

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Animovaný hudební klip

Nauzea Orchestra

Zoo

Marie Nováčková

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Intermediální tvorba

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Animovaný hudební klip

Nauzea Orchestra

Zoo

Marie Nováčková

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Konzultant: Prof. akad. mal. Jiří Barta

Ateliér animované a interaktivní tvorby

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2019

PROHLÁŠENÍ

Čestně prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, 30. dubna 2019

.....
podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji MgA. Vojtěchu Domlátilovi, Dis. a Prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za vnesení světla do mé temné diplomové práce, konstruktivní kritiku, kreativní prostor a citlivé vedení.

Děkuji Ivě Češkové, která se se mnou na magisterskou animační pouť vydala, a celé tři roky mi věrně dělala osobního konzultanta a animačního guru.

Děkuji svým nejbližším za nekonečnou podporu, inspiraci a svatou trpělivost. Zejména svým rodičům, bez kterých bych práci nebyla schopná dokončit...

OBSAH

PRŮVODNÍ ZPRÁVA

| | |
|--|----|
| Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby | 7 |
| REŠERŠE TÉMATU | 7 |
| REFLEXE A DOKUMENTACE PROCESU TVORBY | 9 |
| Popis přípravy a děj videa | 9 |
| Hudba | 10 |
| Výtvarná stránka a proces tvorby, technické náležitosti | 11 |
| Popis výsledného díla a jeho využití | 12 |
| RESUMÉ | 13 |
| REFERENCE | 14 |
| SEZNAM PŘÍLOH | 16 |
| PŘÍLOHA 1 - 5 | 17 |

PRŮVODNÍ ZPRÁVA

Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

REŠERŠE TÉMATU

Tématem mé diplomové práce je hudební animovaný klip k písni Zoo od kapely Nauzea Orchestra. Animované klipy bývají často krásné a svobodné, obzvláště ty kreslené, proto jsem si chtěla zkusit jeden takový vytvořit. Mou největší inspirací jsou fascinující animované sekvence ve filmu *The Wall* (kapela Pink Floyd a částečně autobiografická koncepce Rogera Waterse), které vytvořil Gerald Scarfe. *The Wall* je rocková opera poprvé vydaná roku 1979. Stejnomený film byl uveden o tři roky později. Scarfovy animace tvoří celkem 15 minut filmu (Scarfe, 2005). Animace je kreslená, dynamická, neustále se transformuje. Výborně reaguje na hudbu, na její gradaci i text. Scarfe si hrůzostrašně hraje s násilím druhé světové války, krveprolitím, osamělostí a sexualitou. Místy je proměňuje v lehce zvrácenou animovanou grotesku, jinde je zcela vážný, animuje s křehkostí a naléhavostí významu (Illustration Chronicles, 2016). Osobně považuji spojení Waterse a Scarfa za jeden z nejlepších počínů v oboru animovaných hudebních klipů.

Hned za Scarfa bych neváhala ve výtvarné inspiraci zařadit Tima Burtona, který často zvráceně groteskně pracuje se strašidelnými příběhy ať už *V můře noční předvánoční* (viz příloha Burton, 2014) nebo její animované stop motion adaptaci z roku 1993. Co do výtvarné stránky věci jsou mi patrně nejbližší práce Bena Hibona a jihokorejského animátora Ericka Oh. Ben Hibon vytvořil roku 2010 3D animovanou sekvenci *Příběh tří bratří* pro předposlední filmový díl Harryho Pottera. Animace je čistá, plynulá, nepracuje tolik s barvou, jako spíš se stíny, světlem a tmou a průhledností. Hraje si s perspektivou, přechody mezi scénami jsou plynulé, pohyb neuvěřitelně přirozený. Animace citlivě vypráví příběh o původu relikvií smrti v jinak ryze hraném filmu a nijak nevybočuje. Jeho hra se siluetami má původ v práci Lotte Reiniger (Animation World Network, 2017), a stejně jako ona hledá inspiraci v asijském stínovém divadle (Kemp, 2003-14). Dalším animátorem, který se oprostil od barvy a pracuje spíš se základním kontrastem, je Erick Oh se svým filmem *The*

Heart. Jedná se o pečlivě kreslenou zacyklenou animaci, která je černobílá. Jediným barevným detailem je červené srdce, které je ústřední příčinou konfliktu. Myslím, že úspora barev přidává na energii filmu. Postavy jsou měkké a snadno metamorfují (Short of the Week, 2010).

Druhým pilířem mé inspirace je tříminutový hudební klip *Thought of You* Ryana Woodwarda. Animace je klasicky kreslená v jednoduchých linkách, které působí skoro jako náčrtek. Ústřední téma lásky, tance muže a ženy, může ve spojitosti s hubou a vizualitou klipu působit až lehce prvoplánově. Co mě ovšem zaujalo je dynamika pohybu dvou tančících postav a to s jakou lehkostí postavy mizí a objevují se, lehce se proměňují a opět mizí (Woodward, 2010). Podobnou dynamikou mne nedávno zaujala i opera *Sternenhoch* v režii Michala Dočekala. Choreografie Lenky Vagnerové (Národní divadlo, 2018) a přechody mezi jednotlivými scénami a těžkými situacemi byly za hudební a světelné podpory nenásilné a plynulé. *Sternenhoch*, stejně jako jeho literární předloha, oplývá baudelairovskou poetikou, které dala prkna opery hudební a vizuální život. Není podle mne lehké najít tak jemnou kontinuitu v tak výrazném světě hnusné krásy.

Posledním pilířem, který zmíním, je kreslený hudební klip kapely Arctic Monkeys *I Wanna Know* vytvořený D. Wilsonem a studiem Blinkink v roce 2013. Tento klip začíná jednou bílou strunou na černém pozadí, která s každým výrazným akordem vibruje a přetváří se do něčeho nového. Barevná gradace přichází až později ve finále. Jednoduchá linka se do rytmu umně transformuje v ženské postavy, závodící auta a jiné. Postupem času je rychlejší, proměna střídá proměnu, ke konci dokonce na každou druhou dobu. Skrze tento chaos se ale stále vrací k tématu.

Od každého uvedeného autora a videa jsem si propůjčila špetku inspirace a poučení pro svou animaci, ať už je to trochu grotesky v morbiditě, temnoty, stínohry, fázování do hudby, dynamiky nebo barevné gradace. V mých představách tak vzniklo geniální video, které ovšem později tvrdě narazilo na realizaci.

Popis přípravy, děj videa

Za počáteční koncepci své práce považuji kombinaci malby zvířecích lebek, které jsem se tehdy věnovala a které moje rodina celá léta shromažďuje, a bakalářské práce – komiksu *Hráč na havrany* – ve které se vyskytuje temná postava velmi podobná mému hrdinovi v diplomové práci. Moji vizí bylo vytvořit autorský temný svět lebečných hrdinů. Proto jsem si zvolila téma videoklipu pro minimalistickou píseň *Zoo* od *Nauzea Orchestra*, aby mi tento svět podtrhla svou zaklínací hudební poetikou. Od začátku jsem věděla, že klip bude kreslený. Kreslená animace umožňuje vytvořit cokoliv, na co má člověk trpělivost a také ji mám nejvíce zažitou. Moje práce měla být stěžejní v metamorfózách různě se proměňujícího jednotného tématu. Na úplném začátku byly skici a ilustrace ke třem písním, z nichž jsem si později vybrala právě *Zoo*. Původně jsem vytvořila scénář s podrobným dějem, naštěstí jsem byla přesvědčena od něj upustit. Dosáhla jsem tak větší tvůrčí svobody, nebylo třeba řešit podrobné dějové detaily a mohla jsem se v klidu věnovat výtvarnému zpracování a animačním proměnám. Za dobu studia jsem dospěla ke zjištění, že je to spíše výtvarná stránka než scénáristický talent, se kterou u sebe mohu počítat. Z původního scénáře zůstala pouze nejjednodušší dějová linie, kterou je rivalita dvou protipólných postav.

Klip začíná představením světa lebkounů (*zoo*), příšer, hmyzu, kterým vládne *Levandul*. *Levandul* má vysoký cylindr, z pod kterého mu vyčuhují dvě svítivé živé oči a špičatá zvířecí lebka, jeho tělo pokračuje černou vyzáblou zašpičatělou siluetou. Cylindr a oči jsou *Levandulovým* znakem fungujícím skrze celý klip. Animace je spíše lyrická, pomalejší, a až na některé červené akcenty, černobílá.

V druhé části naruší *Levandulův* svět jeho antagonista - maličký člověk transformovaný do malé černé postavy s bílým obličejem a černými neživými očima. Právě bílý obličej s černými tečkami místo očí zastupuje tuto postavu v mnohých proměnách. Dochází k prvním interakcím mezi postavami. Proměny gradují směrem ke třetí části.

Ve třetí konečné fázi se děj odehrává v temném lese, graduje dosud spíše monotónní hudba, figurativní obraz se prolíná s točivými abstrakcemi, napětí a interakce

mezi postavami se stávají agresivnější a rychlejší, obrazovka místy červená, animace vrcholí a nedá divákovi odpočinout. Klip končí vyletěním Levadnula a člověka v chaotickém klubku z lesa. Obraz se zklidní. Všichni leží na zemi, Levandul je mrtvý, klobouk leží opodál, člověk také. Nad nimi běží titulky. Levandul se rozplyne a zatemní tak obrazovku. Po děkovných titulkách se odehraje malá scéna, ve které člověk ožívá, nasazuje si klobouk, Obličej se mu změní na obličej podobný Levandulovi a temný svět získá nového průvodce.

Děj se vyvíjel za pochodu. V hlavě jsem měla orientační vizi zevrubného průběhu videa, ke které jsem se stále vracela. Snažila jsem se tak téma udržet, aby se příliš nerozpadlo. Myslím, že i přes četné transformace, které občas šly i slepým směrem, jsem se vracela stále do své linky k stejným znakům Levadnula a člověka, a občas v jiných souvislostech opakovala i předchozí prvky (Lebky, vejce, černý kouř, mraky, stonožka, pavouk, stromy, brouci...). Ke konci videa dochází k zrychlení a chaosu, což může být pro diváka velmi náročné. Ale takový byl můj záměr, chtěla jsem, aby bylo video potřeba shlédnout více než jednou k jeho úplnému obsáhnutí.

