

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce
FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ HUDEBNÍ SKLADBY

JIŘÍ DĚDEČEK: OKOLO MLEJNA
Michaela Bártová

Plzeň 2013

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ HUDEBNÍ SKLADBY

JIŘÍ DĚDEČEK: OKOLO MLEJNA

Michaela Bártová

Vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity

Plzeň 2013

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

Plzeň, duben 2013

.....

podpis autora

OBSAH

1.	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE..	1 - 2
2.	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3.	CÍL PRÁCE.....	4
4.	PROCES PŘÍPRAVY.....	5
5.	PROCES TVORBY.....	6
6.	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKACE.....	7
7.	POPIS DÍLA.....	8
8.	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	9
9.	SILNÉ STRÁNKY.....	10
10.	SLABÉ STRÁNKY.....	11
11.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	12
	a) Knižní a periodická literatura	
	b) Internetové zdroje	
12.	RESUMÉ.....	13
13.	SEZNAM PŘÍLOH.....	14 - 15

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během studia Animované a interaktivní tvorby na Ústavu umění a designu Západočeské univerzity jsem vytvořila několik kratších animací. Setkala jsem se s interaktivní flashovou animací, krátkou znělkou i několikaminutovým příběhem.

V prvním ročníku jsme se s animací spíše seznamovali a zjišťovali, co vše se v animovaném filmu dá vytvořit. Výslednou prací zimního semestru byla animace točící se hlavy s následnou transformací do nějakého předmětu či zvířete. Další prací tohoto semestru byl vlastní autoportrét - krátký příběh či volné asociace, které se vážou k naší osobě. Vybrala jsem si oblíbené aktivity z průběhu svého dosavadního života a spojila je pomocí transformací do jednoho kratičkého snímku.

V dalším semestru jsme se zabývali interaktivní animací pro matematickou fakultu Západočeské univerzity. Úkolem byly úvodní interaktivní animované ilustrace pro web již zmíněné fakulty. To pro nás všechny bylo obtížnější, jelikož jsme se většinou s programem Adobe Flash setkali poprvé a učili jsme se ho za chodu. Zvolila jsem si postavu čápa, který měl celým webem studenta doprovázet a pomáhat mu řešit úlohy.

Ve druhém ročníku jsme si zkusili společnou práci celého ateliéru. Vybrali jsme již namluvenou povídku Divadla Sklep a společně jsme vymýšleli, jak dílo uchopit. Nakonec vznikl trochu nesmyslný obraz ke stejně nesmyslnému příběhu. Použili jsme skoro všechny druhy animace, kreslenou, loutkovou, animaci modelíny nebo pixilaci. Film tedy neměl společný výtvarný styl, ale měl jich několik už proto, že jsme si práci nerozdělovali jako v profesionálním filmovém studiu, ale každý dělal od něčeho trochu. A každý si tedy i všechno vyzkoušel.

Také jsme během semestru vymýšleli a následně animovali ukázkou počítačové hry. Já jsem si vybrala typ hry, kde si divák nebo uživatel vybírá mezi různými možnostmi. Jedná se tedy spíše o interaktivní příběh, který byl založen na klasické pohádce, kdy jde Honza vysvobodit princeznu. Jen byl oblečen do moderního počítačového hávu.

V letním semestru jsme se zaměřili na žánr znělky. Úkolem bylo vytvořit znělku Ústavu umění a designu a jeho nové budovy. Inspirovala jsem se pověstí o praotci Čechovi, který vede svůj lid do země zaslíbené, tedy v tomto případě vede své studenty do budovy, kde se všem studentům bude společně dobře tvořit.

S 3D animací jsem se ve škole jen okrajově seznámila. Více jsem se jí pak věnovala v létě 2012 na kurzu *Anomalia* v Litomyšli, kde skupinu studentů učili animátoři z velkých amerických studií jako *Pixar* nebo *Valve*. Animovali jsme klasické animátorské cvičení jako chůzi nebo skok, ale i kratší etudy spojené i s lip syncem.

V průběhu tří let jsem zkusila různé formáty animovaného filmu. Většinu prací jsem realizovala kreslenou animací, ale vyzkoušela jsem si i animaci loutkovou, počítačovou, 3D animaci nebo pixilaci. Ale nejvíce mě nakonec zaujala animace kreslená a 3D animace.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Z nabízených témat jsem si vybrala Filmové zpracování hudební skladby. Jak jsem již uvedla, zkusila jsem si v rámci animované tvorby několik různých žánrů. A tak, když jsem přemýšlela nad tématy a váhala mezi vlastním námětem a zpracováním hudební skladby, začala jsem se obávat, jestli zvládnu dramaturgickou linku příběhu, jeho správné načasování a gradaci. Proto jsem se nechtěla pouštět do vyprávění složitě vystavěného příběhu.

Už na gymnáziu jsem si vyzkoušela v rámci hodin francouzského jazyka animovaný videoklip. Šlo o fiktivní reklamu na kyselé okurky, kde hlavní složkou snímku byla píseň Nino Ferrera¹ *Les Cornichons*. Práce s hudbou a animací neživých předmětů mě bavila, přiblížila mě k oboru. Výsledek ale neodpovídal vynaložené energii a byl velmi amatérský. A i to byl důvod, proč jsem se chtěla vrátit k práci s hudbou.

Proto jsem si nyní chtěla vybrat skladbu a podle ní vytvořit obraz. Těšila jsem se na práci s hudební složkou, takty, rytmem, kde se chytím výrazných akcentů a obrazová část bude tu hudební někdy doplňovat, někdy utlačovat a někdy bude skladbě nadřazená.

Důležité bylo zvolit správnou písničku. Neměla jsem žádnou vytouženou oblíbenou skladbu, ke které bych si odjakživa přála vytvořit videoklip. Chtěla jsem ale písničku rytmickou a tak jsem nakonec zvolila skladbu českého písničkáře Jiřího Dědečka *Okolo Mlejna*. Důvodem byl také obsah, respektive místo, kde se příběh odehrává. Jedná se totiž o konkrétní kavárnu v Praze na Kampě. Není to turistický podnik, kterých je na Malé Straně spousta, ale místo s atmosférou díky historickému prostoru i lidem, kteří sem rádi chodí.

1 Nino Ferrer, nar. 1934, francouzský písničkář

3. CÍL PRÁCE

Snažila jsem se vytvořit krátký animovaný snímek – videoklip, který bude výtvarně zajímavý, diváka zaujme a snad i pobaví. Zároveň jsem nechtěla animací rušit posluchače při vnímání hudby, ale jen hudbu obrazem doprovázet a umocnit její působení při sledování klipu. Animovaný obraz sleduje prostě naznačený příběh písně a především využívá výrazných opakovaných hudebních akcentů a jednoduché rytmizace celé skladby.

Snažila jsem se v klipu propojit různé výtvarné styly tak, aby vznikla kompaktní výtvarná koláž. Použila jsem kreslenou animaci společně s fotografiemi, které jsem animovala jako ploškovou animací a někde je použila jako stop motion animaci.

Zároveň jsem si chtěla vyzkoušet všechny výše zmíněné druhy 2D animace, pohlížet si s grafickou složkou díla, tedy použít pouze jednu výraznou doplňkovou barvu. Usilovala jsem o zdůraznění hudebních akcentů pomocí konkrétně použitých druhů animace. A zajímalo mne, jak se bude chovat obraz s danou hudební pasáží.

