

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma Anděl

Jan Bobáň

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan BOBÁŇ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

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

Zásady pro vypracování:

Teoretická část Bc. práce: - Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. - Rozsah: min. 20 stran textu. Jde o kompletní dokumentaci k Bc. filmu od scénářistické fáze až po výsledný produkt s názvem : "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma Anděl" - nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: - Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD - Propagační plakát k filmu - Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

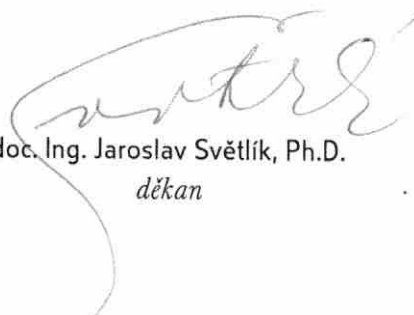
Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Aristoteles - Poetika

Vedoucí bakalářské práce: **Martin Kublák**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **15. ledna 2007**
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2007**

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




prof. ak. soch. Pavel Škarka
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Tato práce zahrnuje procesy tvorby mého bakalářského projektu. Můj příběh je velmi jednoduchý a filmovaný jako videoklip. Technologií byla animace po okně a použity byly loutky. Ve své práci popisuji přípravou část (výrobu loutek, kulis, pozadí, atd.), natáčení (osvětlení, práci s kamerou, atd.) a postprodukci (střih, hudební stránku, atd.). Vizuální stránka byla vytvořena tak, aby vyzdvihla náladu hudby od kapely Massive Attack.

Klíčová slova: kamera, prostředí, atmosféra, postava, anděl, videoklip, natáčení, střih, animace, nálada, kontrast

ABSTRACT

This paper covers the process of making my bachelor project. My the story is very simple and filmed as videoclip. Technique is stop motion animation and i use puppets. I describe my work on pre production (creation puppets, scene, background, sets.), filming (lighting, working with cameras ...) and post production (editing, music side). The visual side created enhance the mood of the music, which is by Massive Attack.

Keywords: camera, background, atmosphere, figure, angel, videoclip, filming, animation, mood, contrast

Rád bych poděkoval mému pedagogickému vedení za velký přínos k tomuto projektu. Mé díky patří také všem těm, kteří se mnou spolupracovali a pomáhali mi.

Prohlašuji, že jsem na této bakalářské práci pracoval samostatně.

Ve Zlíně dne 8. 5. 2007

.....

Jan Bobáň

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PROČ ANIMOVANÝ VIDEOKLIP	11
2 FIGURY	12
2.1 BOUDA.....	12
2.2 ČERNÁ POSTAVA.....	13
2.3 ANDĚL.....	13
3 PROSTŘEDÍ A ATMOSFÉRA	14
3.1 DEPRESE Z HUDBY = DEPRESE Z PROSTŘEDÍ.....	14
3.2 BAREVNOST.....	14
3.3 OSVĚTLENÍ SCÉNY.....	15
4 PŘÍBĚH	16
4.1 DEMOLICE CHATY.....	16
4.2 ZÁVĚREČNÉ GESTO.....	16
5 VÝBĚR ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE	17
5.1 KRESLENÁ ANIMACE.....	17
5.2 PLOŠKOVÁ ANIMACE.....	17
5.3 POČÍTAČOVÁ ANIMACE.....	17
6 FORMÁT	18
7 PROČ MASSIVE ATTACK	19
8 O KAPELE MASSIVE ATTACK	20
8.1 HISTORIE A VZNIK.....	20
8.2 MEZZANINE.....	21
8.3 JINÉ KLIPY.....	22
8.4 TEXT PÍSNĚ ANGEL.....	22
9 VÝTVARNO	23
10 JINÉ VARIANTY	24
10.1 PROSTŘEDÍ.....	24
10.2 MOTOROVÁ PILA A SEKERA.....	24
10.3 MÍSTO PRO KLADIVO.....	24
10.4 BOUDA.....	25
10.5 LOUTKY.....	25
10.6 SCÉNA.....	25

II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	26
11	SCÉNÁRISTICKÁ ČÁST.....	27
	11.1 NÁMĚT.....	27
	11.2 SYNOPSE.....	27
	11.3 STORYBOARD.....	27
	11.4 FINÁLNÍ STORYBOARD.....	28
12	VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA.....	29
	12.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	29
	12.2 VÝROBA LOUTEK.....	30
	12.3 VÝROBA KULIS.....	31
	12.4 VÝROBA POZADÍ.....	31
	12.5 VÝROBA REKVIZIT.....	32
	12.5.1 Molo.....	32
	12.5.2 Bouda.....	32
	12.5.3 Jezero.....	33
	12.5.4 Další rekvizity.....	33
13	NATÁČENÍ.....	34
	13.1 VÝBĚR ANIMAČNÍHO STANOVIŠTĚ (PLACU).....	34
	13.2 POSTAVENÍ SCÉNY.....	34
	13.3 KAMERA.....	34
14	POSTPRODUKCE.....	35
	14.1 HRUBÝ STŘIH.....	35
	14.2 ČISTÝ STŘIH.....	35
	14.3 SPOLUPRÁCE S VŠMU V BRATISLAVĚ.....	35
	ZÁVĚR.....	36
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	37
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	38

ÚVOD

Úvodem bych se rád zmínil o některých příčinách, které mě vedly k vytvoření námětu a práci na mém bakalářském projektu.

Zprvu jsem neměl ani tušení jaké téma a jakou metodu animace si zvolím. Když mě a celé třídě vedoucí oboru oznámil zadání bakalářského projektu, respektive to, že si máme témata zvolit sami, byl jsem velice rád. Nemusel jsem se tudíž snažit vejít do určitých kritérií, abych učinil za dost tématu. To je někdy poněkud ošemetné a vždy dosti svazující. Byla v tom, ale jiná potíž, vůbec nic mě nenapadlo. Při zadání tématu se má člověk alespoň čeho chytit. Něco na čem svůj příběh postaví a od čeho se může odrazit. V momentě kdy nemá zadáno nic, musí si sám zvolit co je lepší. Je neustále vystaven své vlastní sebekritice, zda právě ten či onen námět je ten pravý a vhodný pro závěrečný projekt. Toto byl i můj problém, i když je pravdou, že tento stav netrval příliš dlouho.

Během několika málo dnů byl na světě námět a hned poté jsem začal pracovat na jednoduchém storyboardu.