Hudba

Píseň Zoo je 6. písní z alba Šťěstí kapely Nauzea Orchestra. Album bylo nahráno ve studiu Jámor v září 20017. Píseň má neměnné tempo, které připomíná mantru či nějaké zaklínadlo. Snažím se na to reagovat animací, která má plynout podobným tempem. Všechny animační proměny se vždy nakonec sejdou ve figuře průvodu (Levandul pomalu kráčí s lebkouny krajinou zleva doprava), kterou v animaci několikrát opakuji (a průvod postupem času zvětšuji). Dále animací často reaguji na slova písně *Pojď se mnou* a zvu tak diváka, aby mne dále sledoval. Původní význam písně jsem neřešila. Až na konci se ukázalo, že se mi podařilo, vlastně omylem, vytvořit celkem funkční metaforu.

*Pojď se mnou, projdeme se naší žilní krajinou.
Pojď se mnou, schováme tvář jako Bowie za jinou.
Pojď se mnou, ukážu Ti mnohá utajená místa.
Pojď se mnou, kde začíná opravdová cesta.
Pojď se mnou, uzavřem spolu pokrevní bratrství.
Pojď se mnou, budem sdílet své malé tajemství.
Rf. Wir warten weiter auf den goldenen Schuss.*

Výtvarná stránka a proces tvorby, technické náležitosti

Výtvarná stránka také prošla vývojem. Prvním návrhem byla lehká jakoby malebná digitální animace, od které jsem upustila a přesunula se k ilustrativnější – možná až komiksovější lince. Pracuji pouze se třemi barvami: černou, bílou a červenou a jejich odstíny. Lépe se mi tak zachovává kontinuita animace a udržuje napětí. Kde šetřím na barvě, přidávám na stopách štětců, těch jsem používala vícero (viz příloha 3). Snažila jsem se, aby každý snímek sám o sobě fungoval jako ilustrace.

Animaci jsem kreslila ve vrstvách v Programu TV Paint pomocí tabletu Wacom. Postup práce se lišil klip od klipu. Často jsem si jednotlivý úsek rozkreslila v náčrtcích (kusovém pracovním animatiku) na časové ose a označovala si tak výrazné doby v hudbě, kterou jsem si do programu natáhla. Poté jsem prokreslovala pohyb hlavních aktérů scény. Detaily a pozadí jsem scénu dolešťovala zpravidla až nakonec. Jednotlivé klipy jsem poté skládala v celek s hudbou a texturami v programu Adobe Premiere Pro CC 2015. Textury jsem vytvořila pro klip dvě. První je hrubý pastelový papír o frekvenci 24 fps, druhou je dvacet let starý ohmataný balicí papír o stejné frekvenci. Jejich intenzitu jsem v průběhu videa dle potřeby měnila. Samotnou animaci jsem kreslila na 12 snímků za sekundu. Snímky jsem v exportu zdvojila, aby výsledné video mělo 24 fps. Video z TV paintu jsem exportovala rovnou jako quicktimovou animaci H.264 ve full HD (1920x1080). Výsledný export z Adobe Premiere Pro je ve formátu mp4 (H.264, v HD kvalitě, 24fps) a má 5 minut.

Výhody kreslené animace v Tv Paintu vidím v bohaté nabídce štětců a rastrů v možnosti vytvořit si vlastní nástroj, v práci s pohyblivou kamerou, možnosti práce s klíčovými snímky a okamžité zpětné vazbě, kdy už po pěti framech vidím, jestli pohyb funguje nebo ne. Překážkou mi ovšem byla pravděpodobně špatná verze programu (či pomalý počítač?). Nemohla jsem pracovat skrze celek na jednotlivých klipech, jak je běžně možné, ale musela jsem pro jednotlivé úseky vytvářet nové soubory, občas tak kouskovat hudbu v ne příliš vhodných místech. Nejednou se stalo, že mi program spadl a práci neuložil, nebo se soubor pokazil a zablokoval a záloha byla příliš stará. Pokud byl úsek moc veliký (přešl vrstev nebo framů, obtížný štětec) program se zadržoval a zpomaloval.

Další překážkou při tvorbě videa jsem si byla já samotná. Jsem v zásadě líný bordelář a chaotik, a zároveň do jisté míry perfekcionista, kombinace naprosto nevhodných vlastností pro zodpovědného animátora. Podcenila jsem časové rozpětí na práci a tak tak vše stihla. V praxi to vypadalo tak, že jsem na animaci pracovala celkem zlehka, spíše v nárazových záchvatech hysterie, až jsem najednou zjistila, že vlastně nestíhám (v životě animátora období nestíhám, začíná někdy tři měsíce před deadline, v mém případě tento stav nastal někdy v únoru po zimních klauzurách). Poslední dny před odevzdáním jsem u počítače seděla dobrých 16 hodin denně a nadávala si, že jsem si práci lépe nerozvrhla. V ideálním světě bych si nyní představovala dva měsíce prostoru na opravy a předělávky.

K dobru mi později bylo zvládnutí programu a vykreslení ruky a zrychlení kresby a animace. Lépe jsem si dokázala představit pohyb. Ovšem ke škodě videa jsou patrné velké rozdíly mezi prvními scénami a těmi posledními.

Popis výsledného díla a jeho využití

Podrobný popis díla se nachází v příloze, kde je detailně zpracovaný obrázkový scénář se 79 políčky. Ráda bych práci využila k sebe prezentaci na internetu (Youtube a Vimeo) a na festivalech animace. Udělalo by mi radost, kdyby kapela Nauzea Orchestra vzala klip za svůj. Ráda bych videem inspirovala ostatní k tvorbě či studiu kreslené animace a ukázala tak, že i v dnešním světě má tato technika právoplatné místo. V neposlední řadě budu hrdá, pokud bude klip sloužit i k prezentaci mého domovského ateliéru.

RESUMÉ

My Master's thesis focuses on an author-made animated music video called *ZOO*. The video is based on a song *ZOO* which was recorded by Nauzea Orchestra. As a technique I chose digital hand drawn animation with the help of Wacom tablet and TV paint. The animation is supposed to be dynamic, fluent, creatively metamorphic and well responding to the song. The visual style of the video is black and white mostly, however there are some red accents in the beginning and red gradation at the end of the video.

The movie has a simple story. In the first part we are introduced to a world full of skulls and creatures ruled by a dark lord Levandul, who wears a hat on his animalistic skull and has very bright vivid eyes. In the second part we get to know an antagonist character – human, who has a white face and dead black eyes. Levandul and human have some aggressive relationship. There are a number of morphing interactions of one catching another. The third part of the video takes us into a dark forest. The scene becomes wilder with abstraction and spinning circles. The spinning alternates with more figurative fight scenes and vice versa. At the end Levandul and human fly out of the forest and hardly land on the ground. No one is moving. Red titles appear above them. The very last after-the-titles scene shows a man putting on Levandul's hat and becoming the new dark lord. I was deeply inspired by the animated sequences in *The Wall* made by Gerald Scarfe, lovely animated short *The Tale of the Three Brothers* by Ben Hibon and music video *Do I Wanna Know* by David Wilson and studio Blinkink.

I enjoyed working on my thesis, especially the visual side of the video brings me a sense of joy. Hand drawn animation still has a major potential even in the world of a great 3D and CGI animation. It gives creative freedom and unlimited space to an artist, therefore it has its own unique aesthetics each time it is done.

REFERENCE

Literatura:

BURTON, Tim, 2014. **Můra noční, předvánoční**. Copyright 1993. Praha: Argo. ISBN 978-80257-1109-5.

DUTKA, Edgar. **Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace**. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

KUBÍČEK, Jiří. **Úvod do estetiky animace**. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

MOORE, Samantha a WELLS, Paul. **The fundamentals of animation**. 2. vyd. In Oxford: Bloomsbury Publishing, 2016. PLC ISBN 978-1-4725-7526-5.

SCARFE, Gerald. **Drawing Blood**. Forty-five Years of Scarfe Uncensored. Time Warner Books, 2005

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. London: Faber, 2001. ISBN 9780571212682.

Internetové zdroje:

How Gerald Scarfe and Pink Floyd Built The Wall – Illustration Chronicles. Illustration Chronicles [online]. Copyright 2016 [cit. 28.04.2019]. Dostupné z:

<https://illustrationchronicles.com/How-Gerald-Scarfe-and-Pink-Floyd-Built-The-Wall>

Shadow Play with Potter's Tale of Three Brothers, Animation World Network. *Animation World Network, Celebrating the Art, Craft and Business of Animation* [online]. Copyright 2017 AWN, Inc. AWN.com [cit. 28.04.2019]. Dostupné z:

<https://www.awn.com/animationworld/shadow-play-potters-tale-three-brothers>

The Art of Lotte Reiniger. Digital Art Resources and Inspiration for Artists [online]. [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <https://www.iamag.co/the-art-of-lotte-reiniger/>

KEMP, Philip. BFI Screenonline: Reiniger Lotte (1899-1981) Biography. *BFI Screenonline* [online]. Copyright BFI Screenonline (2003-2014) [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/528134/>

Thought of You. A short 2-d animated film. Ryab Woodward Art and Animation, 2010 [online]. [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>

SKIDMORE, Maisie. 2013, **Music Video: The fantastic animated video for the new single by Arctic Monkeys!, It's Nice That** [online]. [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/arctic-monkeys-1>

Heart by Erick Oh, Animated Short Film, 2010. Watch the Best Short Films, Short of the Week [online]. Copyright Short of the Week, LLC. [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <https://www.shortoftheweek.com/2012/10/30/heart/>

Opera:

Sternenhoch [divadelní inscenace]. Zdramatizoval Michal Dočekal podle knihy Ladislava Klímy Utrpení knížete Sternenhocha. Národní divadlo, Praha 20.3.2019. Webová stránka: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/predstaveni/11991> [cit. 28.04.2019].