Dalším nezanedbatelným cílem mé bakalářské práce bylo seznámit diváky s tvorbou zpěváka, skladatele a básníka Jiřího Dědečka, kterou zná spíše starší generace. Moji kamarádi a spolužáci, jak jsem zjistila, jeho písně téměř neznají.

V průběhu vytváření klipu jsem se snažila tyto zmíněné cíle naplňovat. Zamýšlený výsledek byl od samého začátku jasný a po celou dobu práce zůstával stejný. Ale použití vhodných výrazových prostředků, tedy výtvarné stránky díla, se v průběhu tvorby postupně vyvíjelo a několikrát změnilo. Podobně jako konstrukce jednotlivých záběrů a jejich stříhová skladba, která se plně podřídila zvukové složce snímku.

Doufám, že se mi tato práce povedla a vznikl tak pro diváka alespoň trochu zajímavý a zábavný film.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Poté, co jsem si vybrala téma bakalářské práce, musela jsem přemýšlet nad výběrem písničky. Nebylo to lehké, ale výrazný jednoduchý rytmus a zábavný příběh písně *Okolo Mlejna* mi pomohl při výběru.

Příběh se odehrává v kavárně na Kampě, která je ve starém vodním mlýně a vypráví o ženách a o mužích, kteří do podniku chodí a čekají a čekají a čekají a čekají na baru. Autor ale čeká konkrétně na jednu jedinou ženu, která ho asi uhranula.

Přemýšlela jsem nad prvkem, který by scény v klipu propojil a udával směr a ráz animace. A který by se mohl objevovat v různých formách v průběhu celého snímku. Nakonec jsem zvolila dva motivy - harmoniku, která je v hudbě téměř stále přítomná a mlýnské kolo. To už sám název písně tento motiv nabízí.

Nejdříve jsem se snažila vypracovat scénář. Vypracovala jsem několik verzí a postupně je formovala do jednoho konečného scénáře. Nakonec jsem ho ale stejně v průběhu tvorby měnila.

Další důležitou částí přípravy byl výpis hudby. Vypsala jsem si text písně a podle ní doplňovala do scénáře okénka.

Hudbu jsem poslouchala stále dokola, abych si uvědomila, čeho se v klipu můžu chytit, co bude hlavní složkou a jak celý příběh i výtvarnou stránku pojmu.

Od začátku jsem chtěla klip vytvořit jako kreslenou animaci, jelikož mi je bližší než loutková nebo plošková, a zároveň použít jednoduchou barevnost. Zvolila jsem tedy jednoduchou černobílou grafiku s doplňkovou žlutou barvou. Žlutou jsem si vybrala jednak pro kontrast s černou a tmavě šedými valéry, ale především kvůli asociacím spojeným s barvou. Žlutá v klipu v některých pasážích představuje pivo, jinde žluté oči, plamen nebo blondaté vlasy.

Když jsem měla nahrubo hotové storyboardy, začala jsem je spojovat v počítači s hudbou, abych si mohla lépe představit, jak to bude vypadat a jestli klip bude fungovat. Na konci zimního semestru jsem představila jako svou rozpracovanou bakalářskou práci animatik, který se během dalšího semestru ještě samozřejmě trochu změnil.

5. PROCES TVORBY

Měla jsem vybrané téma i písničku a vymyšleno, jak se tématu zhostím. Zvolila jsem si techniku, výtvarno a vytvořila animatik. Dalším krokem byla samotná animace. Stále jsem ale všechny připravené části měnila. Chtěla jsem propojit kreslenou animací s fotografií, nakonec je ale téměř celá práce kresleně animovaná a jen úvod a závěr jsou fotografované a překreslené.

Nejdříve jsem nakreslila obrázkový scénář neboli storyboard. Ten jsem několikrát změnila, až byl ve fázi, kdy jsem mohla začít vytvářet animatik. Nejprve jsem si nasnímala skici a nasadila je na hudbu za sebe. Až následně jsem vytvářela finální obrázky a postupně je vyměňovala za načrtnuté. Pro každou scénu jsem nejdříve vytvořila hlavní fáze a vznikl tak animatik. Tím jsem si rozdělila film na konkrétní scény, které jsem dále upravovala, přidávala nebo odebírala.

Dalším bodem byla samotná animace. Scény jsem proanimovávala neboli fázovala. Mezi hlavní fáze jsem tedy kreslila mezifáze tak, abych ve scénách dosáhla plynulého pohybu. S některými artefakty jsem pracovala jako s ploškou. Velká většina ve filmu je ale kreslená fáze po fázi. A tak vznikla finální podoba klipu.

Pro úvodní část jsem natočila několik videí a nakonec vybrala to, co se nejvíce barvou a jasem hodilo do filmu. Vybrala jsem asi polovinu fotografií z videa a vznikla tak animace vypadající jako po okénku snímaná. Fotografii na konci klipu jsem vybrala stejně. Všechny jsem musela ještě dokreslit, přidat žlutou, aby se ke kreslenému stylu hodily a nebyly vytržené z kontextu.

Výtvarnou stránku filmu jsem zvolila kreslenou s jednoduchou barevností. Přemýšlela jsem, jak by mělo vypadat pozadí, jak doplnit černobílou škálu a žlutou barvu, tak aby se popředí s pozadím nijak netlouklo. Nakonec bylo nejlepší variantou nechat pozadí jednoduché, někdy jen černou nebo bílou plochu. Občas jsem použila žlutě, šedě či černě šrafovanou plochu.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

V klipu je důležitá hudba. Funguje samostatně a je plnohodnotná. Výtvarná část pouze doplňuje hudbu. Prvním problémem byla délka písničky. Věděla jsem, že pětiminutová skladba je pro diváka příliš dlouhá. Proto jsem ji musela nechat profesionálně sestříhat. Sestříhal ji hudební skladatel Jáchym Bašek tak, že ten, kdo písničku nezná, jistě nepozná, že pár slov z refrénu chybí... (Tam kde se stále dokola opakuje sousloví *A čekají tam na baru.*) Hudbu jsem si ještě sama trochu upravila v programu Adobe Audition CS6, ale šlo jen o jednoduché úpravy. V Adobe Audition CS6 jsem také upravovala obraz podporující ruchy, které jsem stáhla z volně přístupné databáze zvuků freesound.org.

Klip začíná stop-time animací mlýnského kola. Představila jsem si návštěvníka kavárny, který se ještě před vstupem do podniku na chvíli zastaví a pozoruje točící se mlýnské kolo. A právě tak je video natočené. Z videa jsem vymazala některé framy a proto není video dokonale plynulé.

Aby byl videoklip uzavřen, použila jsem na samém závěru černobílou dokreslovanou fotografii, kterou jsem upravovala v grafickém programu Adobe Photoshop CS6. Všechny fotografie, tedy stop-time animace na začátku a fotografie na konci, jsou stejně upravované, černobílé, dokreslované. Všem fotografiím jsem ještě přidala filtr nazvaný *Polotónový vzorek*. A díky tomu je snímek uzavřen a mezi těmito dvěma částmi se může dít už téměř cokoliv.

Po úvodním stop-time videu obraz plynule přejde do kreslené animace. Některé části filmu jsem kreslila v ruce a pak upravovala v počítači. Většinu jsem ale kreslila přímo na tabletu a to v programu Adobe Flash CS6. Občas ale mezi kreslenou animací používám i animaci ploškovou. Plošky jsou samozřejmě také animované v počítači a jedná se o upravované a dokreslované fotografie. Tím se celý snímek propojí od začátku do konce.

