým ukazováčkem. Ukazováček se také natáhne a začnou se ve spirále zaplétat do sebe. Zapletou se tak, až vznikne koule. Z té je rotující ruka v pěst jako na začátku. Pěst se zastaví a natáhne palec. Shora

připluje druhá ruka a chytne se palce, svůj má však také zdvižený. Další připlouvá zdola atd. dohromady šestkrát.

Tato scéna je zakončená lehce nenadále, protože od kamery připlují dvě ruce a pevně se navzájem chytí. Zakryjí tak scénu, a když se stejným způsobem vzdálí, odkryjí jinou.

V ten moment hudba beze slov graduje. Skvěle sem proto padla scéna, kde se k nám blíží devět rukou v pravotočivé spirále.

Při animování pohybu rukou samotných, jejich rotace a přibližování, jsem si pomohla Fibonacciho spirálou, která se otáčí donekonečna v kruhu, aby byla zachována určitá pravidelnost.

Ruce připlují a zmizí, ale poslední se zastaví uprostřed a dál předvádí. Svým vlastním prostředníčkem si udělá díru do dlaně.

Připluje druhá ruka s nataženým ukazováčkem, která ho strčí první ruce do rány a namaluje kolem rány kruh. Tím její role končí. První ruka se sevře v pěst, roztočí se a odpluje nahoru. Přitom z ní odkápne kapka, kterou dál sledujeme.

Kapka prolétá čtyřmi dlaněmi přímo a pěti zboku, ale jak sledujeme kapku, skoro se zdá, že kapka je na místě a ruce přes ni mávají s dírou v dlani. Jde o podobný jev, jako když člověk sedí ve stojícím vlaku a má pocit že jede, protože se dívá na vedlejší rozjíždějící se vlak.

Pád kapky končí v dlani další ruky. Tou neproletí, ale zasadí se a vyroste v další ruku. Ruka rostoucí z ruky se otočí o devadesát stupňů tak, aby ležela. Vyroste z ní další ruka, celé se to otočí a znovu. Poslední ruka se chytí první a čtyř ruka je kompletní.

Roztočí se a točením se každá ruka chytne vedlejší, až jsou jako kruh a splynou v kouli.

Potřetí scéna s točící se pěstí. Tentokrát se však nepromění v pěst,

ale ve schouleného otáčejícího se člověka. Ten chvíli rotuje a pak se rozbalí a začne znakovat. Význam jeho gest je: Všechno usíná. Vybírala jsem tyto pohyby pečlivě jak podle významu, tak podle ladnosti pohybu. Například pohyb pro slovo Všechno jde do kruhu, který je také důležitou součástí videoklipu.

Poté člověk sepne ruce ve zdánlivé modlitbě, poté však pokračuje do podivného gesta. Sama nevím, jak se nazývá, ale perfektně mi sem pasovalo.

Poté se vrátí zpět do polohy modlitební. Začne se naklánět směrem k nám a tím se jeho hlava protáhne a zvětší. Pak se zakulatí a začne se otáčet, jak jsem uvedla již dříve. Po celou dobu videoklipu se v pozadí otáčí hvězdná obloha. Skladba utichne a vinylová deska zmizí.

8. Přínos práce pro daný obor

Jako snad každý animátor, i já doufám, že moje dílo bude inspirovat ostatní v tvorbě. Pracovat s novým programem nebo novým přístrojem není snadné. Je skvělé mít někoho, na koho se můžete obrátit v nouzi. Někoho kdo vám ochotně poradí. Mně se naštěstí takového prostředí s ochotnými lidmi dostalo. Proto ráda konzultuji i se svými spolužáky. Pokud pracují stejnými prostředky, znají i stejné trable nebo naopak triky, které programy umožňují. Tímto způsobem se ateliérem rychle šíří všeobecné povědomí o programech, které jsem dřív ani neznala.