Alfa a Omega práce, píseň ZOO

Nauzea Orchestra. Zoo. Album Šťěstí [zvukový záznam online]. Vyd. 2017 [cit. 28.04.2019]. Dostupné z: <https://nauzea-orchestra.bandcamp.com/track/zoo>

SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

Příloha 1

Inspirace a reference, foto různé: Burton, Scarfe, Erick Oh, Hibon, Wilson a Blinkink, Woodward, Reiniger, Sternenhoch a ukázka vlastní práce

Příloha 2

První skici a scénáře, ukázky, foto vlastní

Příloha 3

Pracovní prostředí, použité programy, digitální štětce, foto vlastní

Příloha 4

Podrobný obrázkový scénář, foto vlastní

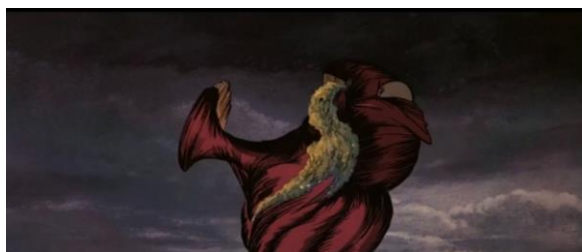
Příloha 5

DVD s diplomovou prací a všemi jejími částmi

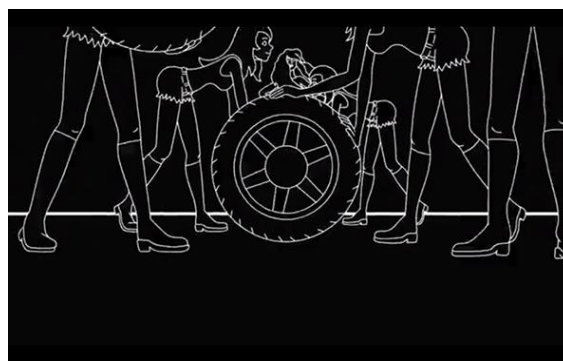
Příloha 1 **Inspirace**



Storyboard The Wall, Gerald Scarfe, 1982 (Illustration Chronicles, 2016)



Obojí Gerald Scarfe, The Wall (Scarfe, 2005)



Erick Oh, The Heart, 2010 (Short of the Week, 2019)

David Wilson a Blinkink, Arctic Monkeys – Do I Wanna Know? (It's Nice That, 2013)



Ryan Woodward, Thought of You, 2010 (Ryan Woodward art a animation, 2019)

Lotte Reiniger, Thumbelina, 1954 (IAMAG, 2019)



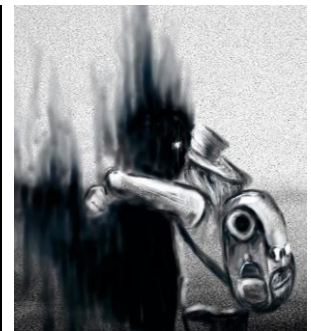
Obojí Ben Hibon, Příběh tří bratří – Harry Potter a Relikvie smrti část 1, 2010 (Animation World, 2010)



Sternenhoch, foto: Patrik Borecký (Národní divadlo, 2018)



Tim Burton, Můra noční předvánoční, 2014 (Burton, 2014)

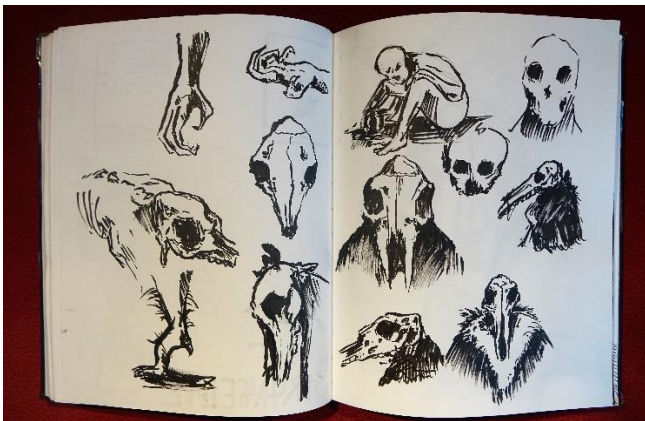
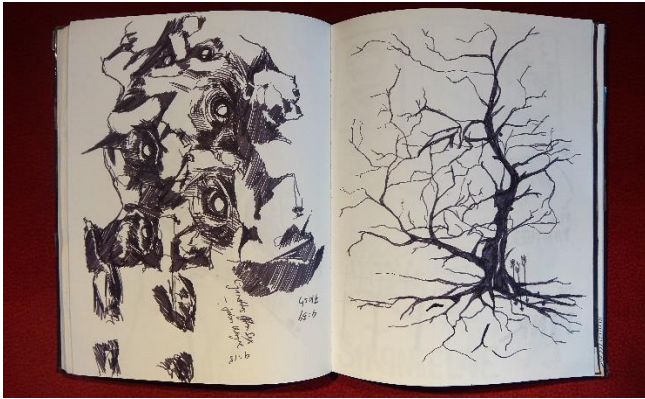


Ukázka autorské bakalářské práce Hráč na havrany (foto vlastní, 2016)



Ukázka malby lebekounů (2014) a studijní fotografie lebek (foto vlastní)

Příloha 2 Skici a prvotní scénáře

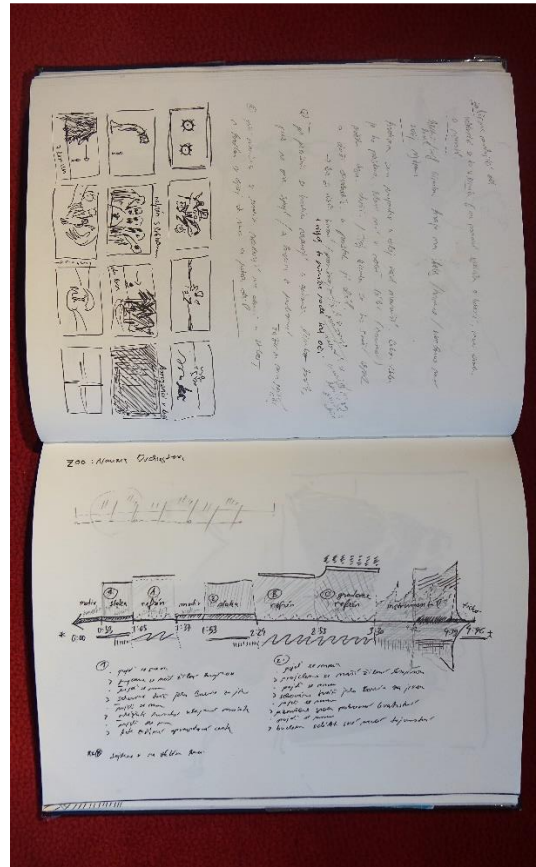


Režerše animovaných hudebních klipů

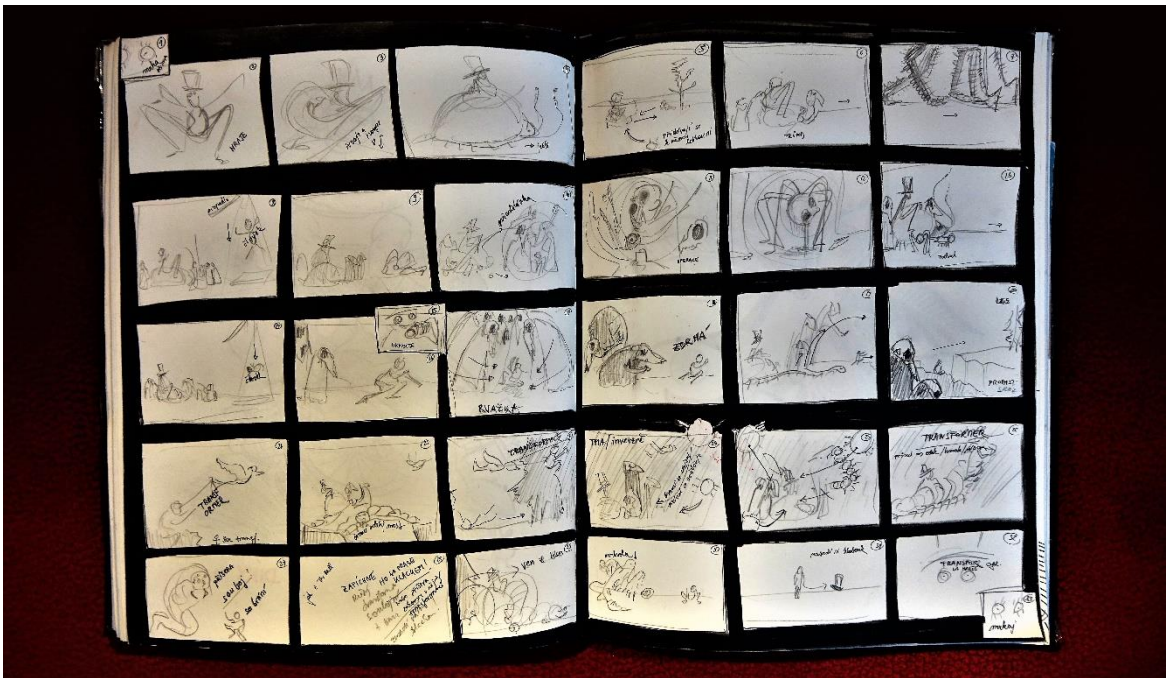




Ukázka 3. verze scénáře

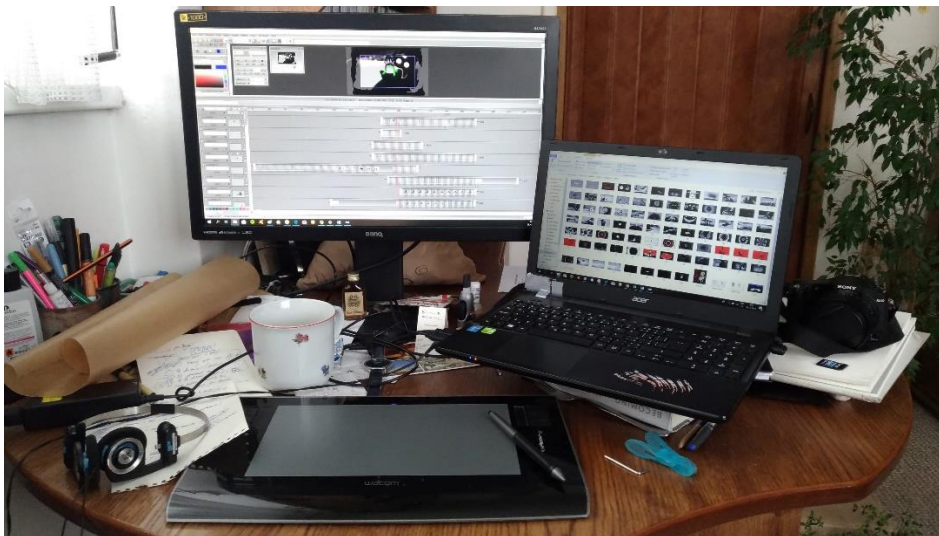


Ukázka 1. verze psaného scénáře a jeho ilustrativní podoby + schematický graf písňě Zoo