Snímek jsem sestříhala a s hudbou a ruchy smíchala v programu Adobe Premiere Pro CS6.

7. POPIS DÍLA

Moje bakalářská práce je animovaný hudební videoklip písně Jiřího Dědečka, která se jmenuje *Okolo Mlejna*. Jedná se o standardní animovaný obraz doprovázející hudbu, částečně se opírající o jednoduchý text písně a dokreslený vhodně stylizovanými ruchy.

Černobílý snímek doplněný jedinou výraznou barvou - žlutou, která v některých pasážích akcentuje charakter, akce, místa a předměty. Žlutou barvu jsem zvolila také proto, že vychází přímo z textu Jiřího Dědečka. Výtvarná stránka je různorodá, ale měla by působit jako jednolitý celek.

V klipu jsem použila jednoduchou animaci lineárních i šrafovaných kreseb, animovala jsem fotografie metodou stop-motion a digitálně ploškovou animaci.

Ke každé scéně jsem vytvořila trochu jiné pozadí, velice jednoduché, aby vyniklo spojení pohybu a hudby. Některé záběry mají pozadí pouze bílé nebo černé, jiná pozadí jsou šedivé nebo žluté šrafované plochy.

Formát filmu jsem zvolila standardní 16:9, který se dnes používá nejčastěji. Velikosti záběrů se ve snímku střídají. Najdeme v něm velké celky, polocelky i velké detaily. Dlouhé záběry jsou občas prostřihávány velmi krátkými záběry muže čekajícího na baru. Tím se záběr nestává nudným a prostřihy naopak podporují dynamiku pasáže.

Hudba, která je nejdůležitější složkou filmu jistě dominuje celému snímku a obraz je pochopitelně animován přímo na hotovou píseň.

V některých částech je animace podpořena ruchy. Ruchy nejsou reálné, ale většinou upravené - formálně posunuté, jak se ke stylizované animaci hodí.

Pro titulky jsem zvolila stejně barevnou škálu, jako pro celý snímek. Vytvořila jsem jednoduchý vlastní manuskript v bílé a žluté na černé ploše. Již v úvodních titulcích používám motiv mlýnského kola, který pak prochází celým snímekem.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Mezi léty 1929 a 1936 natáčel Walt Disney¹ animované snímky, které se dnešním klipům blíží. Plně využil tehdejších možností zvukového filmu a vytvořil sérii Silly Symphonies tedy Směšné symfonie. Byly to vlastně první animované klipy - velmi volně disneyovsky pojaté tehdy populární písně, ale i známé skladby jako *Faunovo odpoledne*, *Ave Maria* nebo *Čarodějův učeň*. Tyto Disneyovy první klipy se v předválečné Americe promítaly v kinech po skončení hlavního filmového programu, a jak říká Gene Deitch², Silly Symphonies byly velice populární a zpívalo je celé kino.

Hudební klipy - tehdy filmové písničky se v Česku točily už v šedesátých letech, animované až v letech sedmdesátých. Formu klipu má animovaný film Gena Deitche *Hloupá žába* z roku 1971, kde Waldemar Matuška přezpíval americkou písničku Peta Seegera nebo film Jiřího Brdečky³ *Horníkova růže* z roku 1974.

V devadesátých letech vytvořila řadu klipů Bára Dlouhá⁴ například k písním Divadla Sklep, kapely Wanastowi wjegy nebo Mňága a Žďorp. Dalším významným autorem animovaných videoklipů, asi naším nejznámějším, je Tomáš Luňák⁵, který natočil klipy pro skupiny The Ecstasy Of Saint Theresa, Priessnitz a Here.

Pátrala jsem po videoklipech Jiřího Dědečka, ale na žádný jsem nenarazila, tudíž se jedná o jeho první animovaný videoklip. Zároveň vznikl i první animovaný videoklip v našem ateliéru Animované a interaktivní tvorby.

Další přínos je i pro autora hudby a textu Jiřího Dědečka, jehož tvorbu tak pomocí klipu propaguji a vytvářím náhled na píseň jiným pohledem v kontextu s daným výtvarným pojetím. A tím seznamuji s jeho dílem i jinou skupinu posluchačů - diváků.

Práce na klipu byla mimo jiné přínosem pro mě, protože jsem se toho při realizaci spoustu naučila. Například jsem si prohloubila své dovednosti v počítačové animaci nebo ve střihačském programu.

1 Walter Elias "Walt" Disney (1901-1966) byl americký režisér, producent, scénárista a animátor

2 Gene Deitch, nar. 1924, americký režisér animovaných filmů

3 Jiří Brdečka (1917-1982), český scénárista, filmový režisér, výtvarník a spisovatel

4 Bára Dlouhá, nar. 1960, česká výtvarnice, animátorka, ilustrátorka a herečka

5 Tomáš Luňák, nar. 1974, český režisér

9. SILNÉ STRÁNKY

Myslím, že se mi v mé práci podařilo dostatečně využít rytmu hudby. Klip znázorňuje jak gradaci daného rytmu tak i zklidnění hudby. Záměrem bylo maximálně využít výraznou rytmickou část, text písně i její náladu. To se mi podařilo zvláště v některých pasážích.

Propojovacím prvkem - harmonikou, jsem různorodé části klipu dostatečně spojila. Zároveň jsem orámovala úvodní a závěrečnou částí, tedy stop motion animací na začátku a fotografií na konci, celý snímek. Tyto dvě pasáže jsou zároveň v hudbě pomalé. V úvodu se píseň teprve rozjíždí a na konci se hudba uklidňuje. A to jsem se snažila vyjádřit pomocí jiných stylů animace a výtvarného pojetí, než najdeme v ostatních částech snímku.

Výtvarná stránka filmu je jednoduchá a hodí se k atmosféře a stylu hudby. Výpravná grafika by se k atmosféře příběhu a ke stylu hudby nehodila, proto jsem zvolila jednoduchou lineární grafiku a práci s černými ručně kreslenými rastry.

Úvodní titulky vycházejí z výtvarného stylu celého filmu, dodržela jsem černobílou barevnost s doplňkovou žlutou barvou a zároveň pomocí dvou točících se mlýnských kol představí místo, kde se příběh snímku odehrává.

Do videoklipu se ve většině případech ruchy už nepřidávají, ale některé animace si to žádaly, tak jsem se snažila zvolit vhodný zvukový doprovod. Pomocí těchto ruchů se mi snad podařilo některé pasáže filmu zvýraznit, domnívám se však, že nenarušují hudbu, ale vhodně dokreslují animovaný obraz.

Za velmi silnou stránku považuji již samotný výběr hudby. Zvolila jsem tuto píseň z důvodů rytmizace, volby nástrojů i výrazných hudebních akcentů. Sama píseň si říká o zpracování formou animovaného klipu.

10. SLABÉ STRÁNKY

Po dokončení díla by většina tvůrců nejraději začala téma zpracovávat znovu. Stejně tak i já. Dnes vím, že bych se tématu zhostila asi trochu jinak, ale bohužel na to už nemám prostor. Práce je hotová a měnit již nic nemůžu.

Kdybych měla možnost píseň zpracovat znovu, jistě bych se snažila ještě lépe využít rytmizace hudby. Do snímku bych dosadila další prvek, další scénu a záběry bych střídala rychleji.