Videoklip jsem si vybral zcela záměrně. Nechci svým snímkem dělat nějakou revoluci na poli videoklipu a ani umravňovat jiné tvůrce, avšak u dnešních animovaných videoklipů postrádám rozmanitost a různorodost. Vezměme si kupříkladu takový klasický loutkový videoklip. Marně pátrám v paměti, kdy jsem naposledy viděl nějaký pěkný snímek tohoto typu. Posledním, na který si jen matně pamatuji, běžel v televizi kolem roku 1999. Byl to klip kapely Sepultura a skladba Ratamatahatta. V dnešní době se spíše uplatňují videoklipy ploškové, někdy neuměle vytvořené v počítači. Další jsou pak z kategorie kreslené animace (např. klip Pavly Dudové pro kapelu Gaia Mesia). Drtivá většina je avšak udělána na počítači v různých 3D animačních programech.

Zároveň jsem se chtěl tímto snímkem vyjádřit své výtvarné vnímání. Chtěl jsem divákovi jasně ukázat, jak to vidím já. To co mě vedlo k právě takovým a ne jiným myšlenkám při tvorbě, bych rád popsal v dalších částech této práce. Naleznete zde proč, jak a co mě vedlo, k vytvoření animovaného videoklipu Anděl. Také se zmíním o scénáristické stránce projektu a nezapomenu popsat samotné vznikání projektu od výtvarné přípravy, přes natáčení až k postprodukcí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. PROČ ANIMOVANÝ VIDEOKLIP

Proč animovaný videoklip? Proto, že to byla a stále je pro animátora určitá výzva. Myslím, že to je jedna z nejtěžších animačních disciplín. Proč? Na tuto otázku mám hned několik odpovědí. Za prvé. Animace na danou hudbu je v zásadě okleštěná rytmem nebo určitým hudebním akcentem. V mém případě to bylo hned několik podstatných důrazů za sebou. Už jen vymyslet jak na ten či onen akcent bude animačně nebo dějově reagovat mi připadá dost složité. Jako příklad uvedu dva stejné momenty. Byli to refrény nebo snad hudební zvraty v celkové kompozici skladby.

Ten první, který začíná slovy „LOVE YOU, LOVE YOU, LOVE YOU“ ve mně evokoval snahu po změně celkového rytmu příběhu. Mluvím o přechodu z poklidného „šourání“ po scéně až demolici dřevěné boudy. Domnívám se, oním přechodem byla 2 minuta 25 vteřina. Tento zlom jsem vyjádřil úderem kladiva do prken. Druhý akcent, neméně důležitý jak pro hudbu tak i pro děj klipu, byl v 5 minutě 8 vteřině. Prudký záblesk světla, který později doznívá, tak jako doznívají tóny hudebního motivu.

Za druhé. Samotná animace je složitější. Na určitou scénu, smyk či záběr je již předem vymezený časový úsek. Toto je velmi svazující a musí se tomu přizpůsobit i scénář. Jako příklad uvedu záběr číslo 8., dlouhý nájezd na chatu. Při tvorbě scény jsem počítal s velkým celkem a větším panoramatickým dojmem. Na tento záběr bylo však vymezeno pouze sedm vteřin. Záběr měl končit detailem škvíry mezi prkny. To znamená, že kdybych vzal v potaz všechny tyto tři aspekty, záběr, respektive nájezd, by byl příliš rychlý. To by nekorespondovalo s celkovým rytmem hudby, potažmo videoklipu. Velikost záběru jsem proto tedy volil menší, abych se jednoduše „vešel“ do oněch sedmy vteřin. Tento fakt jsem samozřejmě nemohl tušit předem a proto někdy ona odchylka od kresleného scénáře, storyboardu.

A konečně za třetí. Najít rytmus v hudbě a tomu potom podřídít naprosto vše. Ohýbání trávy ve větru, rychlost pojezdů, nájezdy a konečně, u videoklipu velice důležitý, stříh. Myslím, že je to téma velmi zajímavé a lákavé.

2. FIGURY

Pro celkové vyjádření příběhu jsem vybral pět prvků, ze kterých čtyři tvoří jednotu a pátý se zcela vymyká. Je to prostředí, světlo, chatrč (s molem), černá postava a anděl. První čtyři jmenovaní spolu velmi úzce souvisí jak dějově, kompozičně, tak i barevně a kontrastně. Světlo souvisí s krajinou, krajina s chatou a potažmo s molem, to pak s černou postavou. Černá postava pak dobře kontrastuje s jasně osvětleným pozadím. Oproti tomu anděl hraje roli zcela jinou. Barevně do prostředí vůbec nezapadá a působí spíše étericky až nadpřirozeně než realisticky.

V této části písemné bakalářské práce bych se chtěl věnovat pouze třem prvkům a to figurám. Ostatním jsou vyhrazeny jiné části mé práce.

2.1 Bouda

Účelem stavby je skrýt ve svých útrobách postavu anděla. V celkové dramaturgii a nosné myšlence zaujímá bouda velice důležité místo. Skrývá v sobě cosi neznámého, něco co sem nepatří, ale zároveň něco co nás zajímá. Je to jakási tmavá a dřevnatá slupka, která nás odděluje od čisté krásy. Je to také do jisté míry parafráze na všelijaká lidská tabu. Stručně řečeno, pokud se chceme k něčemu dostat, k něčemu co je obestřeno jakýmsi tabu, musíme něco udělat nebo vykonat. Rozbít ono tabu.

Inspiraci k vytvoření boudy jsem hledal v různých skandinávských zemích. Při tvorbě návrhu stavby mi neustále přicházeli na mysl obrazy saun na březích finských jezer. Na konečném důsledku je to myslím dosti patrné.

Bodu jsem vytvořil záměrně tmavou, tak aby dobře kontrastovala se západem slunce. „Interiér“ je naplněn velmi jasným a bílým světlem. Toto světlo by mělo jakoby vycházet z anděla sedícího uprostřed. Myslím, že „nadpozemskost“ vnitřního prostoru se dobře bije s venkovní ponurostí a celkovou barevností. Původně měla být postavena na jakési vyvýšenině v pozadí s jezerem, avšak tuto variantu vystřídaly skici s molem.

2.2 Černá postava

Charakterem černé postavy jsem si byl opravdu jistý od samého začátku. Představuje člověka, kteroukoliv lidskou bytost. Takovou, která jako kdyby spala. Někoho kdo se, ale nakonec probudí a pokusí něco poodhalit, poodkrýt skrytá tajemství.

Barvu postavy jsem zamýšlel co možná nejčernější. Taková barva myslím nejvhodněji ladí s okolním prostředím a místem, které černá postava v celkovém konceptu zaujímá. Tím myslím i temnou a špinavou stránku lidské duše. Myslím, že černá barva jí jasně vystihuje.

Figura je nahá a i toto má svůj důvod. Chlad, syrová krajina, větrno. Člověk je vydán na pospas všem nečasům a vrtochům prostředí. Černou postavu považuji za ztělesnění lidské postaty a jako taková je nahá a nechráněná vůči okolí.