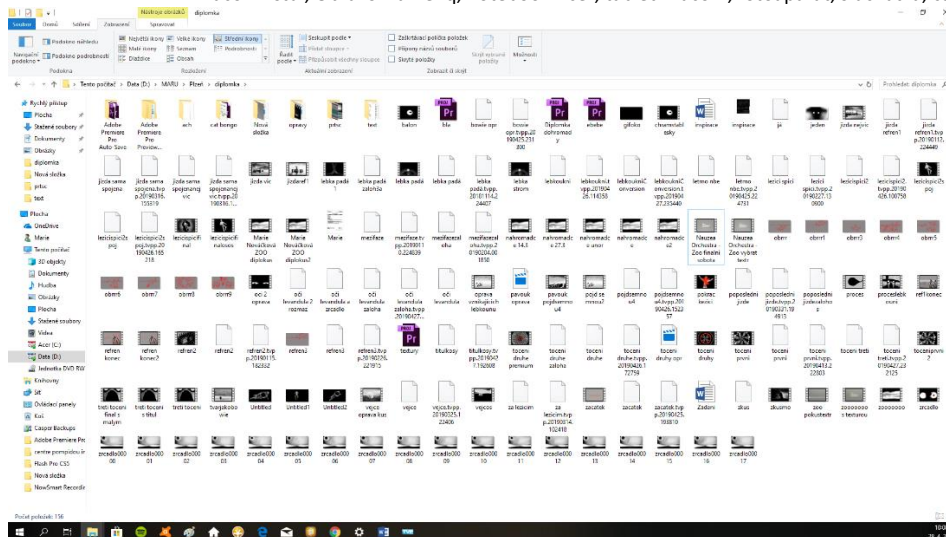


2. verze scénáře, nakonec bylo od scénáře upuštěno a zůstala pouze základní myšlenka

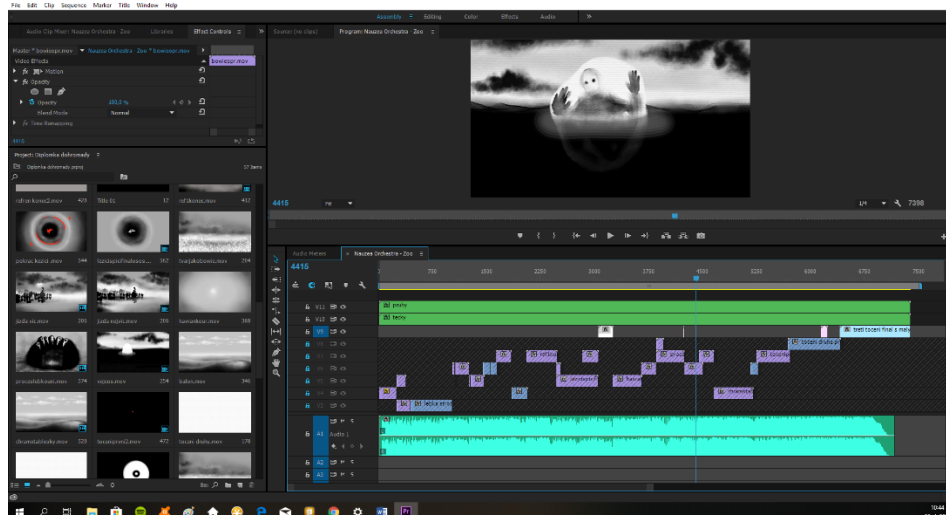
Příloha 3 Pracovní prostředí, práce v programech



Pracovní stůl, obrazovka Benq, notebook Acer, tablet Wacom, fotoaparát, sluchátka, čaj



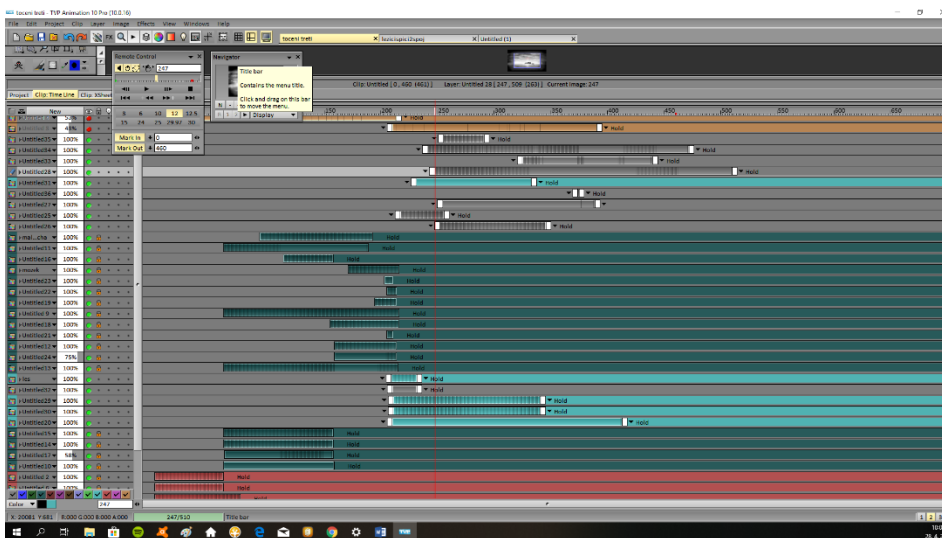
Složka s diplomovou prací, předstírám řízený chaos



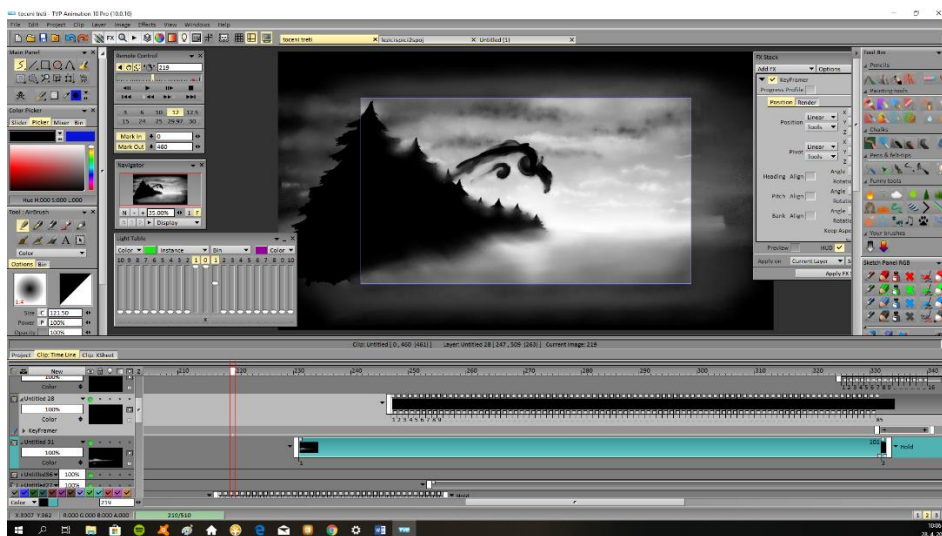
Program Adobe Premiere Pro CC 2015, ve kterém jsem jednotlivé úseky (včetně textur a hudby) skládala ve výsledné video



Ukázka stop použitých štětců v programu TV Paint Animation 10 Pro



Ukázka systému vrstev na časové ose závěrečné scény, TV Paint



Ukázka pracovní plochy v TV Paintu, práci mi usnadňovaly klávesové zkratky, light table i FX stack

Příloha 4 SCÉNÁŘ ZOO

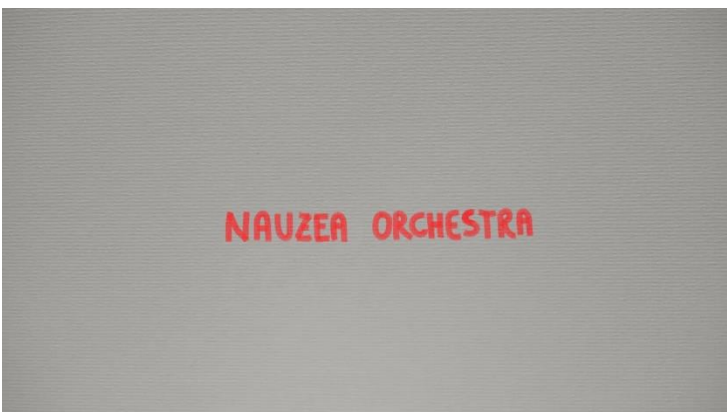
1 0:00:00 – 0:00:05

Název klipu Zoo se postupně napíše a zmizí rozmazáním do ztracena.



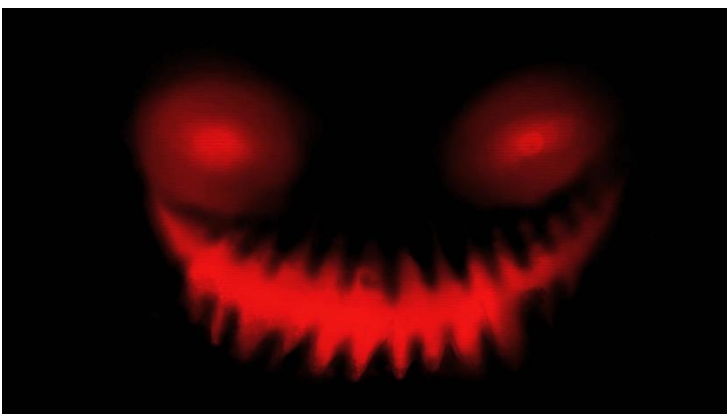
2 0:00:05 – 0:00:06

Název kapely Nauzea Orchestra se objeví a zmizí podobným způsobem. Z nápisu se vytvoří červený pruh.



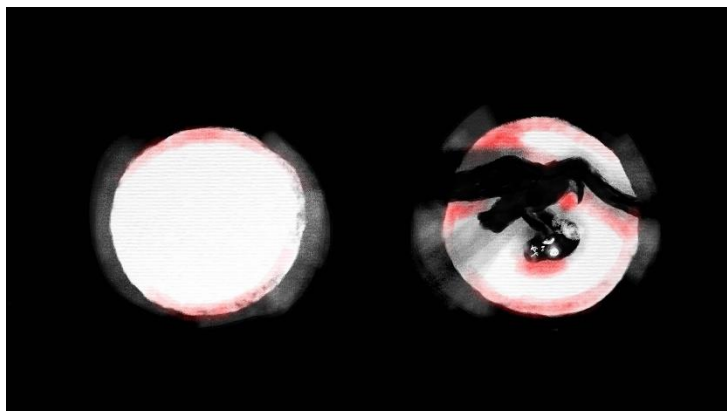
3 0:00:06 – 0:00:10

Z červeného pruhu vznikají oči a zubatý úsměv. Mizí ve tmě.