Možná bych se i vrátila k svému prvotnímu záměru a více bych propojila klasickou kreslenou animaci s fotografií. Použila bych jak samostatné fotografie, tak i jejich vystřížené části, ty bych výtvarně spojila s animací kreslenou a vznikla by tak vlastně animovaná koláž.

Stran animace bych ráda použila i pixilaci a více stop-motion animace. Ale bohužel pixilace je produkčně náročnější a v časové tísní nebylo možné kvalitně pořídit daný materiál.

Snažila bych se vymyslet a použít více animačních a situačních gagů, abych více pobavila diváka.

Animace v mém snímku není vždy dokonalá, v některých záběrech se jedná o záměr, v jiných ne... nemám ještě dost zkušeností v klasické kreslené animaci, ne každý se narodí s talentem jako Ub Iwerks¹.

1 Ub Iwerks (1901-1971), americký animátor a režisér

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. Vyd. 4. Praha: AMU, 2012. 143 s. ISBN 978-80-7331-230-5.
2. WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber and Faber limited, 2009. ISBN 0-571-23834-7.
3. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-9.
4. ANIMA MUNDI. Animation now!. Kolín: Taschen, 2007. ISBN 978-3-8228-3789-4.
5. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

b) Internetové zdroje

1. Autor neveden. Videoklip. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia foundation, 2001 Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Videoklip>>
2. Autor neveden. Videoklip: malý film nebo dlouhá reklama?. In Coolzine, 2012 Dostupné z: <<http://coolzine.cojevakci.cz/videoklip-maly-film-nebo-dlouha-reklama/>>
3. Samo Trnka. Typológia hudobných videoklipov. In Samušo, 2005 Dostupné z: <http://www.samuso.sk/prace/typy_klipov.htm>

12. RESUMÉ

My bachelor's thesis is a music video of Jiří Dědeček's song Okolo Mlejna (Around the Mill). The text has its origins in the environment of café Mlýnská which is situated in the park Kampa in Prague.

When I was working on the scenario I was inspired by the music, rhythm and also the text.

I chose the theme Film version of a music composition because I'm interested in the connections between visual art and music. I wanted to find out how music can influence the visual aspect and the whole dramaturgical component of the clip.

The visual of the clip is a simple black & white conception with one additional significant colour - yellow. This colour comes out from the text of the song and perfectly complements the black & white visual. The visual side is varied but finally it looks like a compact unit.

I used simple linear animation, animation of shaded drawings, photos using the stop-motion animation and digital two-dimensional animation.

Every scene in my clip has a slightly different background. To underline the interconnections between the music and the visual I chose simple surfaces - black or white area, grey or yellow hatches.

The format of my clip is the standard 16:9.

At the beginning of realization I didn't have the final scenario; I had the conception of my clip but during my work I revised the script several times. I've maximized the use of the rhythm to support the animation by music. I worked with the rhythm, strong musical accents and I hope that I've managed to make the most of the music as much as possible. Although it is not usual for video clips I use stylized hustles in some passages which support the animation.

Already my first step - the choice of music - was lucky. I chose this song because of its rhythm, instruments and strong musical accents. The song is perfectly suitable for animation.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Jiří Dědeček: *Okolo Mlejna*, text písně, 2010

Příloha 2

Ukázka finální podoby klipu *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 3

Ukázka prvních skic klipu *Okolo Mlejna*, podzim 2012

Příloha 4

Ukázky z prvních skic ke klipu *Okolo Mlejna*, 2012

Příloha 5

Jeden z prvních nápadů vizuálního stylu klipu *Okolo Mlejna*, 2012

Příloha 6

Jeden z přístupů k vizuální stránce klipu *Okolo Mlejna*, 2012

Příloha 7

Ukázka z prvních storyboardů ke klipu *Okolo Mlejna*, 2012

Příloha 8

Ukázka vývoje vizuálního stylu klipu *Okolo Mlejna*, 2012/13

Příloha 9

Ukázka z klipu *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 10

Ukázka použití prvku mlýnského kola, *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 11

Ukázka výtvarného stylu, *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 12

Ukázka výtvarného stylu klipu, *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 13

Ukázka fází animace harmoniky z klipu *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 14

Ukázka stop time animace z klipu *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 15

Ukázka z úvodních titulků klipu *Okolo Mlejna*, 2013

Příloha 16

Walt Disney: *Silly Symphonies*

Příloha 17

Ukázky z filmu *Hloupá Žába*, režie Gene Deitch, výtvarník Miloslav Jágr, 1971

Příloha 18

Ukázky z klipu Barbory Dlouhé *Ne, teď ne!*, 1994

Příloha 19

Ub's original ideas for Mickey's design.

Příloha 1

Jiří Dědeček: *Okolo Mlejna*, text písně, 2010 ¹

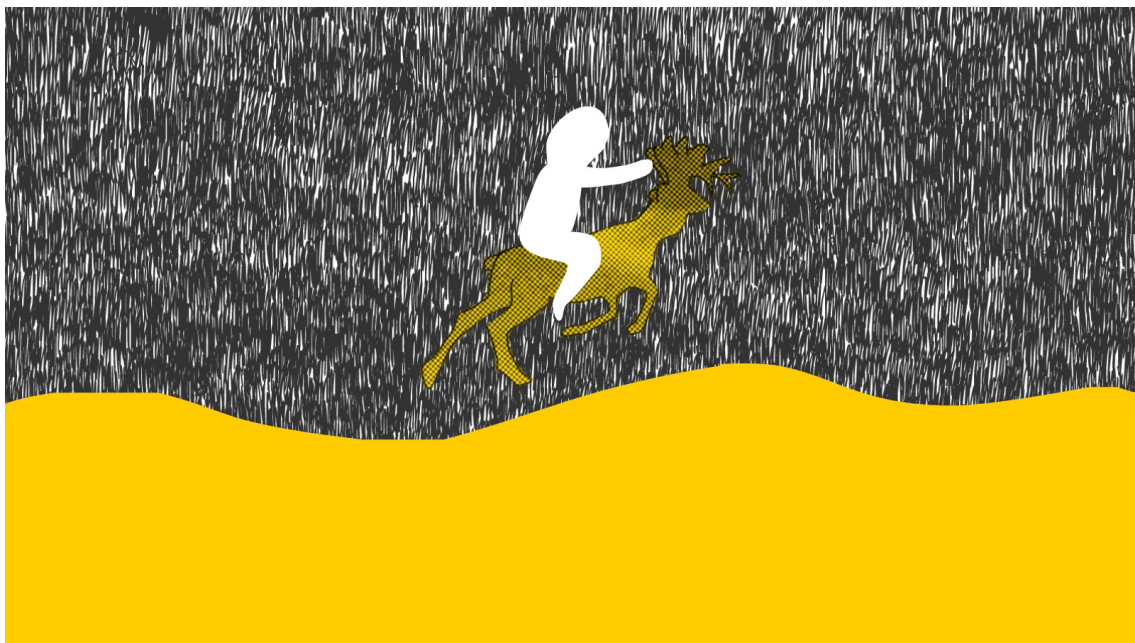
Kampou okolo mlejna

Kam Kam Kam Kam Kampou
Kampou vokolo mlejna
cesta je beznadějná
protože stejně stejně stejně stejně
skončím ve mlejně.
To se tam navalí navalí
navalí navalí navalíííí
všichni ti její bývalí.
Při pivu při meruňce
čekaj až vyjde slunce.
A čekají tam na baru (4x)
jáááá já já já taky taky taky
chci tu,
která přichází za úsvitu.
Ta má bloncka,
léčí mi smutky z loňska.
Léčí léčí léčí léčí léčí léčí léčí léčí
ty mí a ještě něčí.
Jedno malý
a všem se rozum kalí.
A čekají tam na baru (8x)
Má má má má spolčnice
má má žlutý voči psice,
krvavý bělma,
zkrátka šelma.
Sama tak
sama sama sama sama sama
proplouvá zástupama
jenom chvíli a muži kvílí.
A čekají tam na baru (14x)
Kam Kam Kam Kam Kampou
Kampou okolo mlejna
cesta je beznadějná
protože stejně
skončím ve mlejně.