Přesto bych ráda poradila všem, kteří pracují s grafickými tablety. Ať už ilustrátoři nebo animátoři. Je dobré dlouhý čas strávit přípravou práce. Myslím tím správně nainstalované programy a především ovladač k tabletu. Pokud si můžete nastavit vlastní tlačítka a vlastnosti pera, může být vaše práce mnohem rychlejší, pohodlnější a efektivnější.

Po jednom dni stráveném překreslováním pár scén, mě neuvěřitelně bolelo za krkem a po celém těle. Uvědomila jsem si, že je to tím, jak mám levou ruku neustále na stejném místě na klávesnici, když při práci neustále používám alt, ctrl + z a mezerník. Hned další den jsem si nastavila jedno tlačítko pro nástroj zpět a druhé pro alt. Mezerník na druhou stranu. Každý program má jiné klávesové zkratky, ty si ale můžete také nastavit jako tlačítko.

Stejně jako jsem již dříve zmiňovala nastavení štětce, ani tlačítka tabletu není radno podcenit.

Také doufám, že bude tento videoklip přínosný pro celý náš ateliér jako ukázka bakalářské práce odevzdané včas a vcelku.

9. Silné stránky

Nerada bych se, byť jako tvůrce, vychloubala. Pokusím se však zmínit prvky, které mi udělaly velkou radost, když se mi povedly provést.

Na animaci jsem vždy nejvíce oceňovala to, že díky ní lze vše oživit. Jak loutky a předměty, tak i představy a sny. Kdybych se však na sen pokoušela příliš soustředit, rozplyne se mi v rukách. Musela jsem se na tu dokonalou verzi celého díla, která se mi při práci stavěla v mysli, dívat periferně. Proto jsem teď velice ráda, že ji mohu ukázat sobě i ostatním zpříma. Přesto však vzniklé dílo není nikdy přesným odrazem snu.

Vyzkoušela jsem mnoho podivných nápadů při vymýšlení způsobů jak přeměnit jeden objekt v jiný. Dokonce jsem v přetváření jednoho do druhého našla zalíbení. A radost z práce je na výsledku poznat určitě.

V několika scénách jsem využila nutnosti mezifází a pomocí pár snímků upravila dynamiku pohybu tak, aby byla atraktivnější. Díky tomu jsou ruce přirozenější a hmotnější.

Určitě stojí za to zmínit otáčení hvězd. V Adobe After Effects jsem použila prvek 3D Layer, ta umožňuje náhled na scénu i seshora. To je velice praktické v případě, že potřebujete scénu prostorově zvýraznit. Hvězdy jsou ve třech, různě velkých vrstvách, umístěných v nepravidelných intervalech od sebe. Od jejich velikosti se odvíjí jejich rotace. Velký formát je pomalý a malý formát rychlý.

S výsledkem jsem spokojená.

Závěrem nutno dodat, že jsem píseň Valibela slyšela nesčetněkrát a přesto se mi neomrzela. Taková se těžko hledá.

10. Slabé stránky

V průběhu mé práce nastávaly okamžiky, kdy se mi nedařilo dotáhnout představu do dokonalého stavu. Většinu scén, které mi dělaly potíže, jsem ve výsledku ani nemusela použít. S takovými mi nevadilo se rozloučit.

Častokrát jsem rozmýšlela, zda by bylo lepší, vyplnit objekty barevně nebo změnit celkově pozadí. Vždycky jsem byla spíš pro barvy než černou a bílou, nakonec i s červenou. Zkoušela jsem například oskenovat kůži nebo pomeranč, abych získala potřebnou strukturu, ale nemělo to žádaný účinek. Snad by takový pokus zabral, kdyby se objekty netočily.

Doufám, že má rozhodnutí, vedoucí k dílu tak jak ho budu prezentovat, byla správná.