4 0:00:10 – 0:00:15

Ze tmy vyvstanou oči. Levá panenka se změzí na havrana, druhá na lebku. Pták přelétne zleva doprava, do pařátů chytá lebku a odlétá do dalšího záběru.



5 0:00:15 – 0:00:18

Pták vltává do záběru zleva, v nebi je propustné zrcadlo, pták a jeho bílá silueta tak jakoby vletí jeden do druhého, zmizí za zrcadlem. Lebku pouští a ta odrazem od zrcadla padá dolů.



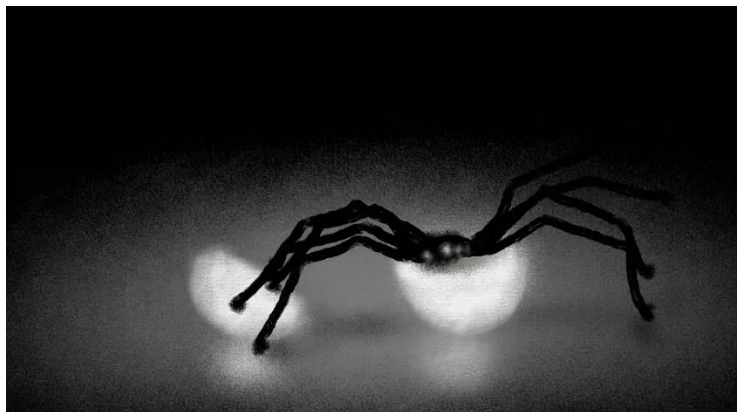
6 0:00:18 – 0:00:24

Lebka padá temným prostorem, svítí jí oči, otáčí se kolem vertikální osy zprava do leva. Dopadá šplouchnutím na dno. Transformace v bílou kouli.



7 0:00:24 – 0:00:30

Koule puká a vylézá z ní pavouk. Pavouk odlézá ze záběru. Skořápky zaklíčí do země.



8 0:00:30 – 0:00:38

Ze zaklíčeného semínka vyráží dlouhý bílý šlahoun, který se dere na povrch. Po cestě utváří Levandulovu invertní hlavu, která vzápětí zmizí. Na povrchu vytvoří šlahoun strom.



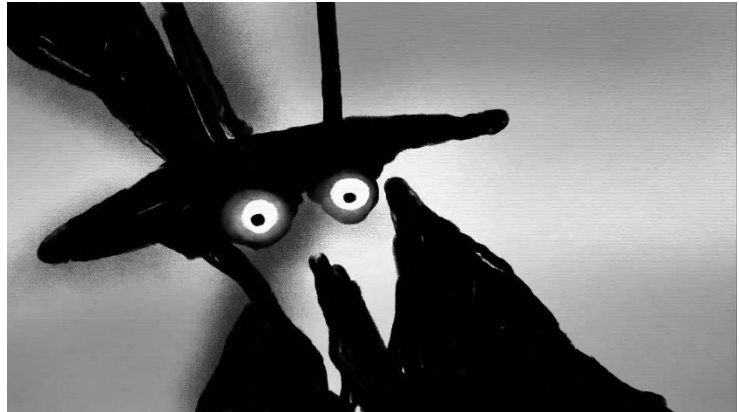
9 0:00:38 – 0:00:40

Na strom se ze všech stran slétají havrani.



10 0:00:40 – 0:00:42

Strom s havrany se transformuje do hlavy Levandula. Na konci záběru hlava zmizí rozmazáním do dalšího záběru.



11 0:00:42 – 0:00:50

Do záběru se v rytmu hudby postupně objevují lebky, které ožívají. Tvrďý stříh.



12 0:00:50 – 0:00:58

Z pod kořenů bílého stromu vylézá nám známý pavouk. Odlézá ze záběru v levém dolním rohu. Stupňuje se intenzita pohyblivé textury.



13 0:00:58 – 0:01:02

Příšera skočí doprostřed scény zprava, koukne se na diváka a odskočí doleva.



14 0:01:02 – 0:01:05

Levadul mává rukama, udělá tělem půl otočky zezadu dopředu, zleva doprava, střih do dalšího záběru.



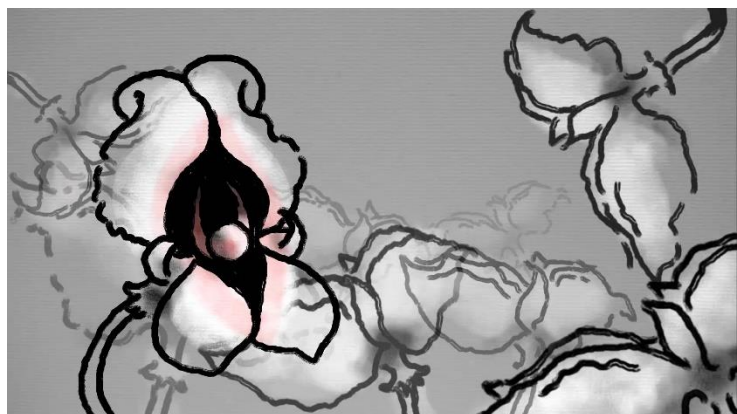
15 0:01:05 – 0:01:14

První Levandulova jízda, Levadul sedí uprostřed průvodu na pavoukovi, obklopen lebkouny pomalu kráčí zleva doprava.



16 0:01:14 - 0:01:22

Záběr plný květin, levá se otevírá a vylézá z ní dlouhá stonožka, která odlézá ze záběru, květiny se dále otevírají a zavírají.



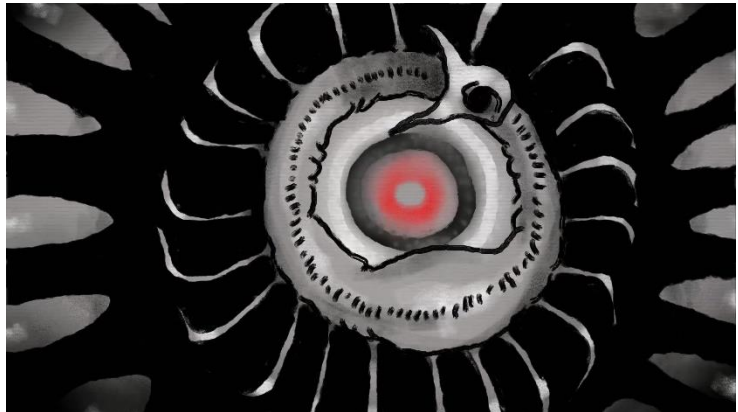
17 0:01:22 – 0:01:32

V pozadí pokračuje průvod, do popředí padá dítě, které se proměňuje v příšeru. Ta se proměňuje dál a začíná se točit v kruhu, do kterého přileze i stonožka z předchozí scény.



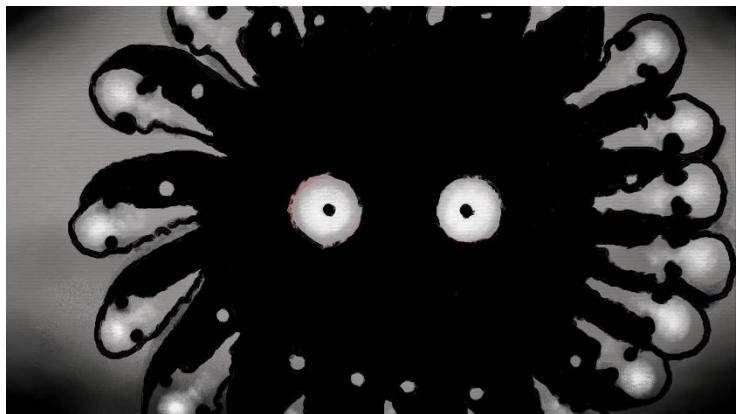
18 0:01:32 – 0:01:35

Do točení se přidávají abstraktní kruhy



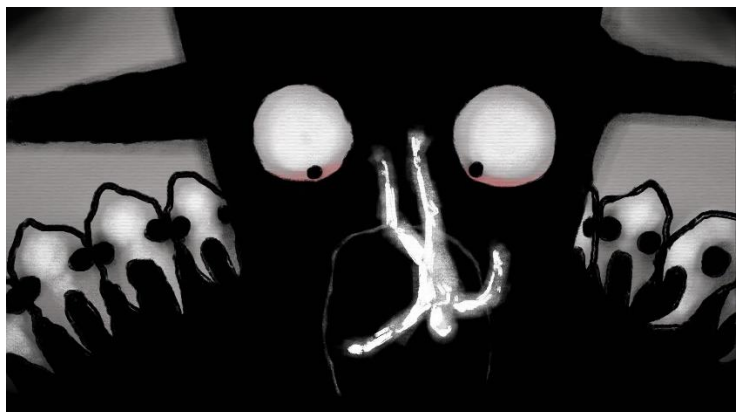
19 0:01:35 – 0:01:37

Skvrny se transformují v lebky a Levandulovy oči.



20 0:01:37 – 0:01:39

Levandulova hlava je obklopena lebčkouny. Shora padá člověk, který proletí záběrem, Levandulovy oči ho sledují.



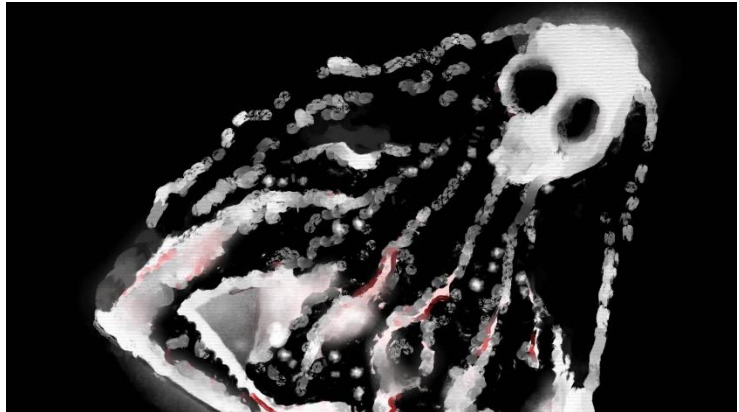
21 0:01:39 – 0:01:47

Člověk leží na zemi a točí se ve směru hodinových ručiček. Na výrazné doby v hudbě se záběr přibližuje divákovi.