1 Vlastní přepis

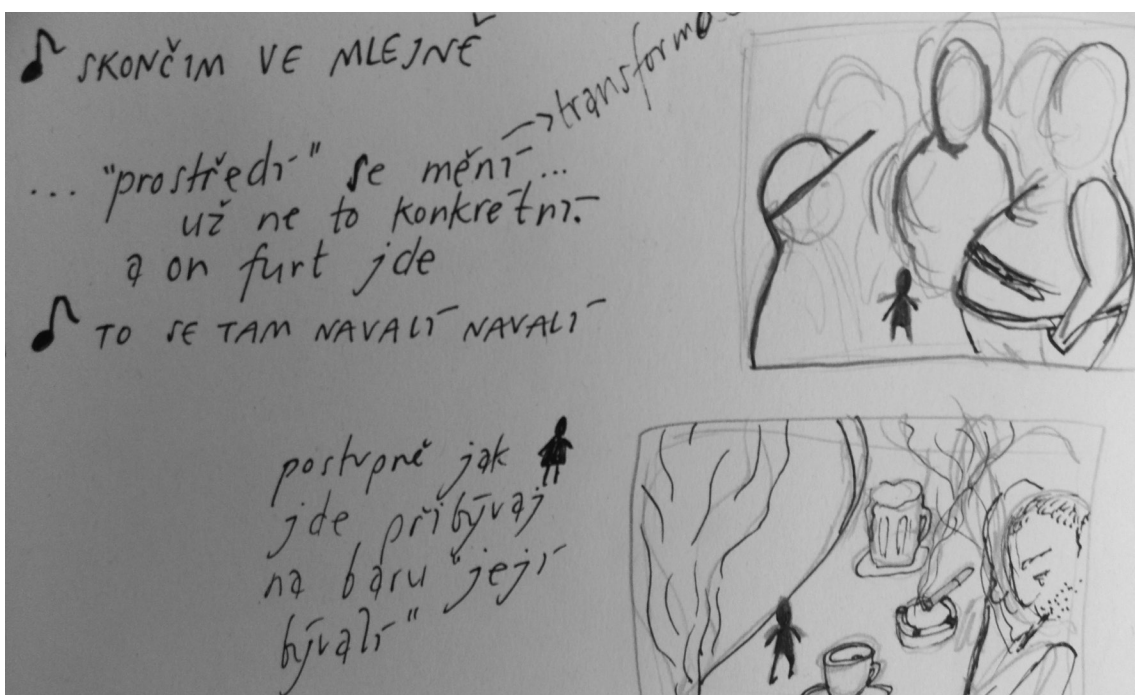
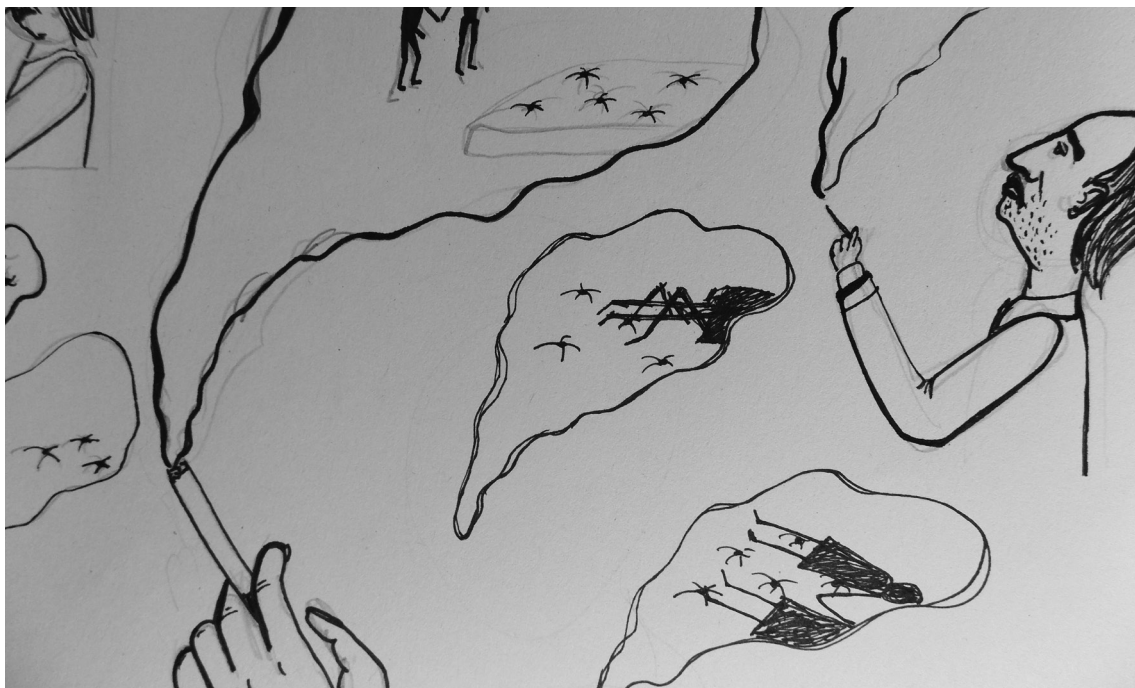
Příloha 2

