

**Flight**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské  
práce a rešerše**

Kateřina Pražáková

---

Kateřina Pražáková  
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kateřina Pražáková**  
Osobní číslo: **K13223**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část: Flight – kreslený animovaný videoklip**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě - musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (lobojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

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

Seznam odborné literatury:

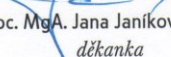
**RUHRBERG, Karl a Ingo F WALTHER (ed.). Umění 20. století: [malířství, sochařství a objekty, nová média, fotografie]. V Praze: Slovart, 2011, 2 sv. ISBN 978-80-7391-572-8.**

**MOODY, Raymond A. Život po životě: Úvahy o životě a smrti : úvahy o životě po životě]. Vizovice: Lípa, 1991, 206 s.**


**DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007, 179 s. ISBN 978-80-7331-105-6.**

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

  
doc. Mgr. A. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně .....28.4.2017.....

KATEŘINA PRAŽÁKOVÁ *Kateřina Prazáková*  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělěčně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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

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

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Teoretická část bakalářské práce popisuje vznik krátkého animovaného videoklipu Flight. Zabývá se fází preprodukce – inspiračními zdroji, které vedly ke vzniku scénáře v jeho finální podobě, popisuje cestu k výtvarnému stylu, námětu, motivům. Dále popisuje fáze produkce-animační výroby.

Klíčová slova: animace, smrt, symbol, videoklip, hudba

## **ABSTRACT**

The theoretical part of the bachelor's thesis describes the creation of a short animated music video Flight. It focuses on the phase of pre-production – inspirational sources which led to the final script, describing the development of the visual style - and it also deals with phases of production.

Keywords: animation, death, symbol, music video, music

Poděkování, motto a čestné prohlášení, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG jsou totožné ve znění:

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## OBSAH

ÚVOD.....	9
<b>I</b> <b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1</b> <b>LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA</b> .....	<b>11</b>
1.1    NÁMĚT .....	11
1.2    SCÉNÁŘ.....	12
<b>2</b> <b>INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>14</b>
2.1    LITERÁRNÍ.....	14
2.2    KAPELA A JEJÍ INSPIRACE .....	15
2.3    ANIMAČNÍ A VÝTVARNÁ INSPIRACE .....	16
<b>3</b> <b>CHARAKTERISTIKA SYMBOLŮ, PROSTŘEDÍ, BAREV</b> .....	<b>20</b>
<b>II</b> <b>PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>23</b>
<b>4</b> <b>ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA</b> .....	<b>24</b>
4.1    VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	24
4.2    TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	24
4.3    ANIMATIK .....	25
4.4    TECHNOLOGIE OBORU .....	26
<b>III</b> <b>ANIMACE</b> .....	<b>28</b>
<b>5</b> <b>PRACOVNÍ PROCES ANIMOVÁNÍ</b> .....	<b>29</b>
5.1    PRŮBĚH ANIMACE .....	29
5.2    STŘIH A ANIMACE.....	30
5.3    POSTPRODUKCE.....	31
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>32</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>33</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>34</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>35</b>



## ÚVOD

"Jestliže se rozhoduješ, čemu dát přednost, zda pohledu oka, nebo zážitku těla, dej vždycky přednost tělu, protože hmat je starší smysl než zrak a jeho zkušenost je fundamentálnější. Navíc oko je v současné audiovizuální civilizaci značně unavené a zkažené. Zkušenost těla je autentičtější, dosud nezatížená estetizací. Úběžníkem, který ovšem nesmíš ztratit ze zřetele, je synestézie. (Souznění smyslu – barevné slyšení, zvukové vidění.)"

Toto jedno přikázání ze Švankmajerova desatera zásad tvorby umění vystihuje mou práci a celé mé dvouleté snažení. Svět se neskládá pouze z konkrétních věcí. To, co vidíme očima je jen povrch světa, ale také slyšíme, cítíme, vnímáme strach, lásku... a to konkrétní ustálenou podobu nemá, protože záleží na subjektu, co u něj vyvolá strach, sexuální touhu, radost... S touhou po vytvoření pocitové animace, plné fantazie vyvěrající z mých pocitů, zkušeností, nevědomí a mého dětství, jsem se rozhodla pro surrealistickou animaci plnou života, snu a zážitkové jízdy vycházející zcela ze mě, z mých představ.

V úvodu popisuji cestu, jak jsem se dostala k tématu, zdůvodňuji, proč jsem si vybrala ke zpracování pocitové video. Rozepisuji se o literární, výtvarné a animační inspiraci, o hudbě a o kapelách, které ji ovlivnily. V druhé části popisuji realizaci filmu, od technického scénáře k postprodukci.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

## 1.1 Námět

K vytvoření hudebního videoklipu jsem se rozhodla na základě zkušenosti kresby na hudbu. Při hledání inspirace k tématu bakalářské práce se plnil můj skicák nejrůznějšími pocitovými kresbami zachycujícími různé akce a místa, na kterých jsem byla. Účastnila jsem se klavírního koncertu v centru Říma a tam se v duchu antické architektury za poslechu vážné hudby zrodilo několik zásadních kreseb. Cítila jsem, jak mě samotná hudba inspiruje a nabízí mi nové podněty, lákala mě představa animovat na hudební motiv. S touhou po poznání nového, pro mě dosud neprobádaného, jsem se vrhla do moře not za tvorbou animovaného videoklipu. Zároveň jsem měla v průběhu práce chuť co nejpřesněji filmovou řečí animovaného filmu zachytit své pocity, vysledovat kam až mohu zajít s roztodivnými deformacemi znaků a symbolů, obrazovou stylizací a expresivním vyjadřováním, aby divák stále přijímal přibližné obrazové sdělení, aby věděl, o co se jedná, a přitom film působil kompaktně. Přitahovalo mě vyzkoušet, kam až mě pustí samotná animace.

Tvorbu kapely Noizztoy znám od jejich vzniku. Poté, co jsem si přečetla český překlad jejich písní, věděla jsem, že to je cesta, po které se vydám. Jejich autorské texty plné pocitů z určitých událostí, situací vycházejících ze života se mi natolik zalíbily, že jsem si nemohla odepřít animovaný videoklip na jejich skladbu.

Kapela mi nabídla výběr kterékoli jejich skladby, měla jsem více tipů, ale nakonec jsem si po malé anketě oblíbenosti jejich písní vybrala skladbu Flight, která mě zaujala svým nadpozemským tématem. Pojednává o letecké katastrofě, kdy se autor sám pokládá za jednoho z pasažérů letadla, které se zanedlouho zřítí a jenom on ví, jaká katastrofa všechny čeká. K sepsání písně autor vychází ze svého zájmu o mnohé letecké katastrofy, které byly zapříčiněny spácháním atentátu, ať už údajně nebo doopravdy. Celá píseň je jako výkřik s otazníkem. Autor mluví o lidech, kteří žili a nečekaně zemřou. Kdo za to může? Ptá se jich "jaké to je být duší, která žila a nestihla říct ani sbohem svým blízkým". V animaci se zaměřuji na oběti katastrofy, snažím se do nich vcítit a animovat vše z pohledu lidí „letících vstříc“ samotné smrti. Chtěla jsem zjistit, co cítí, jak vnímají okolí, co se odehrává v jejich mysli, a zachytit to vše expresivním obrazovým vyjádřením,

animací a filmovou skladbou. V klipu je ústřední postavou kytarista, autor, který má úlohu vypravěče, jenž v povzdechu hledá odpověď na to, jak se cítí oběti letecké katastrofy.

O samotném příběhu jsem si povídala s autorem, který mi objasnil svůj záměr a z čeho při tvorbě textu vycházel. Poté jsem k tomu přidala i filozofický a výtvarný vhled a invenci, vycházejíc při tom z knih o klinické smrti.

## 1.2 Scénář

Ve snaze zachytit obrazem a animací atmosféru hudby, rozdělila jsem si zvukovou stopu na šest částí tak, jak daná hudební sekvence navozuje různé emoce, a sepsala jsem si pocity, obrazy, které mi hudba evokovala. Z toho jsem postupně sestavila bodový scénář výjevů.

V první části přede hry je symbolicky zachycena atmosféra celé skladby. Vystupují zde lidé, kteří jsou oběti nevyhnutelné smrti, jakožto úvod, o čemž bude celý videoklip.

V druhé části přede hry je samotný začátek příběhu, kdy lidé nastupují do metra, čekají na "nástupišti". V dynamičtějších slokách jsou zachyceny realističtější, drastičtější pozemské scény inspirované textem, v klidnějších refrénech je naopak vykreslen duchovní, barevnější svět. V písni jsou davy lidí stojící a čekající na smrt sledovány divákem, samy nevyvíjí žádnou invenci, jsou odevzdány situaci, zpěvák kytarista je jako vypravěč pojítkem mezi divákem a nezúčastněným davem. Mezihra v druhé polovině skladby je rozdělena do tří částí, začíná čistě a jednoduše, posléze je dynamičtější, až nakonec vygraduje do nejrychlejší části celého videoklipu, na závěr skladby je klidný uvážlivý refrén.