Na nápad vložit do klipu vinylovou desku jsem přišla dávno, ale při hledání způsobu jak to provést jsem neustále narážela na překážky. Originální deska od skupiny Dva, na které je i píseň Valibela sice opravdu existuje, jmenuje se HU, ale je bílá. A tudíž pro můj nápad nepoužitelná. Pomohla jsem si tedy jinou deskou. Jak jsem již zmínila dříve, deska se na skener celá nevešla, což vedlo k dalším komplikacím. Povrch desek navíc velice dobře chytá prach a chlupy ze vzduchu a i úplně nová deska se prachu nevyhne. Můžu jen doufat, že tato slabina a mnohé další, méně podstatné, budou brány s nadsázkou a přimhouřením oka. Někdy je obtížné rozeznat chybu od záměru.

11. Seznam použitých zdrojů

a) Knižní literatura

1. DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

2. WILLIAMS, Richard. The animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-2384-7.

3. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

4. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: Nakladatelství BB/art s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Jiří Buchal BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

b) internetové zdroje

1. DVA, 2007. Texty [online]. Valibela, 2011, p. V, s. 1. [cit. 2017-28-04]. Dostupné z: <<http://2dva.cz/cz/lyrics.HTM>>

12. Resumé

What I like about animation is how many possibilities it holds.

Through animation, I can give life to any idea. I can also pass on my ideas to others. Especially thanks to my studies of Animation and Interactive Art at the Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art at the University of West Bohemia. I have learned a lot of important and useful skills here. I can take full advantage of these skills now to create my final work.

The theme that I chose is Creating a visual adaptation of a song.

I chose a song from the band Dva called Valibela from their album HU. It's my favourite song, even though I've been listening to it for almost one year straight. It feels calming to me, like a lullaby. In order for the result not to be disturbed by frequent cuts, I decided to create a slow, fluid animation.

The programme TvPaint Animation for hand drawn animation served me well in my work. In it I drew on a Wacom Intuos pen and touch tablet. I then exported my work on a transparent background.

I edited every scene in Adobe After Effects.

After a short lecture on sign language, I decided to use gestures and hand movements in the video clip. In the video clip, the hand rotates, shows the name of the song letter after letter, or creates different shapes.

The entire video clip takes place in a rotating universe. You can see a vinyl record at the beginning and at the end under the spinning stars. This means that the whole universe of this song is the vinyl record.

Seznam příloh:

Příloha 1 - 4

Sken: Strany storyboardu, sken vlastní

Příloha 5

Sken: Vinylová deska, sken vlastní

Příloha 6 - 7

Screenshot: Proces práce v programech, foto vlastní

Příloha 8

Screenshot: Fibonacciho spirála jako pomůcka, foto vlastní

Příloha 9 – 14

Fotografie: Ukázky hotových scén, foto vlastní

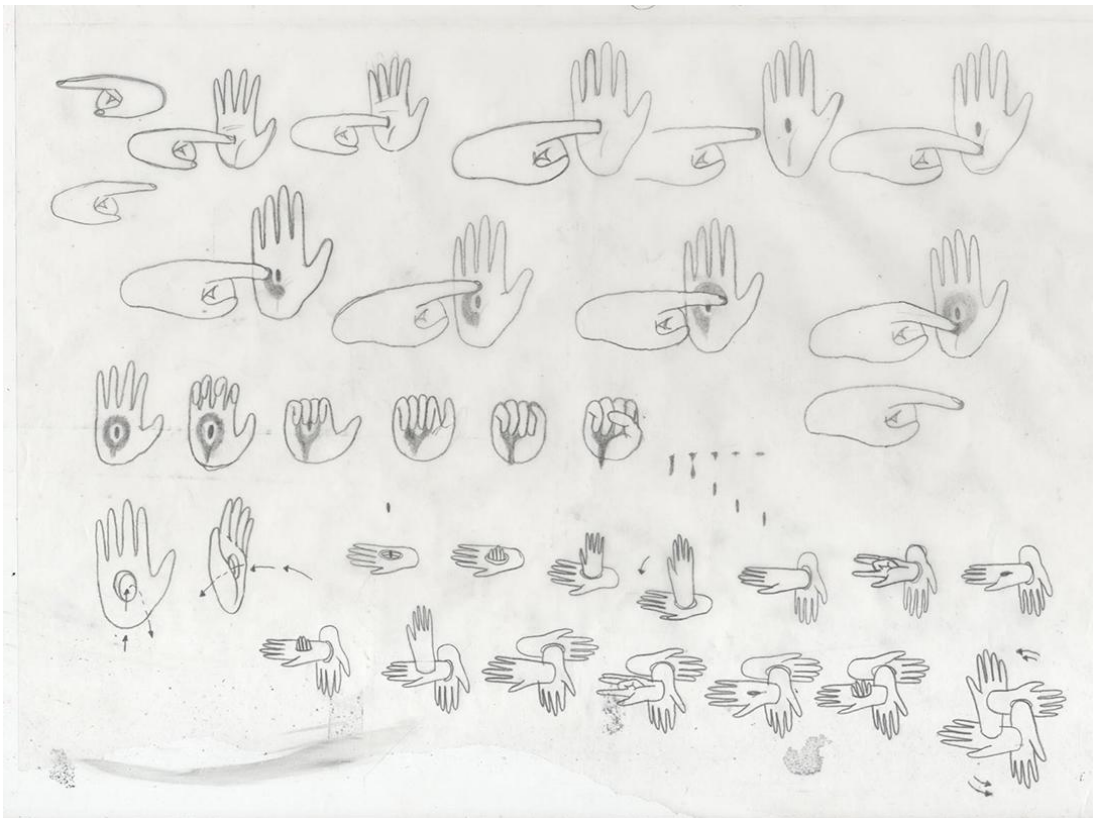
Příloha 15

Fotografie: Autorka při práci, foto Michal Max Mráz

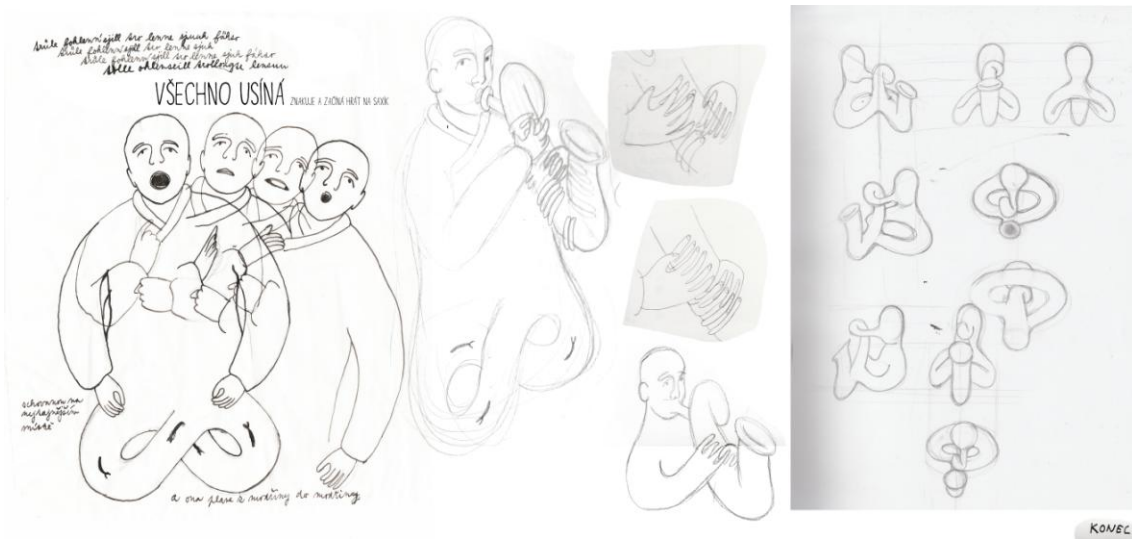
2.



3.