Ukázky finální podoby klipu *Okolo Mlejna*, 2013²



Příloha 3

Ukázka z prvních skic klipu *Okolo Mlejna*, podzim 2012³



Příloha 4

Ukázky z prvních skic ke klipu *Okolo Mlejna*, 2012⁴



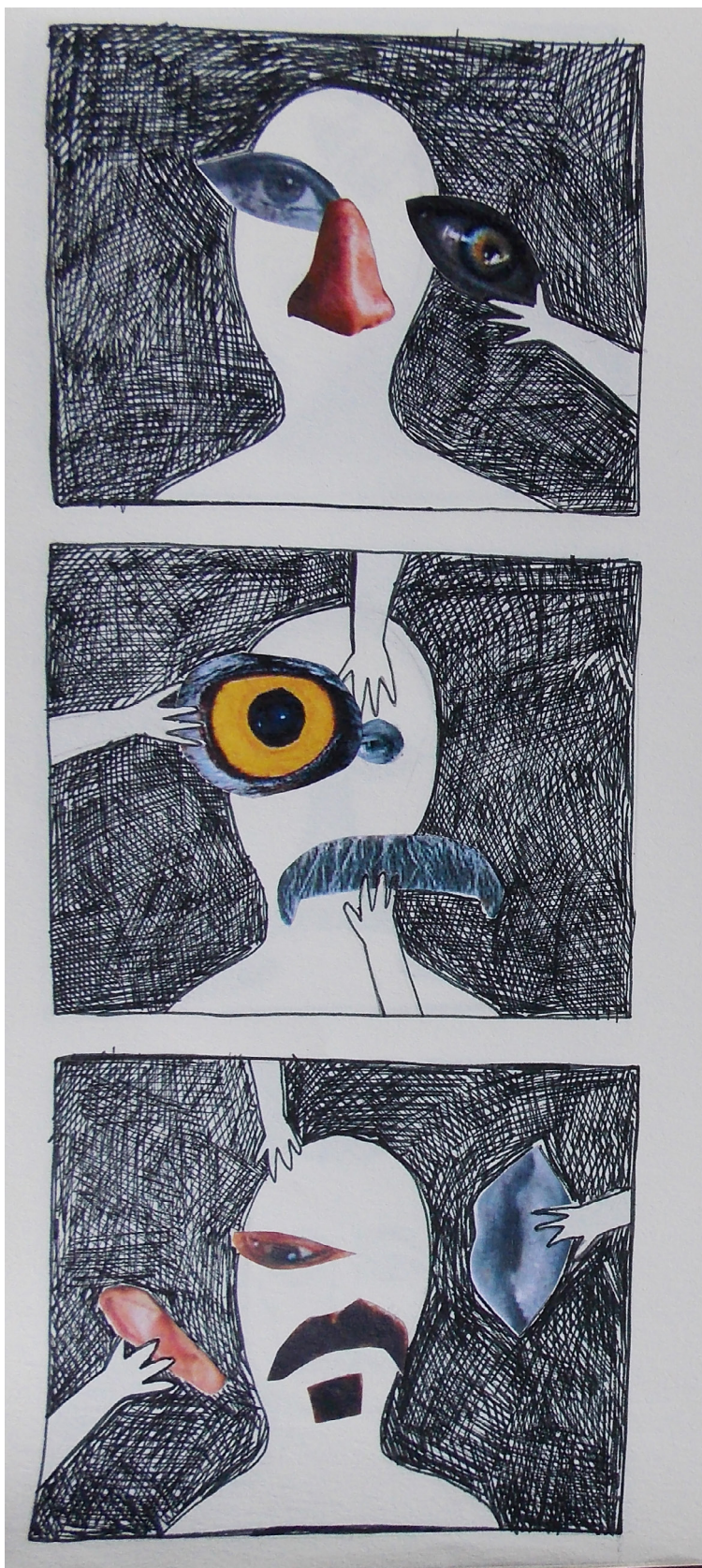
Příloha 5

Jeden z prvních nápadů vizuálního stylu klipu *Okolo Mlejna*, 2012⁵



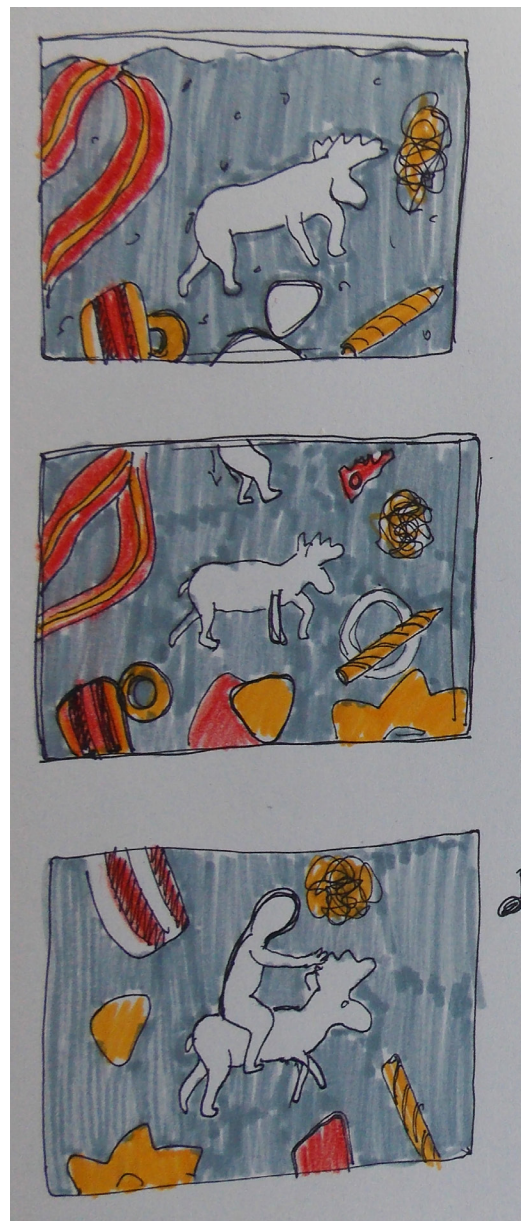
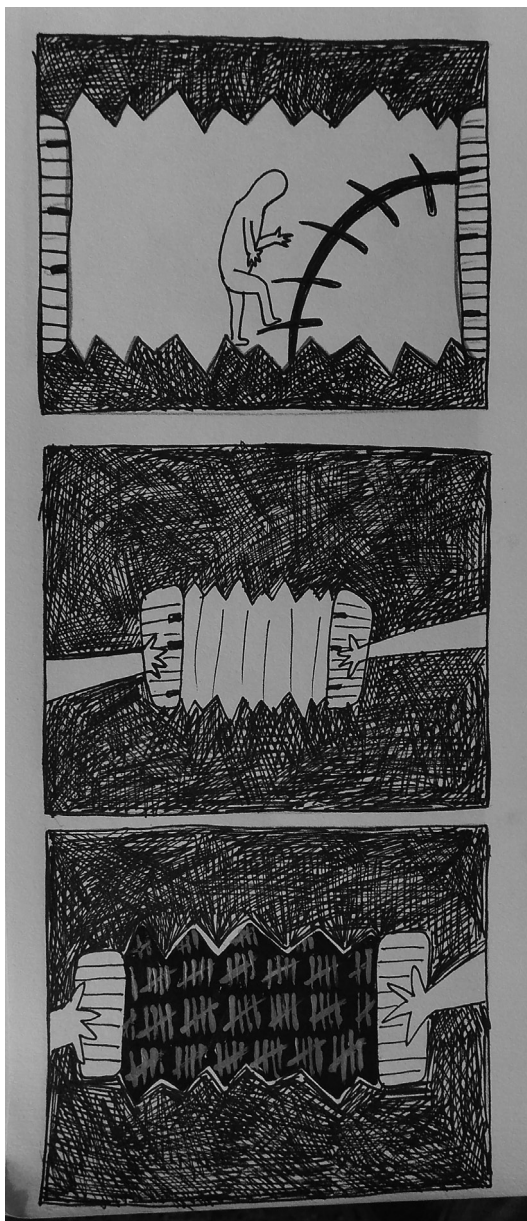
Příloha 6