Z bodového scénáře vycházejícího ze seznamu mých pocitů jsem vytvořila literární formu jako jeden táhlý obraz, ve kterém se neustále mění výjevy. Posléze jsem vytvořila technický scénář, zakreslovala jsem obrázky už s danou kompozicí a skládala v programu Adobe After Effect na hudbu. Samotnou časovou osnovu animace mi udávala hudba. Také jsem si pomáhala jednoduchou 3D grafikou při náročnějších pohledech, například při létání mezi budovami. Hlavně v počátcích jsem tuto fázi technického scénáře, kdy pro mě byla důležitá hlavně kompozice, ale také jsem hledala výtvarno a snažila věrně zachytit obrazy, které se mi vytvářely v mysli, detailně konzultovala s vedoucím bakalářské práce, bavila se

o smyslech, a díky jeho radám se z prvotní surovější formy výjevu stávaly jemnější scény. Také mě usměrňoval v mých rychlých myšlenkách a dával celému videu pevnější formu, zejména podpořil to, co jsem se pokoušela vyjádřit sama, ale ne vždy se mi to dařilo říci srozumitelnou formou. Celý scénář je také inspirován knihami R. Moodyho, pojednávajícími o klinické smrti.



## 2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

### 2.1 Literární

Při hledání inspirace jsem zvolila knížky Raymonda A. Moodyho, kde píše o zážitcích lidí, kteří se ocitli blízko smrti. Buď zažili sami klinickou smrt, anebo sdíleli smrt blízkého člověka. R. Moody důkladně tuto problematiku zkoumal a ve svých knihách vychází z tisíců výpovědí lidí na celém světě. Téměř ve všech případech jde o daleko pozitivnější zážitky, než by se na první pohled mohlo zdát. Výpovědi nejsou stejné, ale velice podobné.

Nejběžnějším a nejznámějším znakem umírání je pocit rychlého vtažení do černého, někdy prosvětleného prostoru, který lidé nazývají jeskyní, studnou, korytem, obalem, tunelem, nálevkou, vakuem, prázdnotou, kanálem, údolím a válcem. Muž, který přestal dýchat popisuje, jako by jel v kolečkovém vláčku v zábavním parku, kdy vláček obrovskou rychlostí projíždí tunelem. Lidé při umírání prožívají také trýznivý pocit samoty. V animaci jsem samotu vyjádřila bílou barvou a odstínem světle modré. Jedna osoba popisuje svou samotu slovy: "Po celou dobu mi však stálo před očima, že jsem byl sám, hrozně sám. Všechny svazky se zdály přerušeny! Skutečně, jako by vůbec nebylo lásky a vůbec nic, všechno bylo tak-tak studené"<sup>1</sup>

Řada lidí, která zažila klinickou smrt má zkušenosti i s mimozemským "nebeským" světem, kde je vše daleko dokonalejší než v našem pozemském světě. Popisují to jako dokonalou krajinu s jasnými zářivými barvami, zelenými kopci, rostlinami, jako nikde jinde.<sup>2</sup> Záblesk této krajiny jsem ve své animaci v jedné části videoklipu také pokusila zachytit.

---

<sup>1</sup> MOODY, Raymond A. *Život po životě*. Vizovice: Lípa, 1991.

<sup>2</sup> MOODY, Raymond A. a Paul PERRY. *Doteky věčnosti: zkoumání zážitků sdílené smrti*. Vyd. 1. Praha: Knižní klub, 2011. 155 s.  
ISBN 9788024229331.

V prvním refrénu je krajina z počátku studená, později se však začíná oteplovat. Ve své animaci využívám i šikmé pohledy, nadsazené nadhledy, podhledy a deformovanou perspektivu. Účastníci klinické smrti vyprávějí o rozpínání a smršťování prostoru v místnosti, o měnících se tvarech, o alternativní geometrii a naprosté ztrátě smyslu rovnováhy.

Ve videoklipu se často mění rychlost přiblížení. Například zpočátku je přiblížení k člověku s hodinkami rychlé, poté, když se člověk dívá na hodinky, je velice pomalé, a když už jsou vidět budovy, obrazový sled se opět zrychlí. Na tento rytmus rychlého a pomalého přibližování a oddalování měl vliv mimo jiné i fakt, že mnoho lidí, kteří zažili klinickou smrt, vypráví také o naprosto dokonalém sluchu a zraku, dokonce mohou slyšet myšlenky druhého člověka, nebo být v sekundě kdekoliv na světě a mluví v této souvislosti o zoom-objektivu.

Jako další literární inspirace mi byla doporučena básnická sbírka Vladimíra Holana Příběhy, zabývající se lidským bytím, které je i přes svou velkodušnost od počátku osudem odsouzené k porážce, ke smrti. Jedinec zde není jako nezávislá individualita, ale je reprezentován jako představitel celého lidstva napříč dějinami, jeho osud je jeden z mnohých. Stejně tak i v mém videoklipu jde o nekonkrétní existence, které přijdou řízením osudu o život. V básních je typický tok myšlenek, vyjadřující pocity ze situace, z charakteru člověka. Autorův dějotvorný jazyk zcela přímo uvádí čtenáře do místnosti, samoty, tesknosti. Jeho styl psaní častým odbíháním k různým myšlenkám, asociacím, vykresluje celoplošný prostor, ve kterém se autor či hlavní postava zrovna nachází, a až po přečtení celé básně dává vše smysl, vše působí jako jeden celek v jednotné atmosféře.<sup>3</sup>

## 2.2 Kapela a její inspirace

Kapela Noizztoy je moderní, kytarově orientovaná rocková kapela s prvky nu-metalu. Vyznačuje se precizní technikou hry na elektrickou kytaru, originálními, netypickými a precizními hudebními sóly s ne příliš používaným prvkem devítkových akordů, které může zahrát jen zkušený kytarista s opravdu dlouhými prsty. Už sám název kapely Noizztoy

---

<sup>3</sup> HOLAN, Vladimír. Příběhy. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1963.

napovídá, že v jejich hudbě půjde o hlasitý, zvučný projev s precizní hrou na nástroje. Vystihuje je výrazný našlapaný groove styl a synchronizovaná, rytmicky přesně načasovaná souhra muzikantů. Za svou inspiraci pokládají kapely Metallica, Creed, Korn, Alterbridge a Limp Bizkit, které jsou typické zesilovači, ale především právě přesnou mistrně zvládnutou hrou na elektrickou kytaru. Svým rytmickým rychlým spádem na ně zapůsobily především kapely Red Hot Chilli Peppers, Nickelback a Linkin Park. Styl, ke kterému se hlásí je nu-metal, určitý druh alternativního metalu, který se těšil popularitě v polovině devadesátých let dvacátého století. Je to moderně znějící, do skoku podněcující kybernetický skřípavý metal, prošpikovaný hutně sekanými riffy. Nosnou kostru kapely čerpají buďto z hip-hopu (Limp bizkit) nebo hard coru (Korn).<sup>4</sup> Texty kapely Noizztoy se často zaměřují na téma člověka jako individuality, na jeho vize, touhy, a spojují to s ožehavými skutečnými událostmi ze světa. Jejich pochmurnější nádech textu bych přirovnala k textům kapely Alter bridge, typické tématem smrti, závislosti.

### 2.3 Animační a výtvarná inspirace

Při hledání animační inspirace jsem si vybrala animace Billa Plymptna, pro jeho surrealistické snové zobrazení, přehnané podhledy a nadhledy, šikmé úhly kamery a deformaci prostředí při chůzi člověka, či jízdě automobilu. Jsou mi blízké jeho stříhové přechody různými přeměnami a jeho živelná, rychle se pohybující kamera v některých částech jeho tvorby. V některých scénách se nám krajina objevuje jakoby za kopcem.