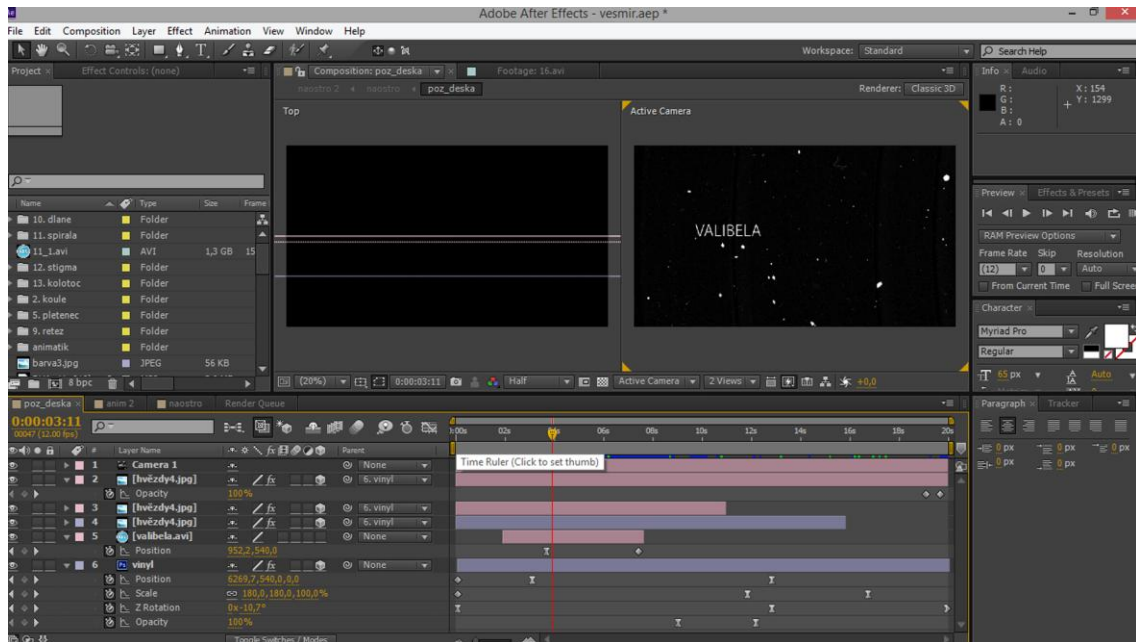
4.



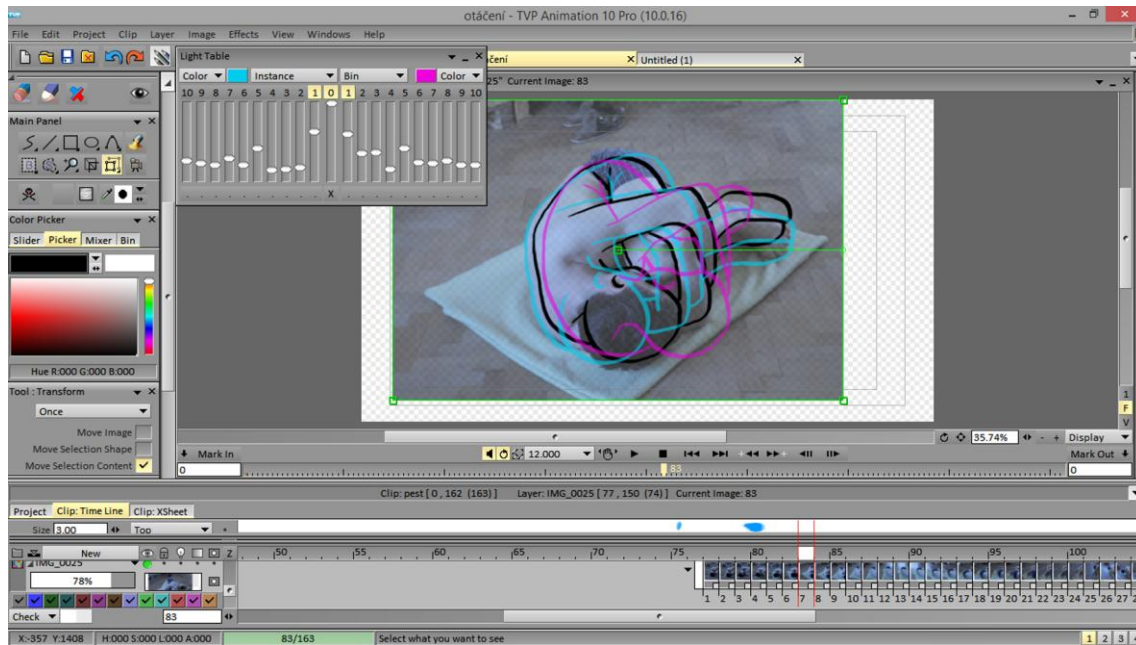
5.