Další zmínku bych chtěl věnovat její bezpohlavnosti. I když stále píší o ní, jako o černé postavě, na první pohled je jasně patrné, že se jedná o postavu mužskou. Domnívám se, že ztvárnění nebo neztvárnění pohlaví u figury, není vůbec podstatné. V celkovém kontextu by mělo naopak vyznít, že černá postava je jakýmsi archetypem lidské duše, a jako taková pohlaví mít nemusí.

2.3 Anděl

Postava anděla je figura, která zastává protiváhu černé postavě jednak tím, že představuje ženský prvek a také tím jakou má dominantní barvu. Jeho bílou barvu jsem nevybíral náhodně. Všichni andělé se odjakživa ztvárňují jako cherubíni nebo jako mladé dívky, ale vždy v bílém. Tohoto jsem se držel i já když jsem navrhoval a později pak i tvořil postavu anděla. Chtěl jsem, aby figura vypadala velmi žensky. Nevím, do jaké míry se mi to podařilo, podle mého mínění anděl žensky vypadá.

3. PROSTŘEDÍ A ATMOSFÉRA

Prostředí a atmosféra. Mé pocity při poslechu skladby anděl jsou vlezlá zima, podvečer a bílé světlo. Takové to počasí, která bývá na konci zimy nebo podzimu. Sychravo, zataženo, větrno, chladno. Toto počasí jsem si pracovníčně nazval „zimní tání“.

Vliv na konečný výsledek má také doba kdy jsem výtvarné návrhy dělal. Bylo to koncem dubna roku 2006, kdy bylo počasí opravdu škaredé. V této době jsem sbíral potřebné podklady pro navrhování základní atmosféry a pro vytvoření scény. Pomocí digitálního fotoaparátu jsem si zdokumentoval, vyfotil nebo nafilmoval, nálady světla, mraků, větru. Točil jsem ohýbání stébel trávy ve větru, fotil zapadající slunce skrze rákosí, nevelké a hlavně neudržované rybníčky, rákosové břehy apod.

3.1 Deprese z hudby = deprese atmosféry

Je také nutné se zmínit o těchto dvou faktorech, protože, jak se domnívám, spolu úzce souvisí. Hudba by měla v divákovi evokovat určité duševní rozpoložení, které by se mělo odrážet i na plátně. Mě se, zprvu jako posluchači, později i jako tvůrci, zdála skladba Angel poněkud depresivní a pochmurná. Tento pocit jsem se pokusil přenést do snímku s větším či menším úspěchem, to musí zhodnotit kritika. Nedovedu si představit k tomuto druh hudby například nějaké roztomilé plyšové postavičky nebo svěží a barevné květiny.

3.2 Barevnost

Také barevnost jsem odvozoval od roční doby. Dominující barvy v této chladné době jsou bílá, černá, a paradoxně také barvy teplého spektra, tj. okrová, žlutá, fialová, béžová, a hlavně všechny tóny hnědé.

3.3 Osvětlení scény

V této době zapadá slunce nízko za horizontem. Vrhá přitom dlouhé a jasně ohraničené stíny, které celkem dobře a jasně umocňují kontrast předmětů. Kontrast byl pro mě jeden z nejdůležitějších prvků procesu, který jsem použil pro umocnění atmosféry. Snažil jsem se o to, aby byly některé scény úmyslně přesvíceny a jiné úplně ponořeny do tmy. Stále jsem hledal kompromis mezi jakoby malířským vyjádřením a trojrozměrnou scénou. Světla, která jsem zvolil, mají navozovat dojem zapadající slunce. Sluneční kotouč není vidět, ale divák by měl tušit, že právě za horizontem slunce zapadá.

4. PŘÍBĚH

Příběh jsem zvolil poněkud jednoduchý až plytký. Když se však nad ním zamyslíme, můžeme v něm najít některé symboly nebo metafory. Ale zpátky k ději. Prakticky jde pouze o to, že černá postava vstane, někam dojde, něco rozbije a osvobodí anděla. Ten poté roztáhne svá křídla a po velkém záblesku oba dva zmizí ze scény. Záměrně jsem tento příběh nepostavil jako více dějové a komplikované drama. Myslím si, že skladbě Angel, by byl složitý děj spíše na škodu než k užitku. Avšak i v tomto nepřilíš složitém příběhu si každý může najít svou vlastní interpretaci děje i postav. Stačí jen, aby si divák položil jen několik málo otázek. Na prvním místě černá postava. Kdo to je a proč klečí? Proč je nahý? Proč právě boudu, anděl a tak dále. Těchto otázek je mnoho a pokusím se některé zodpovědět.

4.1 Demolice chaty

V příběhu dominují dvě dějové události. Ta první je demolice chaty. Už samotný fakt, že se jedná o fyzickou destrukci, by měl v divákovi evokovat vnitřní zlom černé postavy. Její snahu se dostat, ať už z touhy pomoci nebo jen kvůli zvědavosti, k jádru problému dané věci.

4.2 Závěrečné gesto

Druhá zásadní otázka zní, proč černá postava jde k andělovi klečícímu nehybně v troskách. Vede jí k tomu možná zvědavost, instinkt, nevědomost nebo snad touha? Otázek je mnoho a závěrů snad ještě více, ale je to právě černá postava, která udělá vždy ten první krok, podá ruku jako důkaz přátelství, a v závěru pomáhá zvednout. V ten moment anděl jakoby ztrácí ostych a ke konci se přivine k černé postavě, roztáhne svá křídla a vezme si svého zachránce do svého světa, pryč z neútešné krajiny.

Vyvstává však další otázka. Chce být černá postava doopravdy „unesena“? Třeba se tam, kde je, cítí dobře a doplatila pouze na svou zvědavost. Každý by si měl utvořit vlastní závěr a potrápit svou fantazii.

5. VÝBĚR ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE

S výběrem animační technologie jsem měl snad největší potíže. Nebyl to ani námět, scénář, charakter nebo výběr hudby. Byl to právě rozpor mezi dvěma hlavními technologiemi, totiž trojrozměrnou (loutkovou) animací a klasickou kreslenou animací. Je pravdou, že jsem již od samého začátku uvažoval spíše o loutkové animaci. Stále jsem měl v mysli trojrozměrné obrazy scén, které by byli spíše černobílé, velmi temné a ve kterých by se na horizontu mihotalo bílé trhané světlo.

5.1 Kreslená animace

Kreslená animace by byla také velmi zajímavá, ale proto, že nejsem tak zručný kreslíř, jak bych si přál, raději jsem od jejího použití upustil. Myslím, že je to pro dobro věci.