---

<sup>4</sup>HUSÁK, Michal a Jaroslav ŠPULÁK. *Yeah! 1990–2000: rocková scéna 90. let*. Vyd. 1. Praha: Michal Husák, 2001. 252 s.



obr. 1 Bubeník



obr. 2 Cheating

Bill Plympton se narodil 30. dubna 1946 v Portlandu v Oregonu Donovi a Wildě Plymptonovým. Pochází z šesti dětí. Kreslil již od raného dětství, ve čtrnácti letech poslal několik svých kreseb do studia Disney. Těm se kresby líbily, ale pro mladý věk autora nestáli o spolupráci. Na vysoké škole v Portlandu byl členem filmového spolku, vytvářel plakáty a školní ročenku. Ve svých dvaadvaceti letech odjel na roční studium výtvarného umění do New Yorku, později si zde přivydělával jako ilustrátor, kreslíř komiksů a v dobách největší nouze také jako pouliční prodavač opasků. Postupně se však propracoval na stránky prestižních magazínů. Ve čtyřiatřiceti letech započal existenci pravidelného komiksového stripu "Plympton", zařaditelný mezi politickou satiru, žádaného desítkami novin. Až ve svých sedmatřiceti letech započal svou animační kariéru. Plymptonovy filmy jsou odvážné, provokativní stylem, živelné a expresivní, skvěle využívá střih, animační metamorfózu, úhly kamery pro zachycení atmosféry.

Také jsem se inspirovala častou Plymptonovskou živelnou rtuťovitostí u jeho drastičtějších výjevů, která mimo jiné v mém případě naznačuje atmosféru syntetických moderních zbraní.

V některých sekvencích druhé poloviny videoklipu jsem se inspirovala scénou z filmu Cheating, o lásce mladé krásné dívky a mladého muže, kdy dívka hledá své srdce v nejrůznějších zákoutích sebe sama a potom je podává na dlani amorkovi.



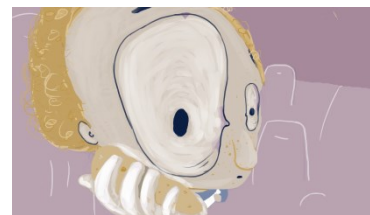
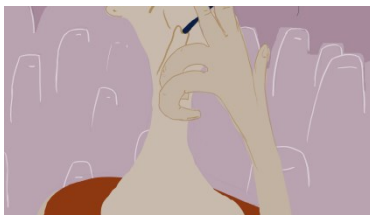
obr. 3 Bill Plympton

obr. 4 Kuřák

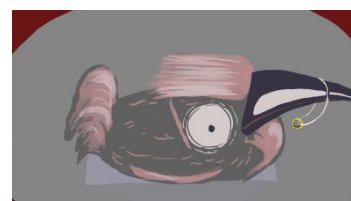
obr. 5 Cheating

obr. 6 Žena

V druhém refrénu ve videoklipu se podobně dostáváme skrz bránu, geometrická tělesa,



krabici, tunel až do podvodního světa, do minulosti života lidí. Anebo ještě zřetelnějším



příkladem je poslední refrén

skladby, jakožto rekapitulace celého videoklipu, nejrychlejší sled, průlet událostí, výjevů, kdy nakonec následuje klidná harmonická část hrající kapely.

obr. 7 Kytarista

obr. 8 Indka

obr. 9 Pták

Film irského režiséra Tomma Mooryho "Song of the sea" na mě zapůsobil světlými, zářivými věcmi vycházející ze tmy. Něžnost, dekorativní zobrazení věcí, modrá, studená barevnost asociuje chlad, samotu, ale i čistotu a duchovní, posvátný až meditativní svět. Ten jsem v expresivnější podobě také zastoupila. Duše, která trýznivě pociťuje samotu, ale zároveň je v produhovněném prostředí.



svět. obr.10 Meditace

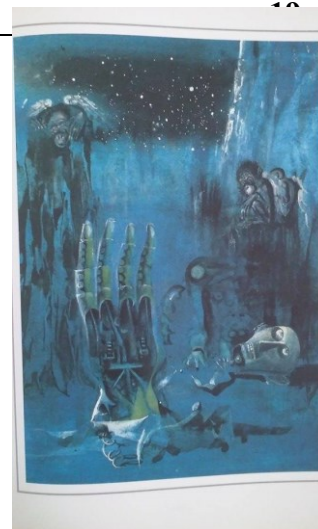


obr.11 Song of the sea

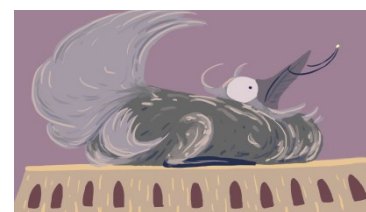
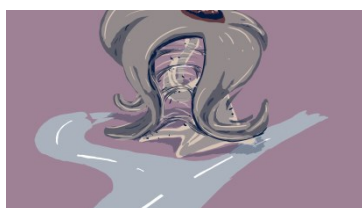
Z malířské tvorby mě inspirovala malba Jana Zrzavého pro jeho svěží barevnost, formování těles a díky světlým a tmavým tahům, vytvářejícím určitou texturu. Z obrazů lze cítit mír, klid, duchovní krásu. Také je velice příjemný jeho smysl pro linii tvaru.



Inspirací mi byla také má nejoblíbenější knížka z dětství, Čaroděj ze Země Oz, především pro snové a působivé ilustrace Jiřího Běhounka, plné fantazie a skvěle zachycené atmosféry a kompozice. Vždy jsem si toužila vytvořit zcela svůj fantazijní svět, s nejrůznějšími věcmi, zvířaty a lidmi tak, jak jsem to vstřebávala z Běhounkových ilustrací.



obr.12 Rostlina, obr.13 Býk, obr.14 Pták, obr.15 Čaroděj ze Země Oz



Paul Driessen mě inspiroval animací svých postav, které se neustále chvějí a vytvářejí tak dojem živé hmoty.

obr. 16 Paul Driessen



obr. 17 Kytarista



### 3 CHARAKTERISTIKA SYMBOLŮ, PROSTŘEDÍ, BAREV

Celá obrazová skladba animovaného hudebního klipu je složena z výjevů, obrazů, které k něčemu odkazují. Lze je rozdělit na dvě skupiny. K první skupině patří výjevy, které přibližují mé pocity z celé skladby, vycházejí z mého nitra. V druhé skupině jsou znaky a obrazy přejaté z četby knih R. Moodyho.

Do první skupiny zařazuji rtuťovitou strukturu objektů. Evokuje to syntetickou moderní techniku a zároveň i negativní nástin vykonstruované smrti, o které se v písni zpívá. Podobný symbol použila kapela Korn ve svém vieoklipu skladby "Never, never", kdy uprostřed filmového záběru stojí žena, která má oděv ze syntetické, lesklé látky a dynamicky jím mává.



obr. 18 Never, never



obr. 19 Kytarista



obr. 20 Příšera

Dále do této skupiny patří stroj na masakrování rtuťových koulí, jakožto rychlý devastující proces. Pás s lidmi evokuje osoby, které jdou bezmyšlenkovitě vstříc svému osudu, kterým je utržená hlava, to znamená ztrátu identity. Srdce na provázcích či srdce zavázané vyjadřují nemohoucnost změnit daný osud (umírajících lidí při katastrofě), mnoho srdcí na provazech v závěru zastupuje dav lidí. Hodiny jsou symbolem času, osudu života, napjaté situace před smrtí. Zrychlení hodinových ručiček značí situaci, kdy si lidé ve svých posledních chvílích vybavují celé množství momentů svého života najednou. V písni Never, never je také symbol velkých kulatých hodin, na kterých žena stojí. Píseň je o zatvrzelosti srdce, kdy zpěvák, nejspíš po špatné milostné zkušenosti, zpívá, že už nikdy nebude milovat. Mluví zde také o smrti a o životě, přiznává, že nechce zemřít, ale že hluboko jeho nitra se ukrývá smrt.

Velká plovoucí příšera v mé animované sekvenci, která chce sníst letící autobus plný lidí odkazuje na nebezpečí, strach, pohlcení strachem. Starý kolotoč, který se rozjede neskutečnou rychlostí, symbolizuje zažité staré zvyky, majetky, přesvědčení, věci, ke kterým lidé na zemi tíhnou, na kterých stojí jejich existence, které za života normálně fungují, ale v přítomnosti smrti se nedají unést, ovládat, které se musí opustit a nelpět na

nich. Lidé na kolotoči při jeho rozjetí musí zanechat pevnou půdu pod nohama a věřit, že všechno dopadne dobře. Ve druhé sloce jsou symboly (nesymetrické stavby, velká slizká lepkavá rostlina, obří tlustá slepice na budově s prstenem na hrudi, viděna z pohledu, houpačka jako váha vážící lidi), které evokují hmotné statky, na kterých lidé za života lpí, špatné vlastnosti, které mohou přinášet ze začátku zisk, ale později se ukáže jejich temná stránka, příkladem je rostlina, která vypadá na první pohled hezky, zblízka se však ukáže její lepkavý sliz.