22 0:01:47 – 0:01:52

Člověk se na podruhé proměňuje v černobílou postavu, vše potemní.



23 0:01:52 – 0:01:53

Levandulova ruka chytá človíčka a vytahuje ho k sobě na světlo.



24 0:01:53 – 0:02:00

Levandul člověka pustí a nechá si ho spadnout do dlaně, pozoruje ho, šťouchá do něj.



25 0:02:01 – 0:02:02

Člověk se nehýbe, Levandul ho odcvrnkne do další scény.



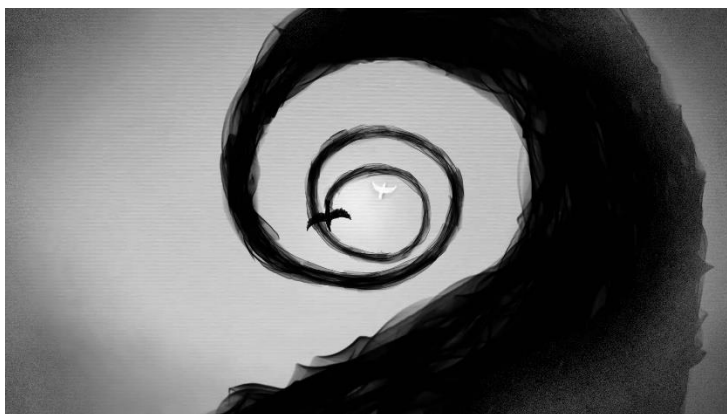
26 0:02:02 – 0:02:10

Člověk dopadá do trávy, zkouší si sundat tvář, přibližuje ji divákovi, odtahuje ji od sebe, tvář se k němu vrací, člověk křivě stojí a kouká.



27 0:02:10 – 0:02:18

Bílý ptáček krouží v kruhu v druhém plánu scény, černý se k němu ve spirále přibližuje z prvního plánu, nechává za sebou černou stopu, která pohltí obraz.



28 0:02:18 – 0:02:25

Z černé stopy dopadne na zem Levandul, z bílého ptáka a jeho bílé stopy se stane člověk. Levandul se ho pokouší chytit, je stržen zpět vlastním kouřovým rozpadem.



29 0:02:25 – 0:02:34

Z kouře vzniká 2. jízda
Levandula, průvod je větší.
Intenzita textury stoupá.



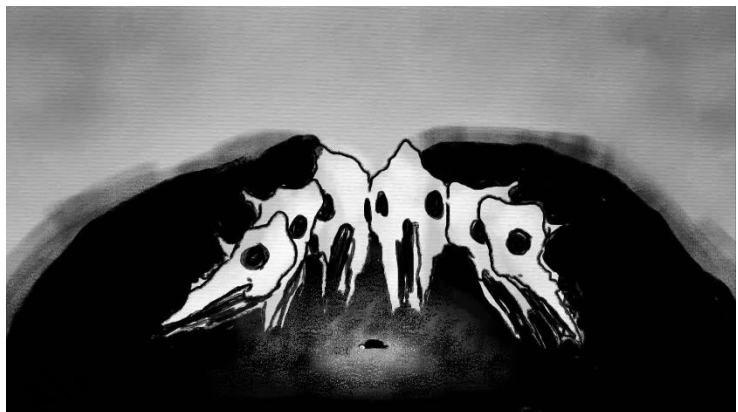
30 0:02:34 – 0:02:35

Člověk je obklopen vysokými
lebkouny.



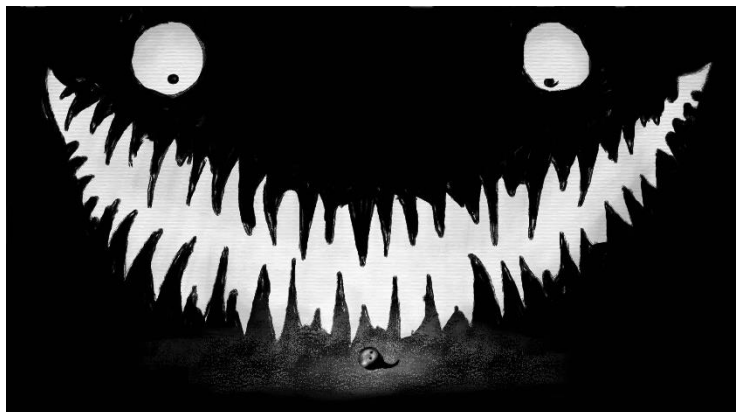
31 0:02:35 – 0:02:38

Lebkouni se k člověku
strašidelně nahýbají, hlavy
se zvětšují



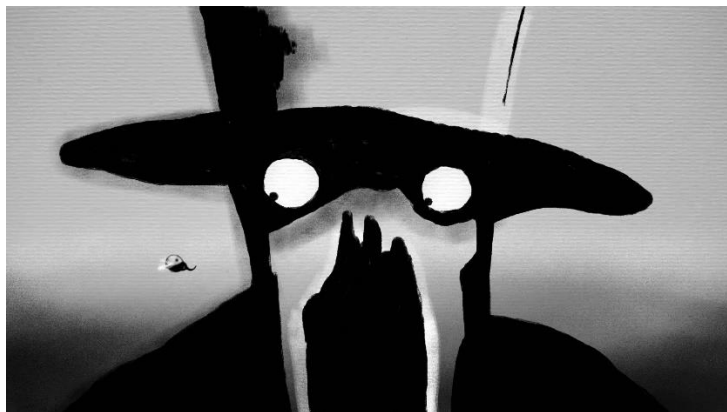
32 0:02:38 – 0:02:38

Lebky se proměňují v zubatý
úsměv, mezitím se člověk
proměňuje v jakýsi hmyz



33 0:02:38 – 0:02:42

Úsměv patřil Levandulovi, obraz se ustálí, hmyzák obléhá Levandula a míří k nebi, Levadnul se na zemi zmenšuje.



34 0:02:42 – 0:02:48

Hmyzák letí (opisuje trajektorii sinusovky)



35 0:02:48 - 0:02:50

Z hmyzáka odteče barva, zůstane jen kostra, která se stočí ve vejce a spadne dolů do černé řeky.



36 0:02:50 – 0:02:58

Řeka unášejí vejce krajinou s lebkouny, poté se k nám přiblíží a my ve vejci vidíme siluetu člověka, který rukama pruží proti jeho stěnám a snaží se dostat ven.



37 0:02:58 – 0:03:06

3. jízda, průvod je zase o něco větší, intenzita rastru se zvyšuje



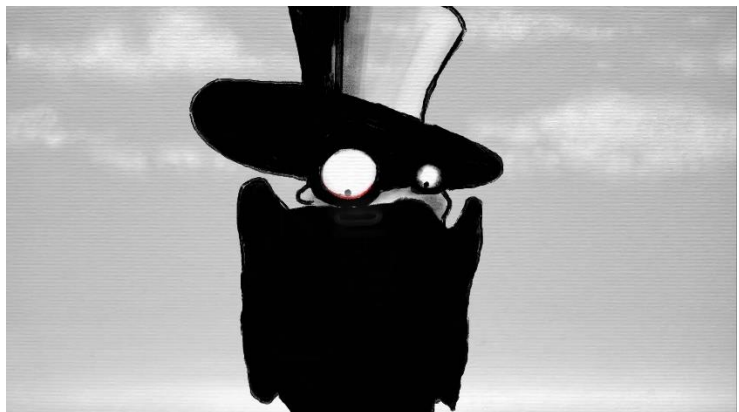
38 0:03:06 – 0:03:10

Člověk v první plánu stojí, ze zadního plánu se k němu natáhnou Levandulovy ruce, které ho chytí a přitáhnou k sobě.



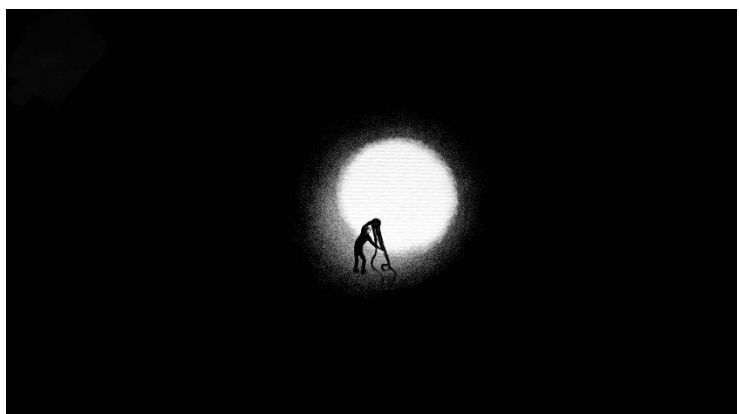
39 0:03:10 – 0:03:12

Levadnul se kouká do sevřené pěsti. Záběr ztemní, je vidět je oko, které se v černé pěsti rozhlíží a hledá člověka.



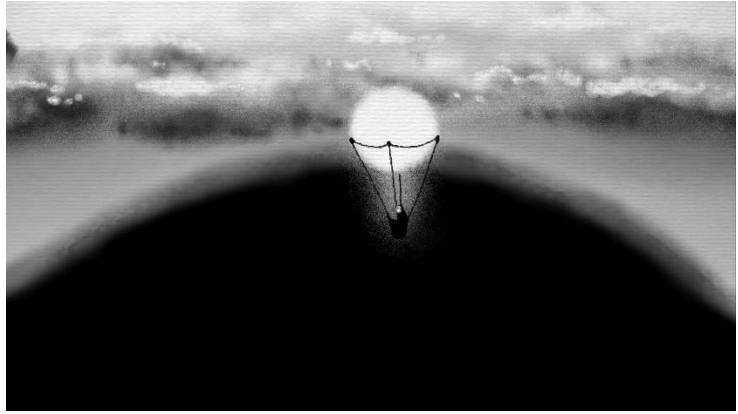
40 0:03:12 – 0:03:15

Člověk přiskočí a chytá zornici, tahá z ní vlákna a sestrojuje balón.



41 0:03:15 – 0:03:18

Balón s človíčkem vylítá k oblakům. Na zemi je vidět poslední jízda, nejmohutnější.



42 0:03:18 – 0:03:26

Zatáhne se, s průvodem se žene bouřka proti balónu, blýská se, rastr je intenzivní a rychlý. Balón se zmítá ve větru.