5.2 Plošková animace

V úvahu také přišla plošková animace, ale tu jsem nepovažoval za příliš vhodnou. Scény, které jsem chtěl natáčet, by byly velice náročné. Ale co je nejdůležitější, nebyly by tak výrazově jasné, jak jsem měl v úmyslu.

5.3 Počítačová animace

Ještě jsem se zapomněl zmínit o počítačové animaci. O této variantě jsem však ani na okamžik nezavažoval. Animování pomocí počítače nemám příliš v oblibě a také si myslím, že by se pro tento druh hudby ani moc nehodila.

Zvolil jsem tedy klasickou loutkovou animaci s její ručním vedením (když musím přiznat, že dosti po svém). Ta má určitý a nezaměnitelný charakter, se kterým se animátor jak se říká, sžije. Další fakt a nesporná výhoda je to, že jsou již předem stanovené některé perspektivní zkratky, vržené stíny, horizont a tak dále.

6. FORMÁT

K mému bakalářskému filmu jsem použil formát 16:9. Formát 16:9 a jemu podobné jsou užší a lépe v nich vyniknou panoramatické záběry. Panorámata scén pro mě byla velice podstatná. Vzhledem k tomu, že jsem pracoval s perspektivními zkratkami, bylo velice důležité, umocnit celkový pocit z prostoru. Dle mého názoru se právě k tomuto úkolu velice hodí širokoúhlý film, nebo jemu podobné formáty. Formát 4:3, klasický PAL, mi přišel velmi protáhlý a myslím si, že by dost dobře nekorespondoval s horizontálním pojetím mého snímku.

Neméně důležitou okolností bylo i samotné přepsání na filmový materiál BETACAM.

7. PROČ MASSIVE ATTACK?

Hudba britské kapely Massive Attack mě zasáhla již na přelomu dětství a puberty v osmé třídě. Od okamžiku kdy jsem poprvé uslyšel její album Blue Lines(modrá linka) se mi, jak se říká, vryla pod kůži. Okamžitě jsem jej přijal za vlastní a umístil na první místo v žebříčku mojí oblíbené hudby.

Hned po té co jsem objevil album Protection (ochrana), jsem se stal tak říkajíc skalním fandou Massive Attack. Když v roce 1999 vyšlo u nás album Mezzanine (mezipatro), byl jsem snad jeden z prvních, kdo si jej koupil.

Píseň Angel (anděl), první z alba Mezzanine, se mi zalíbila hned napoprvé. Nejprve začíná pozvolnými, rytmickými údery a poté se rozehraje ve své vší parádě a pak jako když utne, se zase zklidní. Po té opakování ještě jednou a pozvolný útlum, opět údery, až do ticha. Podle mého soudu je to jedna z nejlepších skladeb od Massive Attack.

V roce 2003 vyšlo album 100th Windows (sté okno). To bylo také dobré, avšak podle mého vkusu zabíhalo až příliš do elektronického žánru.

Oproti jiným kapelám má Massive Attack v sobě cosi temného a zároveň jasného a čistého, něco co podněcuje mou fantasií. Odjakživa jsem si představoval obrazy a všemožné i nemožné scény na tu či onu skladbu. Vždy jsem si tuto kapelu spojoval s temnotou, ze které vychází skoro až hmatatelné světlo. Někdy to byl spíše pocit nebo dojem, než skutečná a jasná představa. Do doby než jsem začal vymýšlet, a v podstatě i během psaní konceptu mé práce, jsem neměl srovnání s jinými videoklipy, které byly vytvořeny pro Massive Attack. Záměrně jsem se nenechával ovlivnit dosavadními videoklipy, které pro Massive Attack vytvořili jiní autoři. Po odevzdání námětu a synopse jsem se na ně samozřejmě podíval, abych si vytvořil pohled na požadavky Massive Attack. Ne, že bych snad videoklip vytvářel záměrně pro skupinu Massive Attack, ale potřeboval jsem jisté srovnání.

8. O KAPELE MASIVE ATTACK

Skupina z anglického Bristolu dnes působí ve složení 3D (vlastním jménem Robert Del Naja) a Daddy G (vlastním jménem Grant Marshall). Společně se podílejí na vzniku hudby i textů, oba zpívají. Skupinou prošla celá řada zajímavých osobností současné hudební scény, kteří v Massive Attack působili ať již jako kmenoví členové (Tricky, Mushroom (vlastním jménem Andrew Vowles, člen Massive Attack až do roku 1998)) nebo jako hosté (zpěvačky Tracy Horn, Nicollete, Shara Nelson, jamajský hudebník Horace Andy).

8.1 Historie a vznik

Historie vzniku skupiny sahá do roku 1987. Tehdy se však jmenovala The Wild Bunch a její členové se věnovali především dýdžejování. Na začátku 90. let se přejmenovali na Massive Attack a v roce 1991 vydali debutové album Blue Lines. Hudba, která zněla z tohoto alba, začala být označována jako trip hop a zanedlouho dala vzniknout celému stylu taneční hudby, v němž tvorba Massive Attack představuje tu temnější a melancholickou stránku. Členové skupiny vlastní label Melancholic na němž vydávají hudbu stylově spřízněnou s jejich vlastní, např. Horace Andyho. Aby styl, který si toho hodně odnesl z hip-hopu, sloučeného s dubovou temnotou, těžkými basovými linkami a tajemnou atmosférou, vůbec mohl vzniknout, vyhradili si Massive Attack na svá studia čtyři dlouhé roky. Maturitu pak složili v srpnu 1991, kdy se na pultech obchodů objevila deska s hořícím ohněm na obalu a názvem Blue Lines.

Nedočkavci si však už dobrý rok předtím mohli užívat jejich pilotní singl Daydreaming. Pouhých pětáctýřicet minut devíti skladeb stačilo překvapivě k tomu, aby se tohle album nesmrtelně zapsalo zlatým písmem do kroniky taneční hudby. To i přesto, že taneční zas až tolik nebylo. V čem tedy byl jeho úspěch? Nový, neoposlouchaný styl, tři hudební mozky, překypující novými nápady, jedinečné aranže, ale hlavně nosná hlasová podpora. Každý z vokalistů vnesl do alba Blue Lines úplně jinou náladu a každý měl jinak široký hlasový rejstřík. Tricky, s nímž se kluci z Wild Bunch znali už z dřívějšíka, rozehrál své rapované monology s tradičně zlým výrazem, Shara Nelson zastřeným hlasem rozněžnila srdce snad úplně každého a oproti tomu Horace Andy, s typicky jamajskou výslovností a nádherným falzetem, který tu Massive Attack ještě více podpořili zajímavým echem, mu-

seli nutně bodovat po celém světě. Blue Lines, Safe From Harm a také Unfinished Sympathy, jíž většina z nás zná díky remixu Paula Oakenfolda, jejich kariéru slibně rozjely. Ti, co se rozhodli tuhle bristolskou partu z nějakého důvodu ignorovat, za tři roky chtít nechtít kouzlu Protection propadnout museli. Téhle desce se odolat totiž nedalo, obzvláště, když se do produkčního křesla usadil zkušený Nelee Hooper. Deska byla hodně zajímavá a temné skladby (Karma Coma, Eurochild či Heat Miser) odporovaly skladby dýchající optimismem a radostí ze života, navíc utkaných ve snivých kabátcích (Protection, Three nebo Sly). Pokud jste si mysleli, že Shara Nelson je pro tuhle kapelu prostě nenahraditelnou, opak byl pravdou. Sladká Tracey Thorn, kterou si svět už pomalu zamilovával skrze Everything But The Girl, hned v titulní Protection ukázala, že laťku od Shary přeskochí s neuvěřitelnou lehkostí a jiný hlas si k deštivému doprovodu tohoto geniálního tracku snad ani neumím představit. Také Nicolette (s ledabylostí jí vlastní) tohle album vkusně okořenila. Horace Andy rovněž neklamal a docela by mě zajímala reakce Jima Morrisona, kdyby tak mohl slyšet předělávku slavné Light My Fire. Vokalisté si hráli, autoři si hráli, vzniklo hravé album, a protože hrát si chtěl i dubový experimentátor Mad Professor, v roce 1995 se zrodila myšlenka pro přemíchání této lahůdky. Světlo světa spatřila stylově nazvaná deska No Protection a "bláznivý profesor" ukázal, co všechno se dá ještě z původního materiálu Massive Attack ve studiu vyrobit. Jeho receptura je skutečně unikátní! To, co by posluchač ve skladbě považoval za klíčový prvek, bez něhož by se ve svém vlastním remixu neobešel, on jednoduše ignoroval. Vzal si naopak nepatrný fragment, který tu track pouze doplňoval, naechoval ho, jak jen to šlo, a z výsledku ozvěny sestavil základy své vlastní úpravy. Naprosto ojedinělý přístup, který do dnešního dne nenašel následovníky.

8.2 Mezzanine

Přišla delší pauza a nové album Mezzanine se konečně objevilo koncem dubna roku 1998. Výborný obal, znovu zásah do černého a oslovení byli tentokrát ti, kterým Massive Attack připadali málo kytaroví. Přiznám se, že mi tak dlouhé dva, tři roky trvalo, než jsem se s novým materiálem vyrovnal a než jsem ho alespoň trochu pochopil. S temnotou jsem u nich dopředu počítal, ale tahle byla tak obrovská, že ještě po zapnutí baterky jste neviděli na krok dopředu! Chtěl jsem se dál radovat z těch něžných skladeb, na něž jsem byl doteď alespoň v malé míře zvyklý, ale já jsem je tu prostě nemohl nalézt. Těžká a hutná atmosféra, ostré zvuky, nabroušené kytary, vyjímkou snad byly jen Teardrop (s výtečným videokli-

pem), Angel a díky Horaceovi rozpustilá Man Next Door. Nové album s sebou přineslo i nové vokalistky a tak se tu tentokrát mikrofonu chopily stejně dobrá Elizabeth Fraser a také Sara Jay, již můžete zase znát ze spolupráce s deephouseovým mágem Charlesem Websterem. Následovala velká koncertní turné po Evropě a Americe a každý s napětím čekal, kam ještě Massive Attack z malé skupiny tří aktivních kluků mohou vystoupat.

8.3 Jiné videoklipy

Pokračujeme v žánru, ve kterém gravitační zákony neplatí, tedy v žánru animace. Verzí klipů k singlu Tear Drop od Massive Attack z roku 1998 je mnoho, ale nejde nevybrat právě tuto. Netuším, jestli je to právě verze oficiální, ale když už nic jiného, hudba Massive Attack pohladí po srdci a osvěží na duši, přestože se o ní často říká, že je spíše trýznivá. Tuto i dalších třináct skladeb naleznete například na jejich loňském best of Collected.

8.4 Text písně Angel

You are my angel
Come from way above
To bring me love

Her eyes
She's on the dark side
Neutralize
Every man in sight
To love you, love you, love you ...

You are my angel
Come from way above
To love you, love you, love you ...

9. VÝTVARNO

Atmosféru a celkový dojem z prostředí jsem se pokusil navodit pomocí, podle mne nejdůležitějšího výrazového prostředku, výtvarna. Myslím, že výtvarná podoba dost napoví o autorovi a o jeho subjektivním pohledu na danou věc.

V podstatě jsem musel celé výtvarno, tím myslím návrhovou část a dílenskou přípravu, vymyslet, navrhnout a zhotovit zcela sám.

Jako první co mě napadlo, byla myšlenka kontrastu, které jsem se držel po celou dobu projektu.

Původně, jak se budu ještě zmiňovat, byla myšlenka černobílého pojetí obrazu, ve kterém by byl onen zmiňovaný kontrast lépe a jasněji čitelnější. Až teď s odstupem času si uvědomuji, že černobílá varianta by mohla být vhodnější. V tomto případě bychom byli ochuzeni o hnědé valéry půdy, potažmo krajiny a o fialově šedou oblohu.

Dalším kontrastem, když se nejedná o výtvarný kontrast, byl i rozdíl mezi reálnou krajinou a nereálnými aktéry. Krajinu jsem stylizoval, ale jen do určité míry. Pokusil jsem se zachovat alespoň určité reálie, zejména pohyby stvolů trávy, trávu samotnou a podstatu povrchu půdy apod. Zato postava anděla a černé postavy byly velice stylizovány. Podrobnější rozbor obou postav je podrobněji rozepsán v části o figurách.

Co mě vedlo k tomu, abych potlačoval reálné prvky u figur a zároveň tytéž prvky vyzdvíhoval a rozvíjel na scéně? Na prvním místě jsem chtěl, aby měl divák úplně jasnou představu o dějišti příběhu. Aby doslova nasál atmosféru a uvědomil si, kde se příběh skutečně nachází. Je to obyčejný svět, severská krajina s jezerem a je takové a takové počasí. Tuto informaci jsem se snažil divákovi dopodrobna osvětlit a nenechat ho přemýšlet nad nereálnými věcmi v krajině. Naopak, a to se již dostávám k druhému bodu, jsem ho chtěl upozornit na výrazně nereálné a velmi stylizované figury. U těchto dvou postav je naopak nutné, aby si jich divák všiml. O rozdílu těchto dvou veličin, lze také hovořit jako o kontrastu.