Často se v mém videu také vyskytuje voda, je symbolem života. Proudící voda evokuje současný přítomný život, oproti tomu stojatá voda vyobrazuje minulost. Ve videoklipu Kapely Creed "My sacrifice" se skoro celý děj odehrává ve vodě, jako vzpomínka na minulost, svědectví uplynulého života.



obr. 21 My sacrifice



obr. 21 Podvodní svět

V úvodní pasáži se poprvé seznamujeme s muzikanty, kteří stojí na vysokých budovách a mají nadsled nad celou situací, jsou pozorovatelé situace, kdy pod nimi dole jsou lidé, pasažéři, kteří čekají na svůj poslední let. Stejně jako u videoklipu One Last Breath kapely Creed.



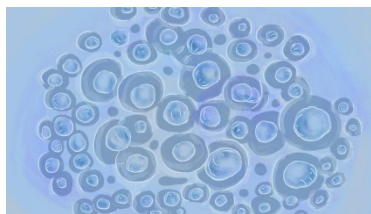
obr. 23 Hráči na budovách



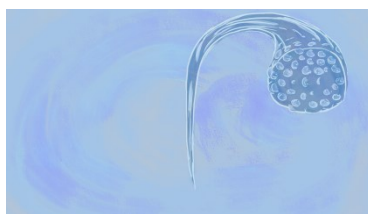
obr. 24 One Last Breath

Deformovaná perspektiva, létání, rychlé přiblížení a oddálení jsem zvolila pro přesnější vykreslení pocitů lidí zažívajících chvílky před smrtí. Modré koule v bublinách v prvním

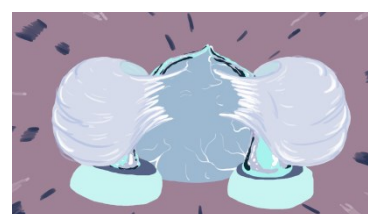
refrénu evokují duše nashromážděné vedle sebe v jednotlivých vakuových prostorách, které jsou nejdříve samostatné, později se spojí a vytvoří jednu vlnu. U asociace koulí jako duší jsem vycházela ze starého indického příběhu, ve kterém se říká, že na počátku všeho stvoření byl bůh Brahma, kterého bohyně Mája rozsekala na tisíc malých kousků a do každého člověka vložila jeden kousek. Lidé na zemi zapomenou, že jsou jeden Brahma, ale mají za úkol si na to rozpomenout a probudit se tak ze snu o své oddělenosti. Příběh, že lidstvo je z jednoho Brahmy, z jedné duše, potvrzuje výpověď lidí, kteří se po opuštění těla setkávali se svými blízkými zemřelými a cítili pocit domova, jednoty. Tito zemřelí stoupali stále výš, dokud je nezastihla určitá poslední hranice svázaná s pozemským světem nejrůznějších podob, přes kterou kdyby prošli, tak by ztratili možnost návratu zpět. V mé animační bakalářské práci je jednou z takových hranic například modrá okřídlená brána u druhého refrénu.



obr. 25 Duše



obr. 26 Vlna duší



obr. 27 Okřídlená brána

Do prostředí videoklipu jsem zvolila živelné nevyvážené stavby. Chtěla jsem vytvořit fantazijní, snový svět, svět neotřelý a neznámý, kde se může stát cokoli.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



## 4 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA

### 4.1 Výtvarné návrhy

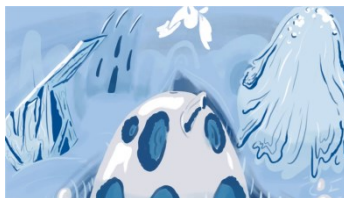
Inspirací pro námět a obrazy mi byla především hudba, pocity z hudby, ale také svědectví lidí, kteří zažili klinickou smrt, z odborných knih R. Moodyho. Postavy hráčů jsem si vystříhávala z papíru a skicovala tužkou podle skutečných členů skupiny. Pro přesnější zachycení hry na nástroje jsem se dívala na referenční videa kapely Noizztoy.

Prostředí jsem si kreslila tuší, akvarelovými barvami, touto cestou jsem také hledala výtvarný styl. Hledáním výtvarného jazyka jsem se zabývala intenzivně v prvních dvou měsících. Na internetu jsem si hledala ilustrace, malby a animace, v knihovnách jsem si prohlížela knihy o umění. V počátcích jsem měla v plánu nakreslit každou část písně (přede hry, sloky, refrény a mezihry) v trochu jiném stylu, nakonec jsem se ale rozhodla, po stažení všech maleb, že největší inspiraci si vezmu od tvůrce animovaného filmu, Billa Plymptona, a budu měnit barevnost v souvislosti s danou částí klipu. Začáteční pochmurnější nádech v odstínech šedi jsem postupně ladila do teplejších barev.

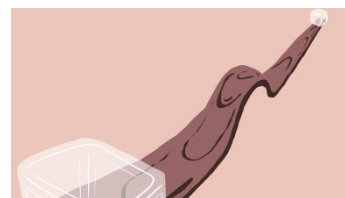
Rozdělila jsem si svůj výtvarný projev do tří skupin, realističtější s použitím monochromních barev, svět duchovnější s použitím pastelových barev a svět s křišťálovou barevností v jedné z meziher.



obr. 28 Přístroj na utržení hlavy



obr. 29 Duchovní svět



obr. 30 Mezihra

Začátek animace jsem vsadila do reálnějšího prostředí, později přešla více do psychedelického světa a na závěr přichází opět zklidnění.

### 4.2 Technický scénář

Ze seznamu mých pocitů, symbolů, obrazů jsem sepsala literární scénář. Poté jsem vymýšlela technický scénář. Zakreslovala jsem tužkou obrázky do filmového formátu 16:9 a hledala jsem správnou kompozici a výtvarný jazyk. Zejména ze začátku jsem kreslila přibližně každý osmý frejm, některé jsem později vyřadila. Měla jsem potřebu zachytit

mnoho věcí, nechtěla jsem, aby se kamera zastavila, vše na sebe navazovalo. Stříh jsem ve své animaci použila pětkrát v krátkých sekvencích za sebou v druhé polovině přede hry, když jsem chtěla zrychlit čas. Nemohla jsem si rozdělit animaci do jednotlivých záběrů s jedním statickým prostředím, jak jsem byla doposud zvyklá. Byl to jeden velký záběr s neustále se měnícím sledem událostí. Přibližné kreslení obrázků mi přišlo zbytečné, tudíž jsem nad každým obrázkem technického scénáře přemýšlela a zejména ze začátku jsem si dávala záležet na kompozici i výtvarném tvarosloví. Posléze jsem nakreslené obrázky skládala v programu Adobe after effect na hudbu.

Tradiční technický scénář v sešitové podobě s popisem děje jsem si vytvořila až později, jelikož mi to z počátku nepřišlo důležité, ale posléze jsem si uvědomila, že práce byla ve své dynamice rozsáhlá a já jsem potřebovala mít systematický vhled do celé animace, tak abych si mohla rozvrhnout časový pracovní harmonogram. Pro větší přehlednost jsem přilepila obrázky na velké archy papíru s časovou osnovou a dala si je na stěnu do místnosti, kde jsem animovala, k větší přehlednosti a lepšímu uchopení klipu. Viděla jsem dané jednotlivosti, zároveň ale všechny ty části v jednom celku, celý vývoj skladby.

### 4.3 Animatik

Animatik je první fáze přípravy filmu, kdy se obraz rozhybe. Musí zde být už zahrnuta plná stopáž tak, aby mohla být první představa o působení celkového filmu a jednotlivých záběrů. V mém animatiku bylo mnoho motivů, které jsem chtěla vměstnat do hudby, tudíž bez plynulé animace, pouze ve skicové linii, působil značně chaoticky. Příkladem byla vlna, která se zvedne, udělá oblouk a vrhne se do vody, kde se rozpustí. Kvůli chybějícím mezifázím nebyla zcela zřetelná. I tak animatik posloužil jako vodítko v úpravě filmu a bylo poznat, jak se film vyvíjí a jak jako celek působí. Video jsem rozkreslila po čtyřech frejmech. Následně jsem si uvědomila skutečnost, kterou s sebou přináší animování na hudbu. Hudba je skvělá inspirace, ale zároveň jsem tuto animaci nemohla ani zkrátit ani prodloužit, tak jak bych mohla v příběhu bez daného času, obraz a zvuk se musely současně doplňovat a společně tančit. Další poznatek, který jsem si uvědomila, byl ten, že animace, kterou jsem si vybrala, je stále živá hmota, která se neustále vytváří a mění a spontánnost a intuice se tady skvěle osvědčují, řekla bych, že jsou vyžadované rockovou rychlou hudbou. Cítila jsem, že nemůžu být svázaná přílišnou dokonalostí a popisností obrazu, určitá nahodilost improvizace mi ve videu připadala potřebná. Celkový animatik jsem ještě po konzultacích dramaturgicky upravila. Především o konečné scéně videoklipu

jsem měla na počátku práce dynamičtější představu, ale později jsem ji upravila do harmonického klidu. Úprava tak napomohla ke kvalitnějšímu vyznění celého tématu videoklipu.