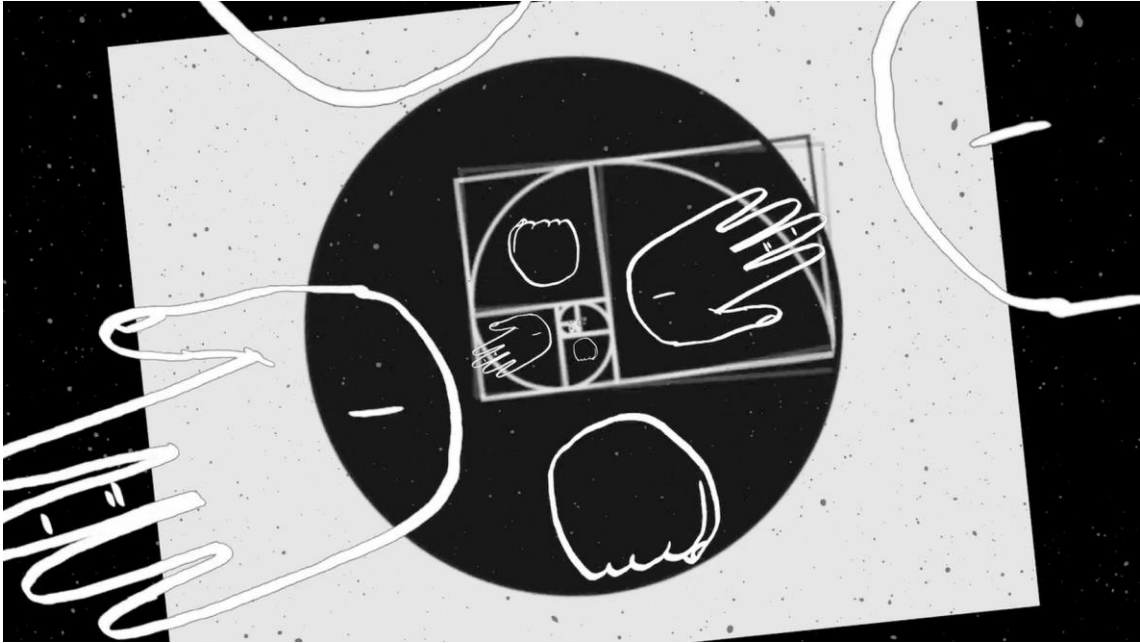
6.



7.



8.