Jeden z přístupů k vizuální stránce klipu *Okolo Mlejna*, 2012⁶



Příloha 7

Ukázka z prvních storyboardů ke klipu *Okolo Mlejna*, 2012⁷



Příloha 8

Ukázka vývoje vizuálního stylu klipu *Okolo Mlejna*, 2012/13⁸



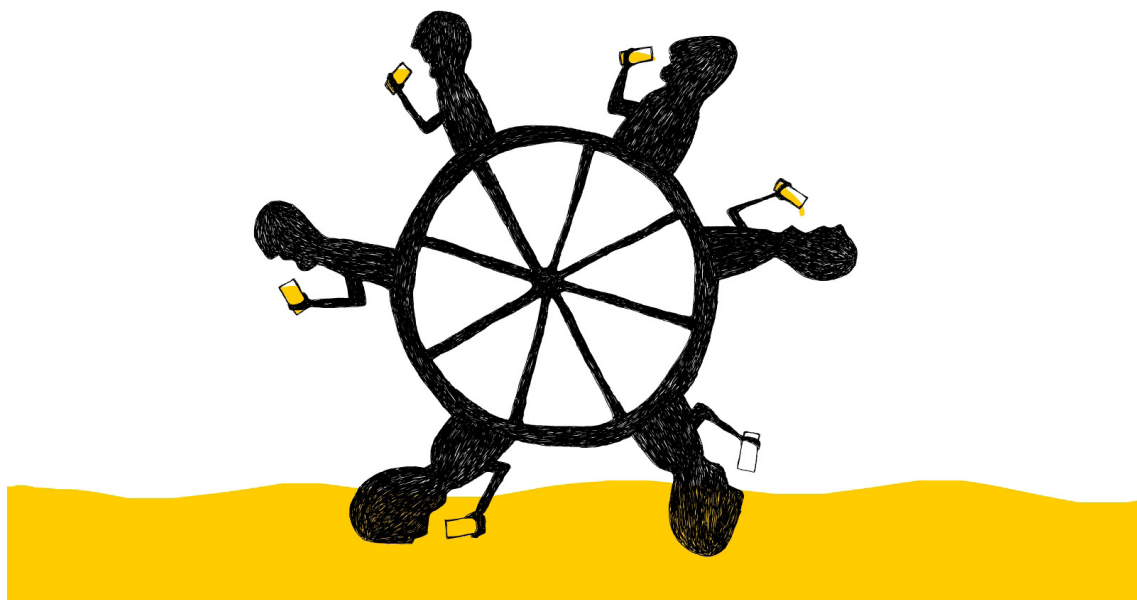
Příloha 9

Ukázka z klipu Okolo Mlejna, 2013⁹



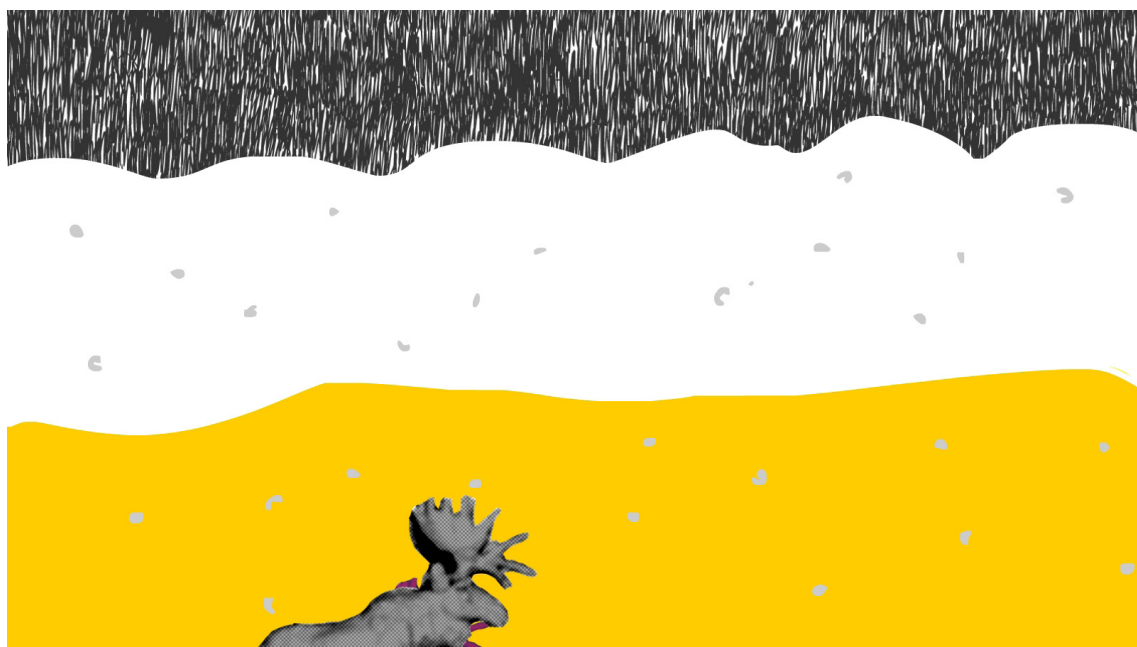
Příloha 10

Ukázka použití prvku mlýnského kola, *Okolo Mlejna*, 2013¹⁰



Příloha 11

Ukázka výtvarného stylu, *Okolo Mlejna*, 2013¹¹



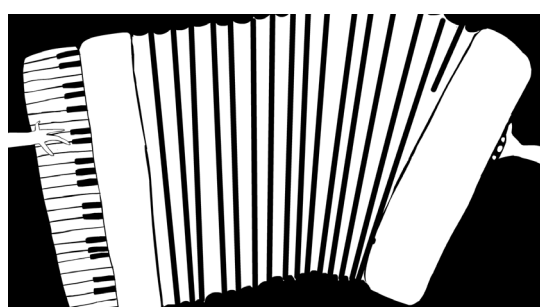
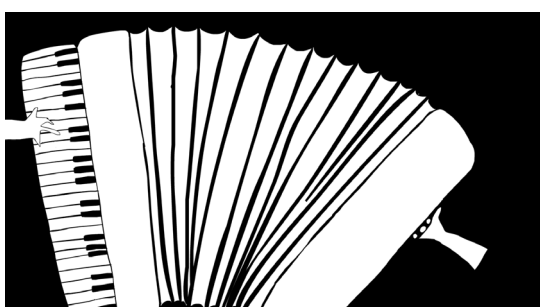
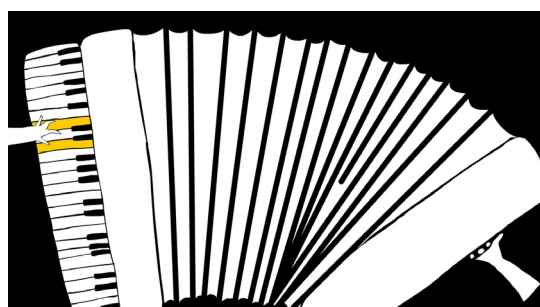
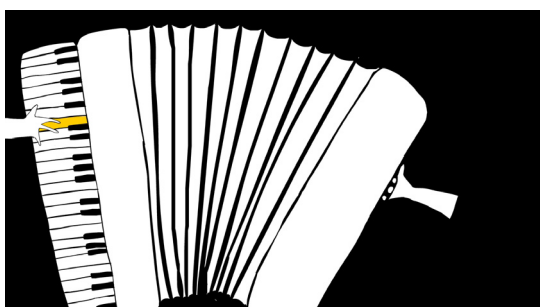
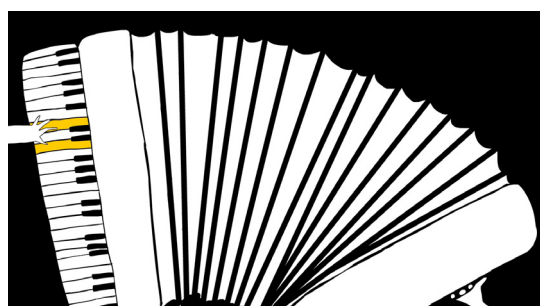
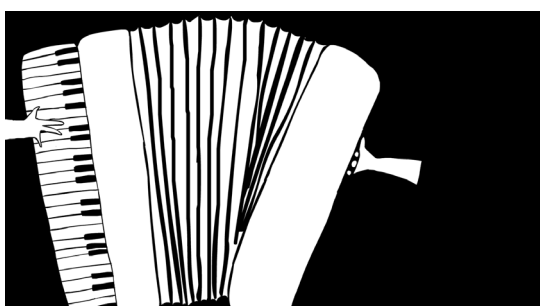
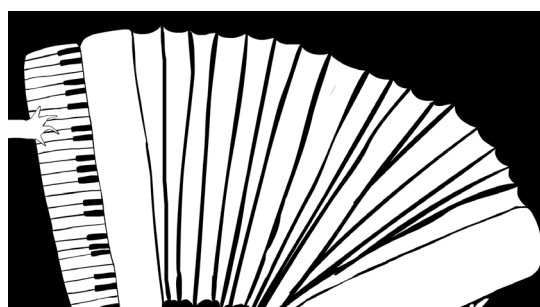
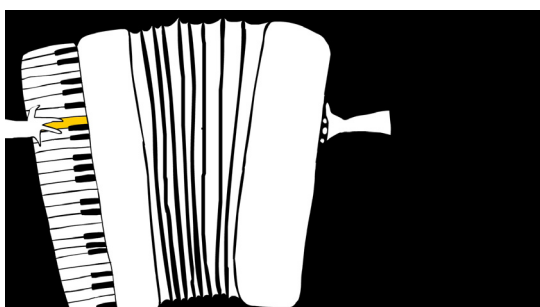
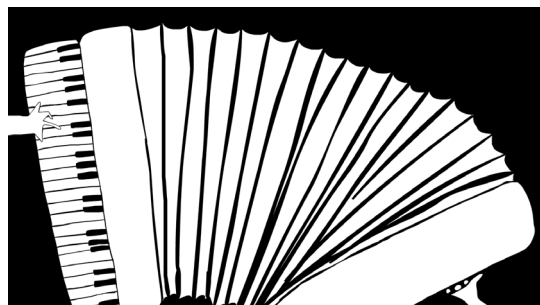
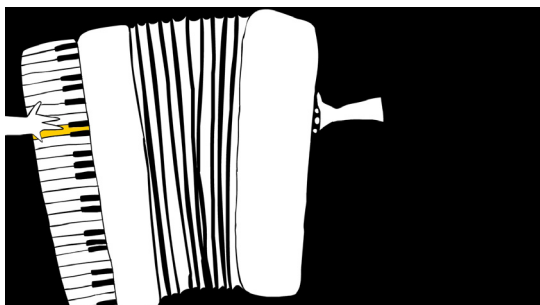
Příloha 12

Ukázka výtvarného stylu klipu, *Okolo Mlejna*, 2013¹²



Příloha 13

Ukázka fází animace harmoniky z klipu *Okolo Mlejna*, 2013¹³



Příloha 14

Ukázka stop time animace z klipu *Okolo Mlejna*, 2013¹⁴



Příloha 15

Ukázka z úvodních titulků klipu *Okolo Mlejna*, 2013¹⁵



Příloha 16

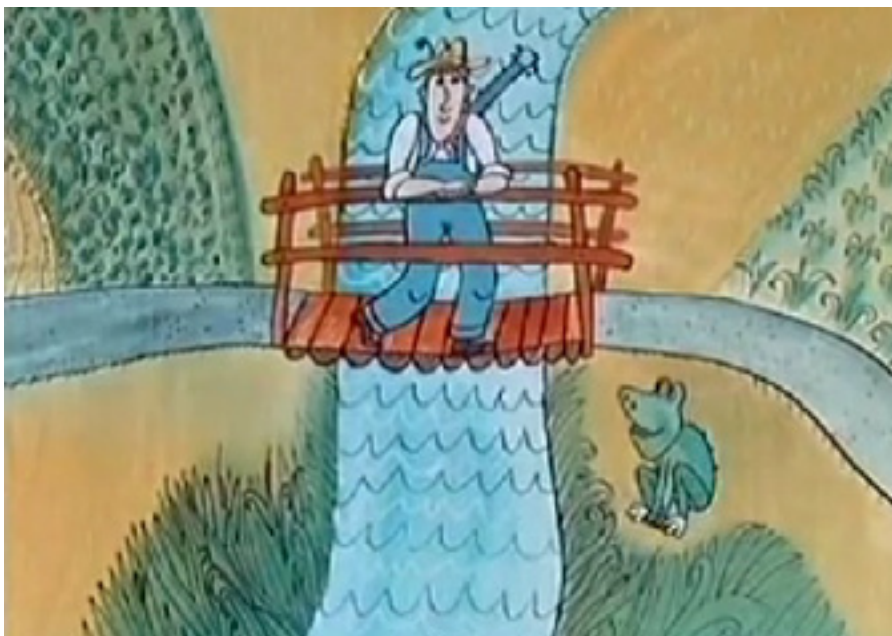
Walt Disney: *Silly Symphonies*¹⁶



16 Autor neuvaden. Disney studio. In Fulltable, 2012 Dostupné z: < <http://www.fulltable.com/vts/aoi/d/dis/a.htm> >

Příloha 17

Ukázky z filmu *Hloupá Žába*, režie Gene Deitch, výtvarník Miloslav Jágr, 1971¹⁷



17 Autor neuvoden. Hloupá žába. In Pohadkar.cz, 2011 Dostupné z: <<http://www.pohadkar.cz/pohadka/hloupa-zaba-pohadka/>>

Příloha 18

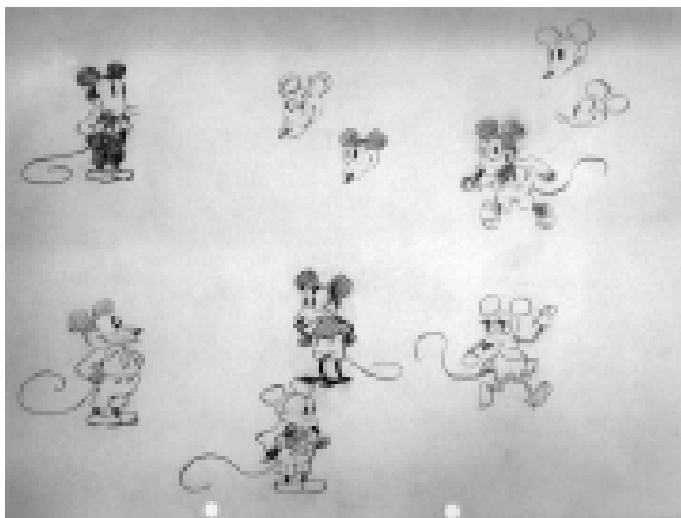
Ukázky z klipu Barbory Dlouhé *Ne, teď ne!*, 1994¹⁸



18 Vaanek. Mňága A Žďorp - Ne, Teď Ne! (1994). In: Video-hned.com, 2008
Dostupné z: <<http://video-hned.com/video/IDEXzgayITc/Mňága-a-Žďorp-Ne-teď-ne-1994.html>>

Příloha 19

Ub's original ideas for Mickey's design.¹⁹



19 Natalie Belton. The very best of Ub Iwerks. In: The Animatorium, 2013
Dostupné z: < http://the-animatorium.blogspot.cz/2013_03_01_archive.html>