#### 4.4 Technologie oboru

Při tvorbě videoklipu jsem si vybrala 2D kreslenou animaci. Kreslená animace, dříve nazývaná americký pohyb, má svůj původ v kresbičkách J.S.Blacktona, který první použil zrovna vynalezenou pookénkovou (frame by frame) kameru, jež snímá jednotlivě 24 kreslených fází promítaných za jednu vteřinu, čímž při projekci vzniká iluze plynulého pohybu nakresleného objektu. Kreslená animace se díky zkušeným kreslířům novinových komiksů rychle zdokonalila, začali používat celofán a oddělili figuru od pozadí.<sup>5</sup> V dnešní době již máme k dispozici animační softwary, které umožňují tvořit animaci bez použití celofánu, jsou to programy uzpůsobené pro snadnější tvorbu. Vybrala jsem si tento 2D digitální proces s dobře propracovanou ručně kreslenou přípravou. Pracovala jsem v programu TVPaint animation, založeném na bitmapové technologii, určený čistě pro animovanou tvorbu, zcela vyhovující pro můj živelný styl kresby. Kreslenou animaci jsem si vybrala kvůli touze zachytit živelnost hudby a také proto, že s touto technikou mám nejvíce zkušeností. Chtěla jsem nalézt určitý směr, kterým se chci vydat i v další tvorbě, vycházela jsem ze své dosavadní zkušenosti s animací a zároveň ze své inspirační zkušenosti se shlédnutých filmů mých oblíbených animátorů i výtvarníků. Více než příběhu jsem se chtěla věnovat animaci a užít si ji, najít svůj výtvarný styl a až v pozdější práci svůj styl animace spojit s příběhem. Druhým programem, který jsem využila byl adobe AfterEffect. Je to software s aplikacemi, ve kterém animátoři zpracovávají 2D ploškovou animaci. V programu lze vcelku jednoduchým způsobem danou papírkovou techniku využít. V tomto programu jsem skládala na hudbu nejdříve technický scénář, později animatik, animované části, a nakonec probarvené obrázky v animaci, kreslené v TVPaintu. V adobe AfterEffect jsou nástroje – efekty, které jsem použila ve snaze zachytit rockovou hudbu s tématem moderních zbraní, dopravních prostředků a jiných uměle vytvořených objektů současné doby. Zde jsem zpravodajské části stříhala na hudbu, poté s

---

<sup>5</sup> Minimum z dějin svět animace str.1432. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012

využitím několika efektů upravovala (dávala jsem jim podobu starého černobílého filmu), stejně jako 3D kostku, která se přibližuje, jsem zpracovala v adobe AfterEffectu a upravila do této podoby. Dokument zpráv jsem upravila do černobílé podoby také kvůli kontrastu barevné animace, aby byla lákavější než zprávy i pro intenzivnější zachycení depresivního vyznění drastických událostí.

Propojila jsem animaci s dokumentem katastrofických zpráv, pro podpoření realistické pozemské linie. Stejně jako gradovala hudba v druhé polovině skladby, tak jsem chtěla i já animací zachytit tento vývoj od poměrně klidné mezihry až k nejakčnejší části, abych mohla celou situaci na samotném konci uklidnit, a tak aby mohla více vyznít celá dramaturgie klipu.



obr. 31 Mezihra



obr. 32 Mezihra 2



obr. 33 Mezihra 3

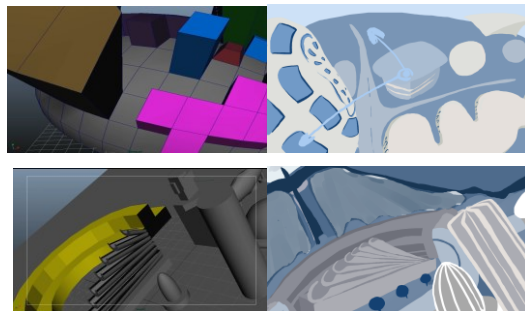


obr. 34 Refrén

Pro kamerové přelety mezi budovami, osobami, muzikanty, jsem si pomohla 3D programem Autodesk Maya, kde jsem si vytvořila scénu z kvádrů a koulí, budovy a lidi, podle filmového technického scénáře, postavila jsem si prostředí, ve kterém jsem poté kamerou natáčela výsledné maketové šoty.



obr.35, obr. 36, obr. 37 Model a klip



Ve své animaci jsem zejména používala metodu „pose to pose“. Vycházelo to z mého animatiku postaveného na hudbu a z mého stylu kreslené animace. Na danou dobu musely být konkrétní obrazy, výjevy, tváře.

### **III. ANIMACE**

## 5 PRACOVNÍ PROCES ANIMOVANÍ

### 5.1 Průběh animace

Z počátku jsem v lince profázovávala části animatiku, jelikož jsem ale nebyla s kvalitou tolik spokojená, připadalo mi, že animatik není vždy zcela vyhovující, dovolila jsem si animační části věnovat větší časový prostor a zpracovávat animaci důkladněji, více jsem o ní přemýšlela.

Následně jsem vybarvovala nejdřív muzikanty, kvůli jednotnému stylu v celé klipu. Po té jsem barvila vše ostatní od začátku do konce. Jelikož jsem neměla téměř žádné statické pozadí, výjimkou byli refrény, (kde kytarista zpíval), vybarvovala jsem každý frejm kompletně celý. Měla jsem v plánu prokreslit prostředí, pozadí a udělat je detailnější, jelikož ale obrázků bylo mnoho, nebylo v mých silách tohoto cíle docílit, tudíž jsem zvolila jednodušší výtvarný styl. Na druhou stranu animace byla stejně velice dynamická a já jsem ji potřebovala vybarvováním ujasnit, pročistit, proto jsem zpětně vůči této alternativě, především v rychlých a složitých částech, neměla žádné výčitky.

Při animaci jednotlivých sekvencí jsem cítila protichůdné emoce, které se střídaly. Na jednu stranu mě animace bavila, naplňovala, otvírala obzory, měla jsem větší chuť kreslit, tvořit, zpívat, tančit, celý život si více užívat. Viděla jsem zde logiku tvorby umění, krásu umění jako bezesporu velice potřebnou věc pro člověka, jakožto zcela nutná potrava pro duši. Více než kdykoliv předtím mi docházel význam slov Lva Nikolajeviče Tolstého "Krása spasí svět". Umění promlouvá přímo k duši člověka a dotýká se ho svou upřímnou nezištnou pravdivostí. Uvědomovala jsem si, jak je umění pro člověka důležité, a že i v minulosti se o to víc projevila touha po umění u lidí, nacházejících se v těžkých životních situacích (příkladem jsou židé za války uzavřeni v nelidských podmínkách v koncentračních táborech). Touha po umění, která je živila, působila jako terapie a zachovala jim zdravý rozum. Měla jsem potřebu také tvořit a užívat si to, že můžu tvořit, jelikož jsem ale vytvářela zcela to, co jsem si vysnila a co bylo v mé hlavě, v mých představách, cítila jsem pocity velké nejistoty. Tak moc jsem byla ponořena do své práce a zosobnila jsem se s ní, že jakoukoliv kritiku jsem cítila jako osobní. Zároveň ale tato kritika nezúčastněného člověka byla více než žádoucí, jelikož jsem po roce práce ztrácela schopnost nezaujatého vhledu. Věděla jsem, že aby to dopadlo dobře, je potřeba být pozitivně naladěná.

Díky dvouleté autorské práci na animaci jsem také nacházela sama sebe, to co vážně chci, můj žebříček hodnot jsem viděla zřetelněji, co je důležité, a cítila jsem nespornou potřebu být sama sebou. Také dumání nad tématem mé práce, tématem smrti a života mě hodně obohacovalo a přinášelo útěchu, jistotu, nadhled a uvědomování si zbytečnosti starostí člověka v životě. Svět mi připadal zcela logický a že vše, co se děje, se má dít, že to má svůj jasný smysl a že je nemožné, aby zde na světě bylo něco nebo někdo navíc, nebo se událo něco, co se stát nemělo. Uvědomovala jsem si, že proud života, který se stará o zvířata, rostliny, život na zemi, se stejně a se stejnou lehkostí stará i o člověka a jeho potřeby, když mu to člověk dovolí.