43 0:03:26 – 0:03:26

Průvod, bouřka i balón zaplují do temného lesa.



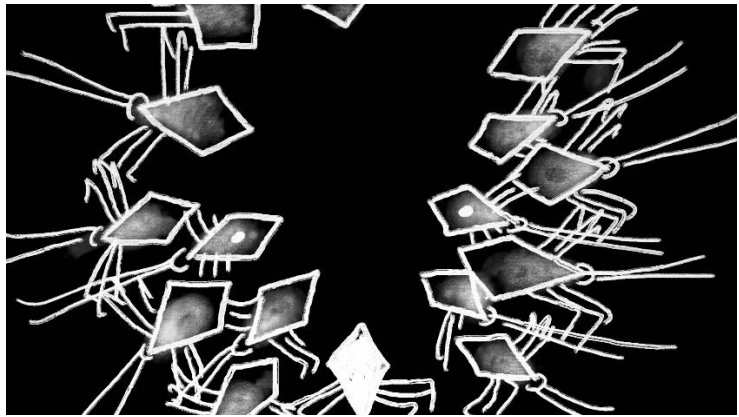
44 0:03:26 – 0:03:29

Z posledních světél (balónu a průvodu) se transformuje můra.



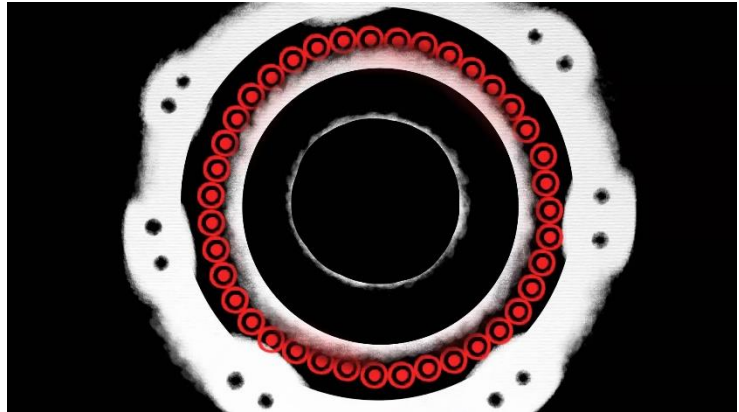
45 0:03:29 – 0:03:30

Můra se promění na bílý
obrys Levandulovy hlavy. Ta
se rozprskne ve tvaru
lezoucích kosočtvercových
brouků. Odlézají ze záběru a
je tma.



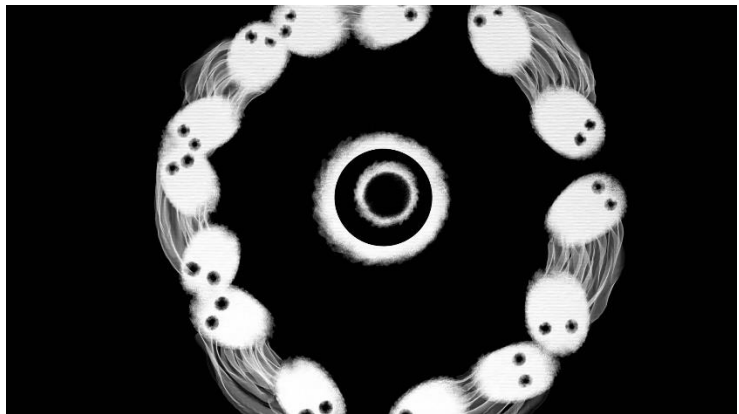
46 0:03:30 – 0:03:32

Hudba se stupňuje, chvěje
se. Začíná abstraktní točení,
bílé, červené kruhy různých
tvarů ze sebe vystupují.
Tváře člověka se otáčejí.



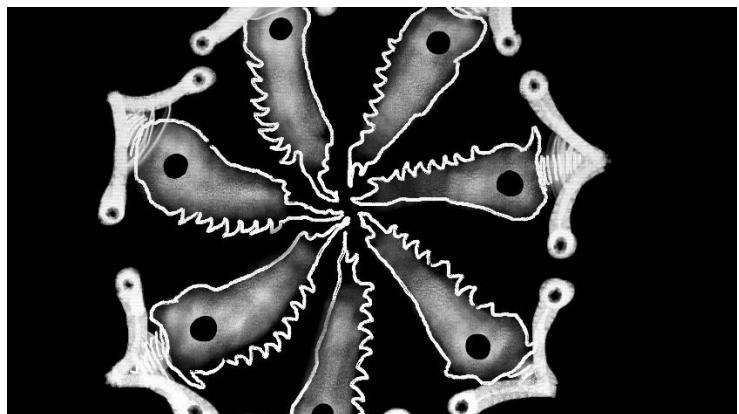
47 0:03:32 – 0:03:35

Tváře se štěpí a zase slučují.



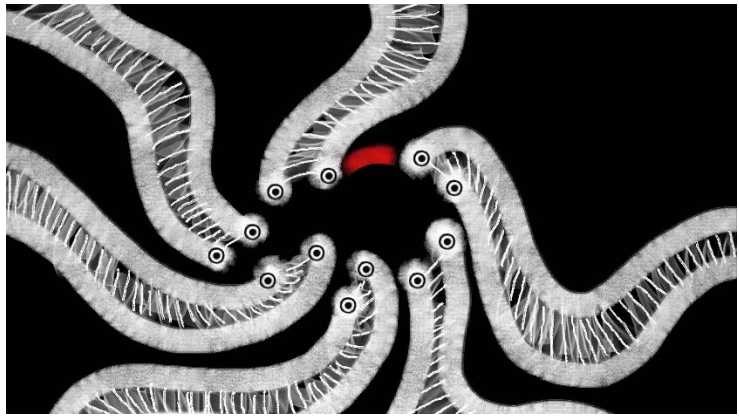
48 0:03:35 – 0:03:37

Z rozštěpených tváří
vystupují podlouhlé lebky,
točí se po směru, zanikají.



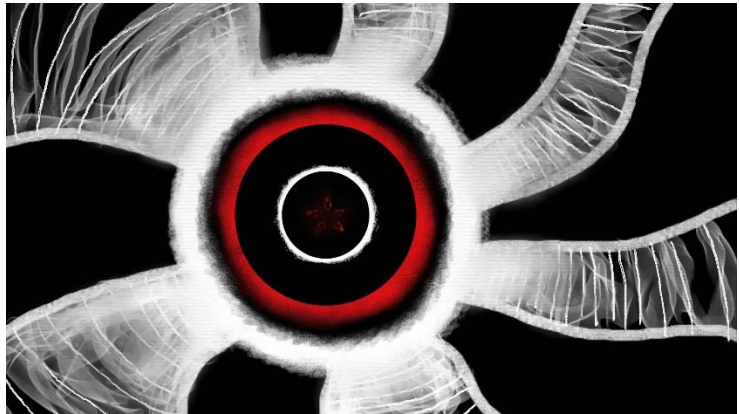
49 0:03:37 – 0:03:37

Točení pokračuje,
zamotávají se pavučinová
spojení původně mezi
tvářemi a lebkami



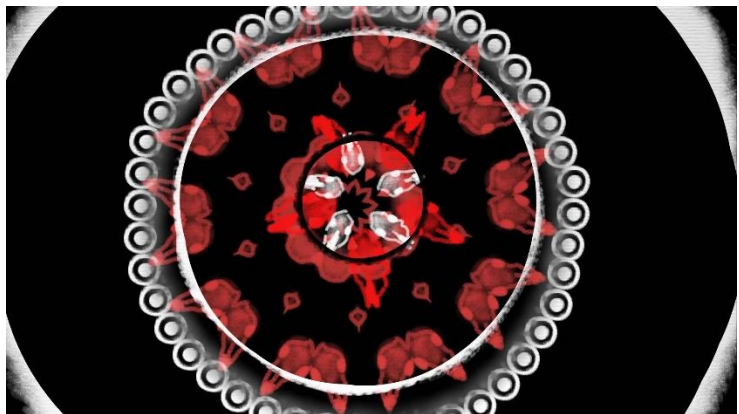
50 0:03:37 - 0:03:38

Dominantou jsou opět
červeno bílé kruhy, objevují
se červené lebky, vše se točí.



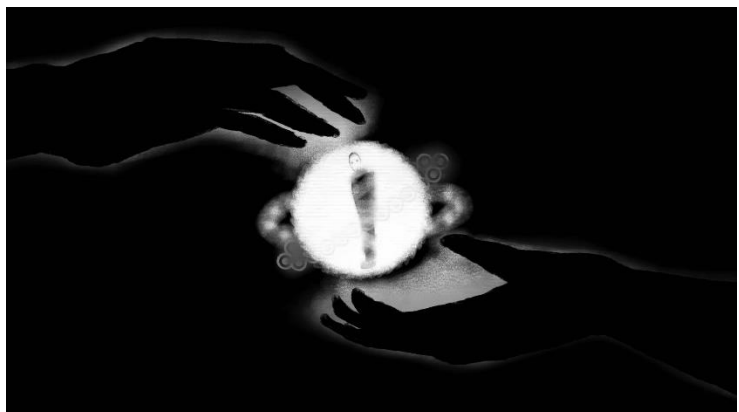
51 0:03:37 - 0:03:42

Točení lebek, červené,
dekorativní. Bílé kruhy, vše
ze sebe středově vyrůstá
nebo zase zarůstá.



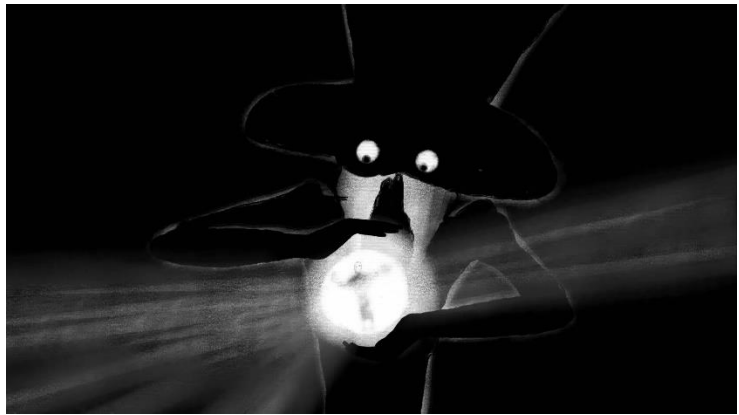
52 0:03:42 - 0:03:46

Z kruhů se stane nám známé
vejce se siluetou člověka,
které obíhají prstence.
Přibližují se k němu ruce a
snaží se ho rozmáčknout.
Člověk klade odpor.