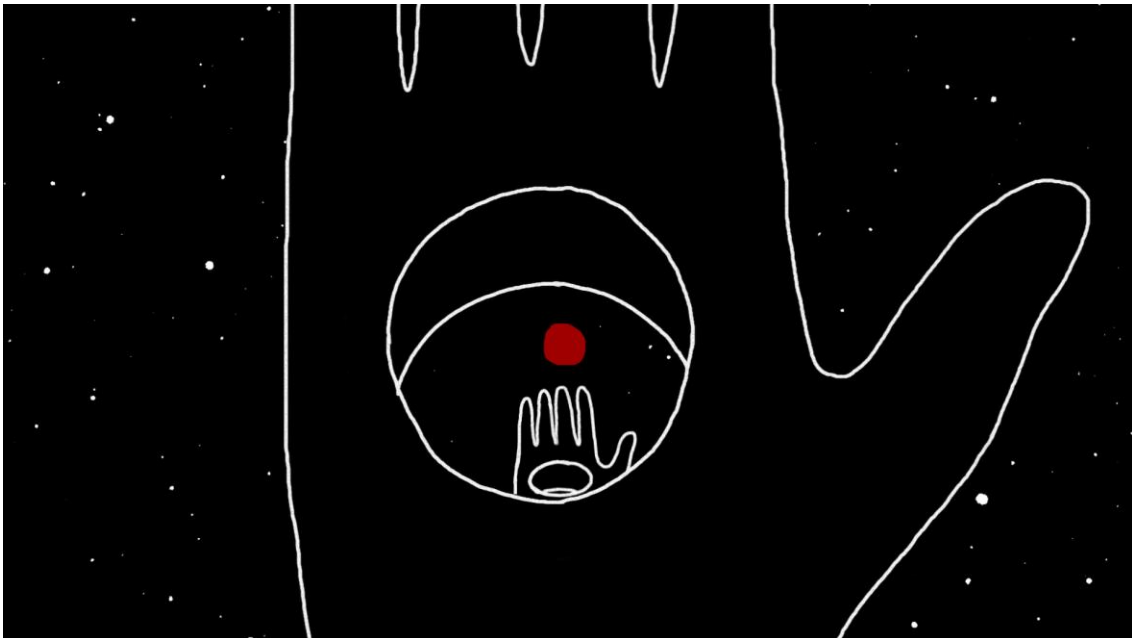
9.



10.



11.



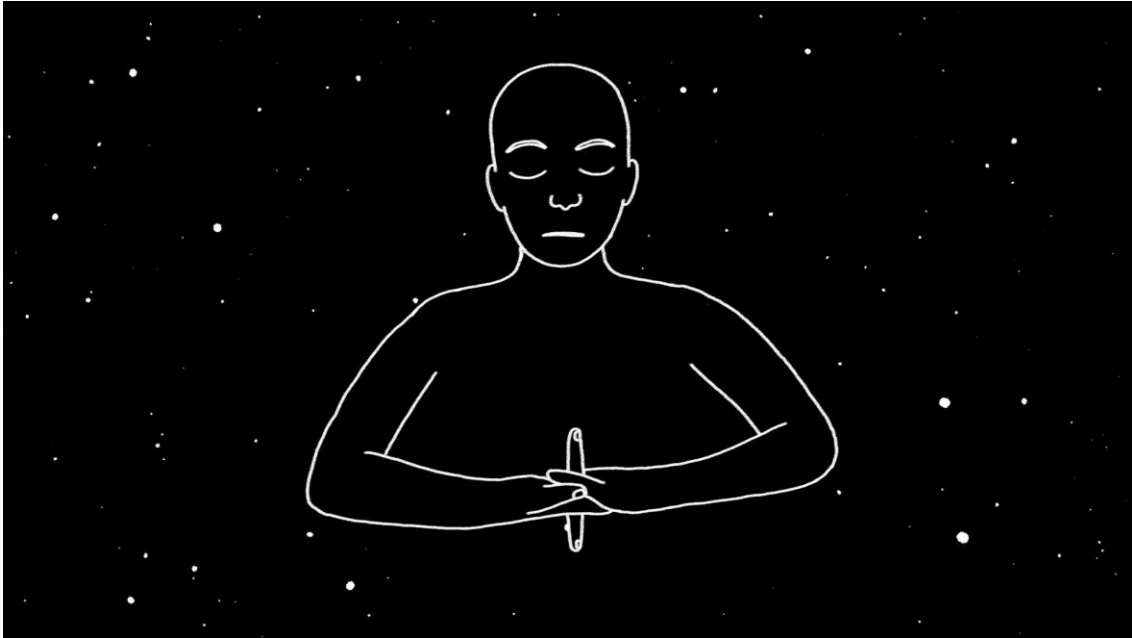
12.



13.



14.



15.