## 5.2 Střih a animace

Střih jsem využívala ve svém videoklipu zřídka. Především jsem používala proměny, stmívačky, roztmívačky. Video jsem vnímala jako jeden velký plynulý celek, který začal a skončil, přitom se nezastavil, pouze byl formován, tvarován do určité podoby na určitých místech. Tato „bezstřihová“ animace se nazývá totální animace. V knize Edgara Dutky se o ní píše jako o animaci, která se vrací až na svůj počátek, kdy animátor v každé fázi animoval postavu i s pozadím dohromady. Tento tvůrčí individualismus vyžaduje umělce, který umí stejně skvěle kreslit i animovat a má především ohromnou představivost. Autor využívá možnosti kreslených metamorfóz, dokáže plynule měnit nejen figuru, ale i prostředí, tj. ignoruje klasický filmový střih ve jménu nanejvýš imaginativního způsobu vyprávění plného neočekávaných animovaných proměn.<sup>6</sup> Vybrala jsem si totální animaci, protože jsem chtěla vtáhnout diváka do děje. Využívala jsem ale přitom spoustu zjednodušení, které už jsem si vyzkoušela na svých předchozích animacích, například přehnanou perspektivu, nebo neustálé smršťování a rozpínání objektů, animování jiných menších věcí v obraze, napomáhající celkové prostorové a perspektivní podobě. Také jsem si pomohla 3D modely.

---

<sup>6</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012.

### 5.3 Postprodukce

Oproti animovaným filmům má videoklip výhodu, že veškerá hudební, zvuková, stříhová složka musí být promyšlena před realizací audiovizuálního díla, jelikož se řídí podle hudby. Proto jsem postprodukci řešila minimálně. V závěru práce jsem metrážní hudební vzorek, na který jsem skládala animaci a prvotní improvizací ruchy jsem nahradila kvalitnějšími nahrávkami. Na zvukové složce jsem spolupracovala s bratrem, členem kapely Noizztoy.

Po shlédnutí celého vybarveného klipu jsem určité části (závěrečný bubenický výstup) časově upravovala. Také jsem čistila obrázky do uhlazenější podoby.



## ZÁVĚR

Tato práce mi přinesla osvobození od všeho, co nejsem já, osvobození k pravdě, dodala mi více síly být sama sebou, respektovat se, být věrná svým dosavadně poznaným pravdám ve svém životě. Animace mi dodávala sílu být věrná těmto pravdám, sílu žít ve svobodě. Mé smysly se více rozvinuly a touha po tvorbě umění vzrostla a je intenzivnější. Smysl tvorby jako by byl daleko zřetelnější než kdy dřív, a to smysl očištění se od zbytečných starostí a návrat k bezelstné dětské duši. O podobném zážitku z tvorby se zmiňuje další z přikázání Jana Švankmajera "Pěstuj si tvorbu jako prostředek autoterapie. Tento antiestetický postoj totiž přibližuje tvorbu k branám svobody. Jestliže má tvorba vůbec nějaký smysl, tak jedině ten, že nás osvobozuje. Žádný film – obraz, báseň – nemůže osvobozovat diváka, jestliže tuto úlevu nepřináší také samotnému autorovi. Všechno ostatní je věc – obecně subjektivity. Tvorba jako permanentní osvobozování."

"Cele se poddej svým obsesím. Stejně nic lepšího nemáš. Obsese jsou relikty z dětství. A právě z hlubin dětství pocházejí ty největší poklady. Tím směrem je třeba mít stále bránu otevřenu. Nejde o vzpomínky, jde o pocity. Nejde o vědomí, jde o nevědomí. Nech tuto podzemní řeku volně protékat svým nitrem. Soustřed' se na ni, ale zároveň se maximálně uvolni. Když natáčíš film, musíš být celých 24 hodin v tom. Potom se všechny tvé obsese, celé tvé dětství přestěhuje do filmu, aniž to vědomě postřehneš. A tvůj film se tak stane triumfem infantilismu. A o to jde."

Toto druhé švankmajerovské přikázání zcela vystihuje můj pocit z tvorby videoklipu, aniž bych se o to snažila vědomě, vidím v animaci mnohé z mého dětství. Vidím v něm svůj svět a skutečnost, že umělec čerpá ze svého nevědomí. Tento fakt se mi potvrdil zejména v motivech, které se vyskytují v mé animaci, které mi evokovala hudba a které jsem posléze zhlédla i v klipech jiných kapel podobného hudebního zaměření.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] HUSÁK, Michal a Jaroslav ŠPULÁK. *Yeah! 1990-2000: rocková scéna 90. let*. Vyd. 1. Praha: Michal Husák, 2001. 252 s.
- [2] MOODY, Raymond A. a Paul PERRY. *Doteky věčnosti: zkoumání zážitků sdílené smrti*. Vyd.1.Praha: Knižní klub,2011.155 s. ISBN 978-80-2422-933-1.
- [3] MOODY, Raymond A. *Život po životě*. Vizovice: Lípa, 1991.
- [4] KENNEDY, Myles a Jordan BABULA a Jan KOZÁK. Alterbridge: pevnosti z písku. *Spork: rockový magazín*, 2013, **22**, (11), s. 32-33. ISSN 12115223.
- [5] LYNTON, Norbert. *Umění 19. a 20. století*. Praha: Artia, 1981. 191 s. Umění světa.
- [6] BORDWELL, David a Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademi múzických umění, 2011. ISBN978-80-7331-217-6.
- [7] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- [8] HOLAN, Vladimír. *Příběhy*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1963.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- |                                       |                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| obr. 1 Bubeník                        | obr. 2 Cheating                   |
| obr. 3 Bill Plympton                  | obr. 4 Kuřák                      |
| obr. 5 Cheating                       | obr. 6 Žena                       |
| obr. 7 Kytarista                      | obr. 8 Indka                      |
| obr. 9 Pták                           | obr.10 Meditace                   |
| obr.11 Song of the sea                | obr.12 Rostlina                   |
| obr.13 Býk                            | obr.14 Pták                       |
| obr.15 Čaroděj ze Země Oz             | obr. 16 Paul Driessen             |
| obr. 17 Kytarista                     | obr. 18 Never, never              |
| obr. 19 Kytarista                     | obr. 20 Příšera                   |
| obr. 21 My sacrifice                  | obr. 22 Podvodní svět             |
| obr. 23 Hráči na budovách             | obr. 24 One Last Breath           |
| obr. 25 Duše                          | obr. 26 Vlna duší                 |
| obr. 27 Okřídlená brána               | obr. 28 Přístroj na utržení hlavy |
| obr. 29 Duchovní svět                 | obr. 30 Mezihra                   |
| obr. 31 Mezihra                       | obr. 32 Mezihra 2                 |
| obr. 33 Mezihra 3                     | obr. 34 Refrén                    |
| obr.35, obr. 36, obr. 37 Model a klip |                                   |

## SEZNAM PŘÍLOH

- P1 Popis pocitů na hudbu
- P2 Literární scénář
- P3 Bodový scénář
- P4 Výtvarné návrhy

## PŘÍLOHA P1: POPIS POCITŮ NA HUDBU

předehra1:

rychlé obrazy, drasták, chaos, pryšící krev, suché struny, **velké kladivo tluče do člověka (na úder bicí)**, dynamika, akce, nahoru, dolů, nevyváženost, údery, nervozita, stíhačky, nasládlá vůně, jako by někdo vrazil do nosu, jakoby vstřelil vpřed a rozbil sklo, vertikálita, **čáry jako struny kytary**, výzva, tlouct na srdce, bušit, panika, dostat se z potápějící lodi, ponořovat násilím, jakoby chtěl někdo někoho utopit, lapáme po vzduchu, dochází kyslík (skvělé při plochách k sobě bije čím dál tím rychleji srdce, více srdcí, kolečka-zešikmená kamera), nahore a dole obraz, **jakoby se horní a dolní plocha zmenšovala a čáry naráží a potom bílý pruh se osvobodí** --> klidnější část přichází, rozprašovač prachu, špíny, kotouče, **ve smyčkách**, utrhnou hlavu, vyrvou srdce, **pás - na něm lidi, trhá se jim hlava**, smradlavé ponožky, **tmavězelená, kamera se posouvá nahoru, dolů kolmo k zemi**, ostrost, chuť shnilých jablek, **ulomit zuby na půl, cítit nerv, nerv jde dál, jako špagát se natahuje**, prskám tttt tttt, hmat: pichlavé, ostré, sklo, pořežu se, krev, nabodnu se, ostrá struna projde přes mou ruku, prst při strunu, struna žije, svazuje prsty k dřevu, **srdce na nitkách prostoupené, nitky proudí srdce je plastické, je přiraženo ke stropu, z ruky se stane drátová ruka, které vyrve srdce, proštíťuje ho, pukne hlava pod tíhou stroje, 3 příběhy ve smyčkách**, pusa pojídá příběh se shora, vše čisté, jasné, do příběhu se dostáváme se **sešikmenými úhly**, **vše jde rychle, všemi směry**.- 1,2,3,-3 akce po třech sekundách + 1,2,3,- prolínání akcí rychle --> oddálení, svírání, vypuštění ven