10. JINÉ VARIANTY

Samozřejmostí je, že během vzniku mého bakalářského projektu, nebyly některé návrhy vůbec realizovány. Ne vždy se finální myšlenka vytvoří hned na počátku. Je nutná určitá korekce a samoreflexe. Bylo tomu tak i u mého přemýšlení a vytváření výtvarna, scény a figur.

10.1 Prostředí

Začnu tedy prostředím. Původně se celý příběh měl odehrávat na jakémsi kopci či vyvýšenině a domek měl být snímán z hlubokých pohledů. Terénu měla dominovat žlutohnědá tráva ohýbaná větrem. Charakter prostředí měl být spíše větrnější a každopádně méně zimní.

10.2 Motorová pila a sekera

Mým původním záměrem bylo pomalé rozřezávání boudy motorovou pilou. Od této myšlenky mě však vyvedl ten fakt, že animovat loutku, která by se oháněla motorovou pilou by bylo při nejmenším dosti složité a celkový výraz by možná vyzněl trochu komicky. Samotná miniatura motorové pily by nevypadala přesvědčivě. To ani nemluvím o animování vzniklých pilin. Po pile přišla na řadu sekera. Velká a masivní sekera by byla logičtější a divák by jí na takovém místě čekal. Rozhodně více než velké demoliční kladivo. Já však jsem chtěl pomocí kladiva, vyjádřit určitou symboliku tohoto nástroje, věci určenou k destrukci. Takové, kterou má černá postava v nitru. Tím se dostávám k další věci, nad kterou jsem také přemýšlel.

10.3 Místo pro kladivo

Poté co jsem se rozhodl pro demoliční kladivo, se naskytl další problém. Jak se dostane tento předmět do rukou černé postavy. V původním návrhu a storyboardu bylo opřené o část mola. Tak by po něm mohla černá postava celkem pohodlně šáhnout a použít ho k destrukci. Jak jsem se ale již před tím zmiňoval o kladivu a o jeho symbolice, problém měl náhle jasné řešení. Kladivo se prostě v rukou černé postavy náhle objeví. Prosté a jednoduché. Za zmínku také stojí, že po konzultacích s mým vedoucím oboru jsem uvažoval o zničení chaty pouze pomocí holých rukou černé postavy. Ani tento návrh však neuspěl v konfrontaci s pro mě jasnou symbolikou kladiva.

10.4 Bouda

Změnou prošla i samotná budova, ve které je schován anděl. Zprvu měla vypadat jako malá lovecká chata s náznaky zápraží a sedlovou střechou. Opět jsem chtěl, spíše však podvědomě, zachovat obsah a ustoupit formě. Poukázat na chatu jako na schránku a ne hned divákovi vnucovat reálný obraz skutečnosti.

10.5 Loutky

Výtvarné návrhy loutek také prošly značnou korekcí. Původně jsem neměl jasnou představu o tom, z jakého materiálu budou postavy vyrobené. V průběhu práce na výtvarných návrzích jsem dopěl ke dvěma variantám. Jako první mě napadla animační plastelína. To je velice oblíbený a často používaný materiál pro výrobu nebo obalení loutek. Jako druhá varianta přicházela v úvahu myšlenka, omotat kostru loutky drátem s černou bužírkou. Postava by tak dostala nezaměnitelný charakter. Když jsem se však poté dozvěděl, že budu mít k dispozici pouze drátěnou a ne kloubovou loutku, opustil jsem tento návrh a dál se zaměřil na výrobu modelu loutky. Tem měl být později použit k vytvoření formy a jejímu vylití lukoprenem.

10.6 Scéna

Jednou z nejradikálnějších proměn, kterou jsem provedl, byla redukce celé scény. Prvotním záměrem bylo vyrobít velký model jezera a jeho okolí, ve které by bylo použito perspektivní zkratky. To by se týkalo především horizontu. Taková scéna by byla poměrně veliká. Výšku figur jsem odhadoval na 10 centimetrů a to by znamenalo, že model jezera by měl něco kolem dvou metrů na šířku a tří metrů na délku. Po zjištění, že loutky budou větší, bylo jasné, že se zvětší i sama scéna. Velikost by se pohybovala kolem čtyř a šesti metrů. Taková velikost by byla už neúnosná, jak kvůli postavení kamery tak i kvůli animaci a pohodlnému pohybu po scéně. To ani nemluvím o finanční náročnosti při realizaci. Zvolil jsem tedy metodu představování kulis a maket horizontů, perspektivních zkratk atd.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

11 SCÉNÁRISTICKÁ ČÁST

11.1 Námět

Původní námět jsem vytvořil během pár dní od oznámení zadání závěrečné bakalářské práce. Námět se skládal z několika málo vět, která v sobě nesly základní myšlenku a zněly nějak takto: Na břehu jezera stojí dřevěná bouda. Opodál klečí postava č. 1. Ta se poté zvedne a dojde k boudě a zboří ji. Uvnitř je anděl. Postava č. 1 dojde k andělovi, obejmou se a pak oba zmizí v prudkém světle. Krajina je suchá, větrná a je zima. Bude se jednat o videoklip.

11.2 Synopse

Jakmile jsem odevzdal námět, který byl schválen, začal jsem pracovat na synopsi, která je vlastně takový rozvinutější námět. V ní jsem se více rozepsal o obou typech postav, více o krajině a stručně popsal některé záběry.

11.3 Storyboard

Se synopsí jsem měl odevzdat i stručný bodový scénář. To proto, abychom si mohli spolu s vedoucím mé práce lépe uvědomit některé nedostatky v postoupanosti záběrů a v jejich střihové skladbě.

Zprvu jsem měl v úmyslu mít záběrů více, ale po konzultacích jich zbylo daleko méně. Asi něco kolem 36. Je nutné započíst do celkového počtu také předem neurčité množství záběrů z demolice boudy. Mělo se jednat o střihovou montáž a samotná délka jednoho záběru měla trvat okolo čtyř až šesti vteřin. Na další konzultaci jsem měl mít znova rozpracovanější storyboard. Po odevzdání a ještě jedné konzultaci, jsme se s vedoucím práce rozhodli, že některé záběry bude nutné prohodit a jiné ze scénáře zcela odstranit.

11.3 Finální storyboard

Z torza, které mi zbylo po poslední konzultaci, jsem vytvořil finální storyboard. Ten již měl všechny atributy k tomu, aby mohl být schválen. Měl být vyroben podle určitých norem, na předem stanovené osnově a podle daného formátu. K odevzdání jsem také přiložil CD s kompletní skladbou anděl v mp3 podobě. Po splnění všech těchto požadavků vybíralo vedení, kdo z bakalářů bude dotovaný. Bylo vybráno pět studentů a já považuji za svůj osobní úspěch, že jsem mohl být mezi nimi.

12. VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA

Prakticky souběžně se psáním synopse a pomocného i technického scénáře jsem vytvářel výtvarné návrhy. Zaměřil jsem se přitom na studii venkovního prostředí. Jak jsem psal již dříve, v době, kdy jsem výtvarné návrhy tvořil, bylo chladné, sychravé a zamračené počasí. Příležitostí k dokumentaci bylo více než dost. Dokumentaci pro výtvarnou přípravu jsem jednak fotil, a také natáčel na fotoaparát. Šlo většinou o krátké záběry, cca. 15 sekund. Tyto snímky jsem později použil jako vzor při animaci stébel.

12.1 Výtvarné návrhy

Šlo o několik málo kreseb, které jsem namaloval nebo nakreslil, abych přenesl svou vizi na papír a mohl s ní tak seznámit kantory. Několik skic je lepších, než jedna strana textu a lépe popíše můj subjektivní pohled na dané téma. Při kresbě jsem se zaměřil hlavně na prostředí, jeho charakter a na celkovou kompozici vůči záběrům (kresby byly ve formátu 16 : 9). Proto jsem už dopředu věděl, jaký filmový formát si zvolím. V jednom případě jsem také použil akvarelu, abych upřesnil barevnost scény.

V další části jsem rozkresloval černou postavu a anděla. Zakomponoval jsem je do krajiny i mimo ni a přemýšlel nad jejich stylizací. Povšimněme si, že obě postavy mají v návrzích náznaky očí a ve filmu je již postrádají.

12.2 Výroba loutek

Výrobu loutek si mohu přisvojovat tak z padesáti procent. Na postavě anděla jsem pracoval prakticky sám. Celá postava vyjma křídel, které jsou ze čtvrtky a drátů, je z bílé modelovací hmoty. Postava byla vymodelována takřka bez problémů, ale výroba křídel byla malým oříškem. Měla být svěšena a na konci se měla roztáhnout do své plné šíře. K výrobě křídel jsem tedy zvolil jakoby ploškový postup. Křídla jsou rozdělena do částí a ty jsou pak spojeny drátem. Spoj je pak zamaskovaný jemnou vrstvou plastelíny.

Druhá postava byla odlita z lukoprenu u výrobce loutek pro animovaný film, Jaroslava Bezděka. Samotný model loutky jsem navrhl samozřejmě zcela sám. Model jsem vyrobil ze samotuhnoucí hmoty v takovém postoji, tzn. rozpažení, aby šla dobře odlít. To však skýtalo jistý problém. Když taková loutka ruce upažila, v podpaží se jí nakrabatil přebývající lukopren. To poté tvořilo nepřírozené záhyby. Dokonce se mi zdálo, jako by byla loutka po odlítí poněkud propadlá a zdeformovanější, než jaký jsem vyrobil model. Jelikož jsem byl mezi dotovanými a měl tak schválený rozpočet, mohl jsem si dovolit loutky dvě, přičemž cena jedné byla Kč 5 000,-. Loutky byly opatřeny drátěnou kostrou.

Původně jsem požadoval, abych mohl pracovat s klasickou kloubovou kostrou, která je mnohem lepší, ale také dražší. Avšak z finančních důvodů jsem byl odkázán na loutku drátěnou. Hmota, ze které byla loutka odlita, šla poměrně snadno obarvit na požadovaný odstín tmavěšedé, i když mým původním záměrem byla maximální čern.

12.3 Výroba kulis

První, z čeho mě napadlo vyrábět kulisy, byla sádra a pletivo. Kulisami myslím pohoří, kopce v pozadí a horizont za jezerem. Začal jsem tedy na sololitových deskách tvořit pletivové makety kopců, horizontů apod. Na takto zvlněný terén jsem pokládal vrstvy toaletního papíru, které jsem v závěru zvlhčil, tak aby lépe kopírovaly povrch. Na ně poté přišla vrstva sádry v optimální tloušťce. Vzniklou maketu jsem obarvoval vodovými barvami nebo balakrylem. Nevýhodou bylo to, že makety byly příliš těžké a jejich výroba časově náročná.

Proto jsem přešel k jiné variantě, stiroduru. Původní určení stiroduru je jako tepelná izolace, ale pravdou také je, že se výborně hodil na stavbu kulis. Na opracování mi stačil pouze řezák na papír, rašple a jemná pilka. Další předností tohoto materiálu byla lehkost a ten fakt, že se do něho dají velice snadno vpichovat různé rekvizity, tím myslím stébla trávy atd. Hotovou maketu jsem barvil balakrylem.

12.4 Výroba pozadí

Pozadí jsem tvořil na velký karton o rozměrech cca. 3 x 4 metry. Použitá barva měla evokovat zataženou a šedou oblohu. Vzhledem k velkému formátu jsem na malbu použil velký kus molitanu, v podstatě školní houbu na tabuli. Velikost pozadí jsem odhadoval a volil raději větší, než bylo skutečně zapotřebí. Počítal jsem s možnými přesahy. Po zaschnutí barvy jsem ho jednoduše přibil ke dřevěné zdi animační kóje. Pro každý záběr jsem pak volil jiný úhel postavení kamery tak, abych docílil dojmu různorodosti scény. Někde je však vidět, že některé detaily na pozadí se v záběrech opakují. Takováto vada šla někdy skrýt šikovým nasvícením, avšak ne vždy.

12.5 Výroba rekvizit

Pro animovaný film jsou velice důležité kvalitní, vhodně vypadající a hlavně dobře vytvořené rekvizity. Na dílenskou přípravu jsem měl skoro měsíc a půl, z čehož výroba rekvizit mi zabrala nejvíce času.

12.5.1 Molo

Pro dojem opravdovosti jsem musel vyrobit celkem tři mola. Jedno reálné, poměrově shodné s loutkami, druhé s perspektivní zkratkou, to pro záběr č. 4., a třetí pro záběr z dálky. Reálné molo bylo nejbyitelnější. Ve spodní části jsem musel zachovat prostor pro manipulaci s animačními šrouby a také zvolit vhodný materiál (dřevo). Na prkna mola jsem použil obkladové lišty a pro piloty slabší dubovou větev, která byla nařezána do potřebné velikosti. Pro dlouhý dojem mola v záběru č. 4. jsem použil opět perspektivní zkratku. Tentokrát jsem si nelámal hlavu se spodní částí, ale zaměřil se na část horní. Prkna jsem jednoduše nařezal a přibíl tak, aby u kamery byla ta delší a další se směrem od ní postupně zkracovala. V konečném důsledku to opravdu vypadá, jakoby se prkna ztrácela v dálce. Třetím molem byla pouze papírová kulisa, kterou jsem použil v záběru č. 32.

12.5.2 Bouda

Původním plánem bylo zkonstruovat reálnou boudu v určitém měřítku. Pro moje potřeby však stačilo vyrobit pouze dvě strany, boční a čelní. Ve storyboardu jsem neměl žádný rohový pohled, proto tato úspora. Čelní strana také posloužila jako vhodný materiál k demolici. Důležitou vlastností mělo být, aby skrze boudu neprosvívalo žádné světlo, kromě jedné malé škvírky. Zbylé škvíry jsem tedy překryl ze zadní strany papírovou čtvrtkou.

12.5.3 Jezero

Prvotní představa byla taková, že jezero by mělo být z velké sololitové desky natřené na bílo. Na ní měla stát maketa mola spolu s boudou. Jak jsem se již dříve zmiňoval, bylo by to sice reálné, ale náročné na pohyb s loutkou apod. Na místo toho jsem si vystačil s deskou o rozměrech zhruba 2 x 1 metr šikovně postavenou na dvou dřevěných kozách. Jako povrch se díky náhodě výborně osvědčil balící papír světlé béžové barvy.

12.5.4 Další rekvizity

Mezi další rekvizity lze zařadit například přírodniny (rašelina) k dokreslení dojmu z povrchu. Stejně tak i drobné klacíky. Důležitá byla i stébla trávy, kterou jsem použil k vyvolání dojmu větrného počasí. Jednou z rekvizit bylo také i kladivo, které bylo vyrobeno z kusu plastelíny a proužku tvrdého kartonu.

13. NATÁČENÍ

13.1 Výběr animačního stanoviště (placu)

Celkem jsem měl k dispozici 20 natáčecích dní. Zprvu jsem měl být v ateliéru Karla Zemana, ale z prostorových důvodů jsem byl přemístěn do ateliéru Hermíny Týrlové. Ten však oproti tomu prvnímu měl výhodu vlastní kóje a plochy pro upevnění pozadí.

13.2 Postavení scény

Jak jsem již předeslal, mým prvním záměrem bylo postavení obrovské scény. Od tohoto záměru jsem však upustil z důvodů menších rozměrů rekvizit. K dispozici jsem měl osm druhů kulis kopců, které jsem stavěl na scénu tak, aby budily dojem vždy nového prostředí. Je až s podivem, kolik variant se dá vytvořit. Kusy z prvního plánu jsem obměňoval za horizonty z pozadí a naopak. Vždy jsem dostal jiný výraz. Poměrně snadno jsem docílil iluze prostoru, i když mimo pohled kamery, samotné rozestavení scény působilo spíše jako chaotický nepořádek.

13.3 Kamera

Kamera, kterou jsem používal, byla tříčipová a zapůjčená školním technikem. Zpočátku jsem měl menší problémy s nastavením barevnosti kamery, což se nakonec vyřešilo. V průběhu natáčení nevznikly žádné výrazné komplikace, snad pouze se zaostřením detailů. Při některých záběrech bylo použito takzvané jízdy, tj. posuvné a přesné zařízení k pohybu kamery při pojezdu po scéně. Ta byla také zapůjčena VOŠF Zlín.

14 POSTPRODUKCE

14.1 Hrubý střih

Vždy po natočení několika záběrů jsem si je pustil v nějakém uceleném sledu, tak abych věděl, který záběr bude možno přidat, opravit, natáhnout či smazat. Takovéto drobné korekce jsem dělal v animačním programu Aura. Ten však neskýtal možnost současného poslechu hudební stopy. Proto jsem poté hrubý střih exportoval do programu Premiéra, kde jsem v podstatě dospěl do fáze čistého střihu. Jelikož šlo o animaci na hudbu, byly předem jasně dané mantinely, kterých jsem se musel držet.

14.2 Čistý střih

Ten se prakticky nelišil od střihu hrubého, snad jen někde v délkách záběrů. Avšak požadavky školy byly vyšší než by mohla Premiéra zvládnout. A tak jsem přenesl prakticky už hotový film do školní střižny, kde byl více profesionální program Avid. Bylo nutné film exportovat v potřebném formátu a kvalitě tak, aby ho bylo možné přepsat na jiné médium a tím byla Beta.

14.3 Spolupráce s VŠMU v Bratislavě

Jako dotovanému mi byl přidělen zvukař Martin Kišš, student z VŠMU v Bratislavě. Po návštěvě této školy a po několika vzájemných telefonátech jsme se domluvili, že jeho práce na mém projektu postrádá smysl. Myslím tím, že práce hudebního skladatele má smysl, když pro film hudbu skládá. V mém případě byla již hudba předem složená a nebylo nutné do ní nikterak zasahovat. Můj videoklip reagoval na hudbu a ne hudba na videoklip. Pravdou je také to, že chyběla komunikace na obou dvou stranách.

ZÁVĚR

Závěrem bych chtěl zhodnotit některé klady a zápory na tomto projektu. Nejprve pozitiva.

Práce na tomto videoklipu mi přinesla neocenitelné zkušenosti a také naučila některá praktické dovednosti. Tím myslím, že se nyní dokážu lépe orientovat v prostředí filmového natáčení, postprodukce apod. Velkou zkušeností také bylo mít přiřazenou svou vlastní produkční i navazování nových pracovních vztahů s jinými školami. Teď jako kdy jindy si uvědomuji, jak důležitou součástí výroby filmu tvoří předem jasně dané a pevně stanovené termíny.

Díky této práci jsem si také osvojil používání různých, jak animačních tak i stříhových programů (Aura, Premiera, Avid) a mnoho dalších činností spjatých například s výrobou titulků, potažmo s titulkovou listinou, stříhu, nasazování obrazu na hudební stopu, prací s kamerou a jiné.

Prakticky jsem si sám prošel celou cestu od tvůrce námětu, přes výtvarníka, kameramana, animátora, režiséra a k postprodukcí. Zkušenosti, které jsem nasbíral, jsou pro mne neocenitelné.

Jako negativum bych mohl zmínit, že ne vždy se na plátně odráží přesně to, co jsem měl v úmyslu. Někdy to bylo zapříčiněno nezkušeností a někdy vlastní zbrklostí. Pokud jde o animaci samu, vím, že jsou v ní značné nedostatky, avšak nešlo mi zase tak o pohyb jako o atmosféru, kompozici, a celkový dojem z filmu. Pokud se mi toto podařilo a pokud jsem svým filmem zaujal byť jen jediného diváka, mohu upřímně říci, že jsem spokojený.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

www.diskografie.cz/massive-attack/

www.cojeco.cz

www.techno.cz/recenze/hudba/5207/recenze-massive-attack-butterfly-caught

www.massiveattack.com

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Apod. A podobně

Atd. A tak dále

Tzn. To znamená

Tj. To je