předehra2:

klidnější, vertikálita, klid --> rychlé akce - **ryba plave** --> **zdvih** --> **kous**, spolknou, v břichu žbluňk, dál a dál plynule, výběžky ve vršcích, **letíme nad kulatou krajinou**, suchá krajina, sopky, proud, chuť vody, podvodní svět, rozmazané věci, voda **zpomaluje**, elektrárny pod vodou, **žralok** -> **vyhнем se mu, bez země**, čich: vítr, vrcholky kopců, plynulost, vše po sobě, vše studené, ale oblé, sluch: tlumené, neostré, matné, ke konci - cesta lítá, ptáci, rovná kytara, bicí Vojta, Jožko na útesu, gauč, pohoda, skákání do měkkého gauče, **červená purpurová**

sloka1:

mění se obraz-jednoduší, slet obrazů, akce v mezihře – doznění vět, akce až potom, řekne něco --> potom se to odehraje

refrén1:

prosebný, nadějný, fialová, světle modrá, růžová, vzdušné, nebe, odlehčené, směřující k vrchům, oblé tvary, žvýkačka, deformace tvarů, **nic náročného**, vůně květin, kůry, chuť jablek, růžová,

svěžest, pepermint, bílá, světlé barvy, žvýkačka - houpačka, duše, modrá světla, žádná hmota, vše lehké, čisté křišťálově, led - zed', ledová brána se zamrzlými vločkami, kamera se houpe, teplo slunečno, domov, frash, **otáčet zpět a kouká (otáčet kolem hlavy), oči velké, za ním letí/sráží se, velký muž, kolem se něco děje --> časoprostor, vesmír s hvězdami**, vnitřek člověka, pocit samoty, nejdřív studeno --> potom hřejivé teplo

Sloka2:

našlapané, nervozita, akce, dopředu, rychle, rychle, bručoun, houpačka dole, křikloun nahoře, šťáva, červeně – hnědá, důraz, pěst udeří (bicí), popel prach se rozvíří, úder, hlava, kolotoče, stánky na opuštěné planině v odstínech šedi, pachut' kozího ocasu – něčeho nepříjemného, pichlavé, popichuje to do těla, jen tak trochu jako jehlice do obličeje, neštovice, sušší, odstíny šedi, nahoře, dole, *linka roztřesená*,

refrén2: modrý ozón – v něm světlé věci, *linie-klidná, plná, silná*

Mezihra1:

kočárek, houpačka, údery, bolest zápěstí, kosti, šutry, klid hmota-*ne linka ale objekty*, pytle, industrial, továrny, elektro (světelné objekty) bambus, **vzdálené bicí krouží kolem bicí – větší a větší – palička do blány – kolem blány hory, industrial, po úderu se rozvíří prach**, jazyk do elektřiny, elektřina projede celým člověkem, voda --> elektřina, pod vodou, zpomalení, jiný časoprostor, železo ocel, bicí – bez hmoty jen jemnohmotné detaily (blána)

mezihra2: viz předešlá s jinými náměty

mezihra3:

akce, ubíhá, utíká, snaží se dohonit, objekty dokola – smyčka z předchozí 2. mezihry, pořád se to prolíná rychle, masakr se dokončuje, rychlost, chaos, křivé úhly kamery, ostrost, rychlé větry, čáry + obrázek v obraze --> něco --> něco – chce se dostat stále blíže, nakonec --> do dalšího show me, z rozkouskované hmoty --> k duchovnu, kamera jede dopředu, dívá se do stran, kde najde další otvor, jde do něj, na konci modrá světla

rerén3: viz hore

konec: vzdaluje se, prach – další letadlo spadne, kytarista akord – není ale na zemi, je v prachu a v časoprostoru

## PŘÍLOHA P II: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Děšť, zprava se řítí rtuťová stíhačka, padá, výbuch. Rtuťová země se rozprskne, země má tvar přesýpacích hodin, čáry (bývalé stíhačky) vylétnou ze země, začíná hrát hudba. Jedna z čar je tunel s fosforeskujícími lemy. Světlo na konci tunelu, kladivový stroj rozprskne rtuťovou kuličku. V kapce je pás s "lidmi", chapadlo utrhne hlavu, vnitřek člověka, kde tluče bílé srdce. Srdce přivázané na provázcích. Ze srdce se stane koule, ta je rozprsknuta kladívkovým strojem, člověk, srdce, spousta srdcí visí vedle sebe v řadě. Strop a podlaha se přitisknou, bílá část uniká, letí dolů do vody.

Muž kouká na hodinky. Různé věci místo čísel (koník, přesýpací hodiny, měsíc, slunce, slepice, rostlina, ulita, přístroj, klíč, člověk, ryba, jablko). Ručičky jsou stále rychlejší, vytváří světlý ozón. Z nadhledu se objevují budovy, město. Lidé nastupují do kuželu uprostřed. Kužel se rozjede, vytvoří se z něj metro se vzdušnou čarou na konci. Velká ryba, budovy, kytarista na mrakodrapu, basák a bubeník dole v prachu. Bubeníkova palička udeří činel směrem dolů, budovy, cesty, bubeník je oproti městu obrovský. Tváře lidí, kytarista, I'm.

Oddálení, prach srazí všechny lidi kolem kytaristy, z města černé kolečko. Kolečko žbluňkne, vodní kruhy, kruhy se zastaví, rychlé proudy skrz kruhy jdou do kolečka. Kolečko vylétne jako stíhačka, letí, narazí na barevnou plochu, rozstříkne se, z kapek se vytvoří obličej kytaristy (zpívá). Točíme se kolem obličeje, černá rtuťová kapka jde na nás. Tvář kytaristy (zpívá), dostáváme se do oka. Dřevěná stará deska lemovaná červeným oprýskaným železem, deska se hýbe, oddálení – kolotoč na planině se rozjede, větrník. Lidé "v letadle" z nadhledu vylétávají, přibližují se k nám, člověk s vyděšeným výrazem (za ním lidé), letí dál, ztratí se nám.

Přibližující se černá rtuťová pusa vyřkne "show me" a roztaje na nás. Planina, stromy, přístav loď (na kouli), zasekneme se, rychle jdeme zpět. Z točící planiny malá bílá kulička, stále se točí. Ze všech stran přichází další kuličky, jsou těsně u sebe. Udělají vlnu, letí dolů, my je zachytíme (vlna jde na nás). Bílá plocha, (oddalujeme se) oči nos pusa kytaristy/zpěváka, celý kytarista, za ním se srazí dvě tělesa, lineární výbuch, bílá plocha.

V prachu kolotoč, stánek (vzadu), továrna, nahoře vzdušná čára letí k nám (letíme s ní). Pulzující objekty, rtuťové kuličky, unikneme barevné ploše, která nás málem zalehla. Nakloněná cesta, kaktus, obrazce, pták z podhledu, (uděláme kotrmelec dozadu) bubeník, basák, basákova ruka nás vymrští, pulzující objekty, oboustranná houpačka s lidmi se

zhoupne. Jedna část houpačky s lidmi, výraz lidí, rozplynou se do černých kuliček, ty jsou ze spodu propíchané elektrickými jiskrami, koukneme se dolů, všude jsou jiskry.

Skrz jiskry se blížíme k bráně, procházíme skrz ni, skrz točící se kolo, poletující trojhran, ocelovou krabičku, bušící srdce s klíčovou dírkou. Planina se stromy, listím, lodí, přístavem, vodou. Jdeme do vody, rozmazané budovy, lidé, hodí se šutr, obraz se rozplyne. Přejde k nám krychle, přibližuje se a překlápí, na stranách kostky je 4 x výbuch, 1 x tvář kytaristy/zpěváka, oddalujeme se, postava kytaristy, ztratí se nám.

Zářivý oblý křišťálový kvádr spadne na 1 stranu oboustranné houpačky, tím se vymrští kvádr naproti, letí, houpačka se otáčí, on dopadne na správné místo, houpačka se točí rychleji, vytvoří bílou kulatou plochu. Bílá kulatá plocha seshora, kolečko rezonuje (podle kytary), kolečko se natáčí – palička udeří do kolečka, vytvoří se vodní kruhy, po úderu jde prach nahoru. Vodní kruhy seshora se zastaví, jsou rozděleny na 4 tlusté čáry (jdou od sebe k sobě podle kytary) jdeme do nich jako do roury. Vnitřní strana roury, točíme se, bílé čáry jdou nahoru a dolů (podle kytary), z nich se vynoří bílé kulaté zvířátko, skáče, skočí na nás, za ním mu ujíždí pozadí.

Zvířátko skočí do zpráv, zprávy s proplétající bílou vzdušnou čarou.

Vzdušná čára letí na pult, je rozprsknuta kladivem, je utržená hlava, srdce visí na provázcích. Muž se koukne na hodinky, lidi nastupují (do metra), žralok je mezi budovami. (Točíme se) kytarista v prachu mezi lidmi, tváře letící nahoru, výbuch tužkou. Díra uprostřed hodinek; díra u nohy zpěváka - (kytaristy v prachu); amulet člověka; prsten pověšený na zobáku ptáka, střed ozubeného kolečka; ruka kytaristy zahraje akord, kytarista u stromu se koukne za sebe do bílé krajiny, (procházíme se) zimní obrazce, spád korytem dolů, jsme vymrštěni nahoru do vodní krajiny, most, hlouček lidí ze zadu, tvář člověka, který se jediný otočí, jdeme zpět. Bubeník, basák, kytarista hrají, uděláme kotrmelec dozadu, ruka kytaristy zahraje akord, výbuch, oddálení.



## PŘÍLOHA P III: BODOVÝ SCÉNÁŘ

- titulky, déšť

- zprava černá šmouha, letí dolů

-výbuch, blesk, světlo do okolí

- ze země vyletí čáry, vnitřek čáry, tunel

1. PŘEDEHRA černá/azurová, rezonující linie-vše utvořeno z nich+plochy-světlé, tmavé

- 3 s. kladivový stroj rozprskne rtuťovou kuličku, vnitřek kapky

3 s. pás s lidmi, stroj utrhne hlavu

3 s. vnitřek člověka, srdce, srdcem proudí provázky

3 s – úder (kladiva), trh (hlavy), záškub (nitky), srdce (hodně) na nitkách, vrch a spodek se k přitisknou, bílá vlna uniká, podvodní svět, muž (nadhled)

2. PŘEDEHRA smaragd, kobalt:

3 s. muž se koukne na hodinky, zvedne hlavu

3 s. hodinky (místo čísel koník, ...), ručičky rychlejší, budovy, přibližujeme se

3 s. lidi nastupují do kuželu (uprostřed)

3 s. kužel letí (z kuželu metro)

3 s. žraloka mezi budovami --> zdvih --> kous --> vyhnem se mu

3 s. kytarista (na mrakodrapu) / basák (naproti němu níž)

3 s. bubeník (dole v prachu) - palička udeří činel – nadhled, podhled, oddálení (bubeník je velký)

3 s. baráky, cesty

3 s. tváře lidí, kytarista, I am

3. SLOKA: černá silueta na kolorovaném pozadí (šedivé pozadí, trochu azur, smaragd)

3 s. - "...just on this"-oddálení, černé kolečko, žblunknutí, rádiové vlny

3 s. - "I see" - kulaté schody, rychlé čáry do kolečka (uprostřed), (z kolečka) čára, letí

3 s. - "This scene is not first time" - čára letí (černé kapky podél cesty)

3 s. – náraz do červené, rozprsknutí, obličej (z kapek)

3 s. - "*I'm the one*" - oči, nos, pusa zpěváka, přiblížíme, oddálíme, točíme se kolem hlavy, bubliny; v bublině – tvář zpěváka

3 s. - "*who know what will happen to*" ... - zpomalený záběr obličej, oko

šedivo:

3 s. - "*They're ready for a start up*" - dřevěná deska (oddálení), kolotoč na planině, rozjede se, větrník

3 s. - "*ready for a*" - lidi z nadhled (v letadle) vzlétnou, "*final*" - obličej člověka, vzdušná čára za oddalujícíma se lidmi, velká pusa (přibližuje se)

4. REFREN – azurový, růžová, fialová, modrý ozón – v něm světlé věci, + negativ *linie-klidná, plná, silná*, vše klimbá, trochu se houpe! delší záběry, ne tak rychlé, ne stříh, jenom morphing

3 s. - "*show me, please*" - rtuťová pusa se rozpustí (na kameru), tmavá plocha

3 s. - "*show me, what it's like to be*" - voda, přístav, loď, stromy, chrám (na kouli)

3 s. - "*yeaaaa, ... like a souls*" - jdeme zpět, oddálení (od koule), kulička

3 s. - "*who missed to say good*" - přicházejí další kuličky, vlna z kuliček dozadu

3 s. - "*bay...*". vlnu zachytíme, světlo

3 s. - "*truth come to light, I can't looking back*" světlo, (oddalujeme se) zavírající oči, silueta kytaristy

3 s. - "... eek..." --> srážka dvou věcí za siluetou, výbuch

3 s - "*looking back on it all*" - výbuch, světlo

5., 2. SLOKA (linie, plocha na barevném pozadí, barva – šedivá, zelená, modrá)

3 s. - "*See the object, moving at the high speed*" - kolotoč, továrna, vzdušná čára (jde k nám)

3 s. - "*approaching in a plane path*" - letíme s čarou, rtuťové kuličky kolem cesty

3 s. - "*who are you, darkness creatures?*" plocha před námi (snaží se nás zalehnout), rostlina, obrazce

3 s. - "*messengers of underworld*" - pták, kotrmelec dozadu, bubeník, basák

3 s. - "*I knew that their time*" - vymrštění basou dozadu, pulzující objekty, oboustranná houpačka s lidmi

3 s. - "*their time had come*" - lidi na jedné straně houpačky

3 s. - "*their fasec turned to white-fright*" - výraz lidí, z nich černé kuličky

3 s. - "*malicious laughter from bellow*" - kuličky propíchnány náboji (ze spodu), náboje z nadhledu

6., 2. REFRÉN – azurový, růžová, fialová, modrý ozón – v něm světlé věci, + negativ linie-klidná, plná, silná, vše klimbá, trochu se houpe! delší záběry, ne tak rychlé, ne střih, jenom morphing

3 s. "*show me,.. please*" - bílé jiskry, brána

3 s. - "*show me, what it's like to be*" - točící se kolo, křišťálový trojhran, ocelová krabíčka, bušící srdce

3 s - "*yeaaaaa...*" bílá planina, stromy, listí, mraky, voda (uprostřed)

3 s. - "*like a souls who hopped, who lived. What they*" - jdeme do vody, budovy, lidi

3 s. - "*can be?*"... - šutr, obraz se rozplyne

3 s. - "*tragedi of diens... to whom do*" - krychle se překlápí a přibližuje, 4x výbuchy

3 s. - "*I.....*" – 1 x zpěvákův obličej, oddálení

3 s. - "*To whom do I believe*"-"*To whom*" - přiblížení "*do I believe* – úplně oddálíme

7. MEZIHRA 1 (svět plný hmoty, ne linie, růžová, modrá, smaragdová)

3 s. - kvádr spadne na sedátko oboustranné houpačky (točí se horizontálně dokola), vymrští kvádr naproti, (ten) dopadne na správně místo, houpačka rychlejší, bílá plocha

3 s. - (díváme se na točící se houpačku) --> bílá plocha seshora, kolečko rezonuje, natáčí se - palička udeří do blány, vodní kruhy

3 s. - seshora vodní kruhy, čáry – od sebe k sobě, jdeme do nich, jako do roury

3 s. - vnitřní strana roury, čáry nahoru dolů, z nich bílé kulaté zvířátko skáče, skočí do zpráv

8. MEZIHRA 2 z čar

?černobílými zprávami prolétává bílá čára?

9. MEZIHRA 3 (nejakčnejší část, vše strašně rychlé, bílé čáry, kamera letí, všechny věci, co už tu byly)

3 s. - rozprsknutá rtuťová kulička kladivovým strojem, utržená hlava, srdce na provázcích

3 s. - muž se koukne na hodinky, lidi nastupují (do metra), žralok mezi budovami

3 s. - kytarista v prachu, výraz člověka letícího nahoru (za ním v siluetě další lidé), výbuch tužkou,

3 s. - díra uprostřed hodinek; díra u nohy zpěváka; amulet na čele člověka (ostatní lidi vedle něj); přívěšek na řetízku na zobáku ptáka; točící se kolo; klidná bílá planina

10., 3. REFŘÉN (hodně světlé, bicí, kytarista, jenom se procházíme ve světle, věci modelované)

3 s. "*show me... please*" - kytaristova ruka (zahraje akord), kytarista jde od stromu, please-koukne do krajiny

3 s. - "*show me, what it's like to be*" - jdeme do krajiny, zima, podzim

3 s. - "*yeaaaa*" - letíme z kopce, jaro

3 s. - "*who missed to say good*" - vodní pralesní krajina, most, skupina lidí

3 s. - "*bay....*" - člověk (z hloučku) koukne na nás, oddálení

3 s. - "*truth come to light, I can't looking back*" - bubeník, basák, kytarista,

3 s. - "*..eek...*" - kotrmelec dozadu, vodní odraz, kapela

3 s. - "*looking back on it all*" - kapela, výbuch oddálení

## PŘÍLOHA P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY