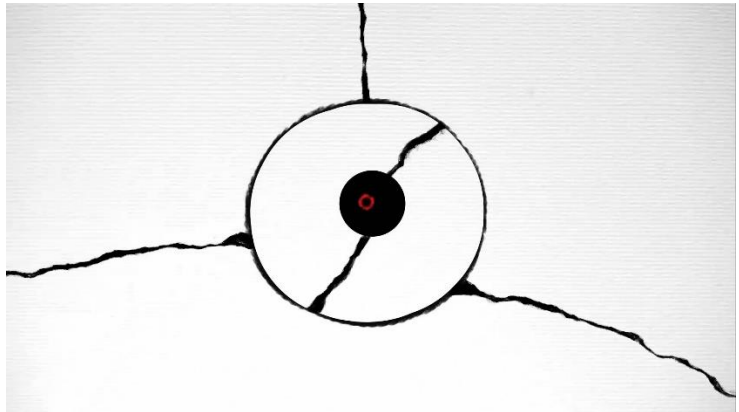
53 0:03:46 - 0:03:47

Levandul se neúspěšně snaží vejce rozmáčknout podruhé. Vejce odporuje větší silou, září, zalévá obrazovku světlem, scéna zbledá.



54 0:03:47 - 0:03:50

Bílá scéna se opět začíná točit, kruhy jsou popraskané - černé, bílé, červené.



55 0:03:50 - 0:03:51

Kruhy vychází ze středu, točí se.



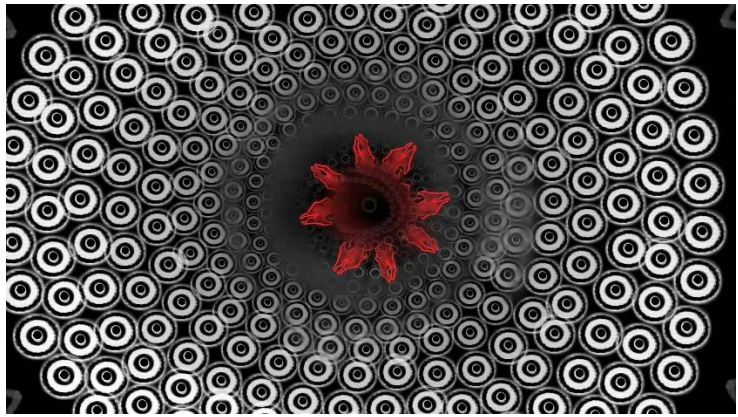
56 0:03:51 - 0:03:52

K točení a kruhům se přidává kosočtvercový kruhový dekor, a bílé lebky



57 0:03:52 - 0:03:54

Střed tvoří nyní červené lebky v hloubce dekorativní očnaté struktury. Vše se točí a prolíná, až ze všech kruhů zbyde jenom černá tečka na červeném pozadí.



58 0:03:54 - 0:03:57

Černá tečka vpadne do scény a stane se z ní člověk, shora na něj spadne černý kouř s kloboukem, melou se v černém klubku s bílou linkou (za postavu člověka).



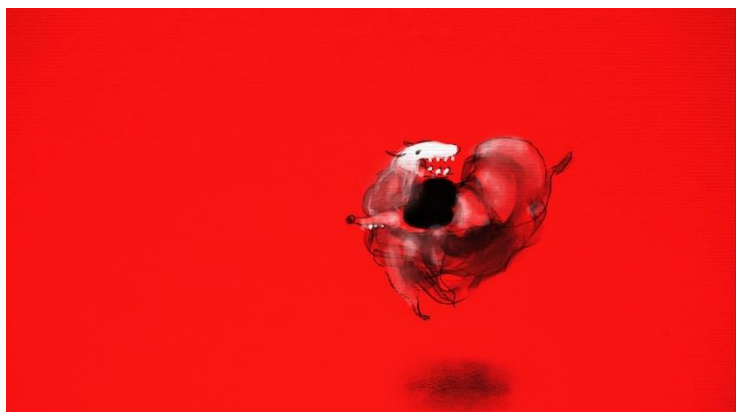
59 0:03:57 - 0:03:58

Z klubka vyvstanou dvě postavy. Krysa Levadnul s kloboukem a žabomyš člověk s bílou tváří.



60 0:03:58 - 0:03:59

Zápolí spolu, koušou se do rytmu, až se zase promění zpět do svých původních podob.



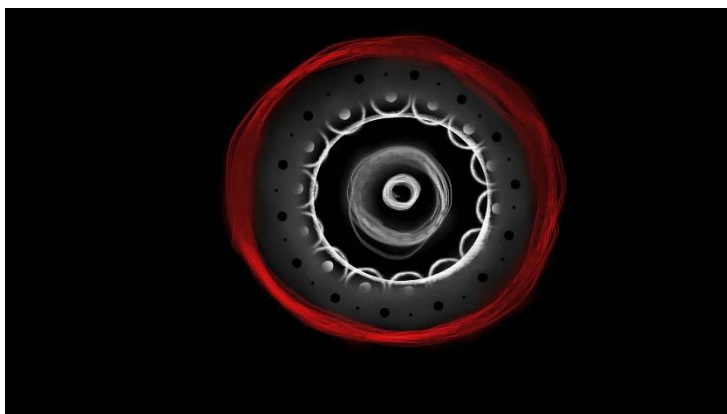
61 0:03:59 - 0:04:03

Člověk i Levandul se točí proti sobě, táhnou za sebou kouřové stopy, které nakonec obraz pohltí. Levandul člověka sleduje očima.



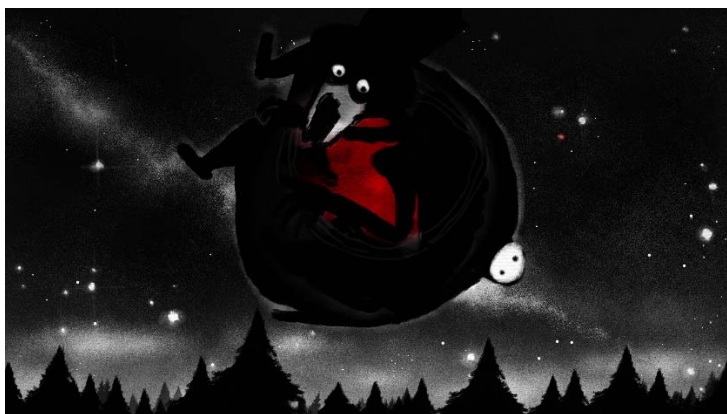
62 0:04:03 -0:04:05

Ze stop se stává kouřové točení s abstrakcemi a dekorem. Točení končí bílou tečkou, ze které se stane člověk.



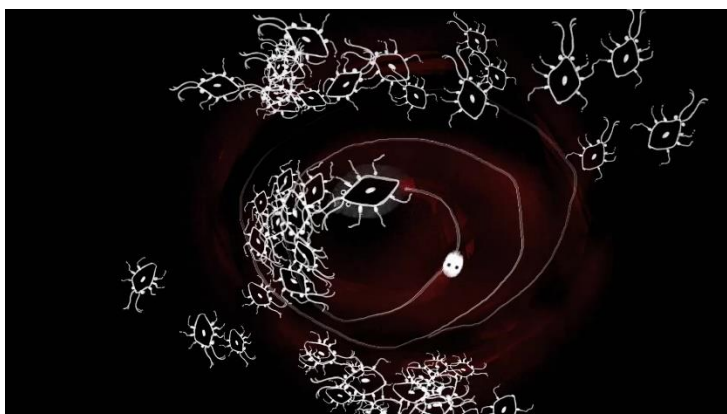
63 0:04:05 -0:04:09

Člověk vylétává nad les, proti noční obloze je vidět, jak jeho silueta tloustne. Z jeho břicha vylézají Levandul. Vše zaniká ve víru.



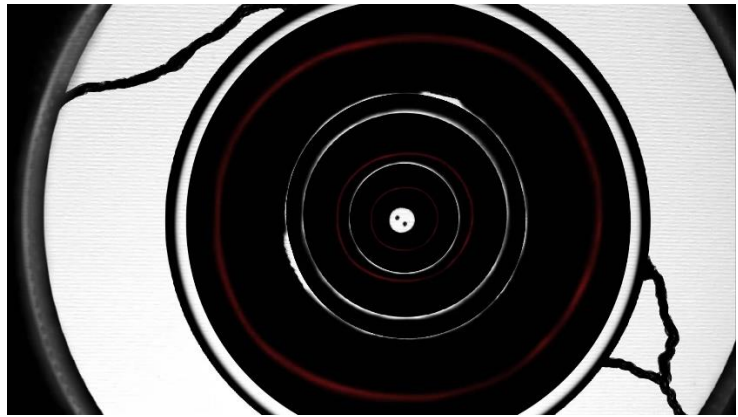
64 0:04:09 -0:04:15

Z předchozího záběru pokračuje v bílém obrysu Levandulova hlava. Stává se z ní kosobrouk. Brouk snáší ve spirále vejce, ze kterých postupně vylézají další kosobrouci.



65 0:04:15 -0:04:16

Středem točení a kruhů je jedno z vajec kosobrouka, které připomíná obličej našeho člověka. Točení končí bílým masivním kruhem s hlavou ve svém středu.



66 0:04:16 -0:04:21

Z kruhu a hlavy se stanou lebčkouni s člověkem. Člověk máchnutím rukou lebčkounům rozsekne lebky. Střepiny lebek se promění v zuby.



67 0:04:21 -0:04:22

Zuby v úsměvu scvaknout a pohltí člověka. Pusa se zavře a je tma.



68 0:04:22 -0:04:26

Oddálením ze tmy zjistíme, že to byla Levandulova ústa. Jsme v lese, v pozadí jsou světlušky. Levandulovo oko se nafoukne a praskne. Vyletí z něj náš člověk. Levandul ho chytí.



69 0:04:26 -0:04:29

Levandul se snaží člověka roztrhnout, tělo s hlavou je však propojené. Levandul se točí po směru. Tělo se opět spojí s hlavou a člověk začne zářit.



70 0:04:29 -0:04:30

Člověk se vytrhne Levandulovi. Září. Levandul v údivu kouká jedním okem a rozpažuje ruce a uhýbá.



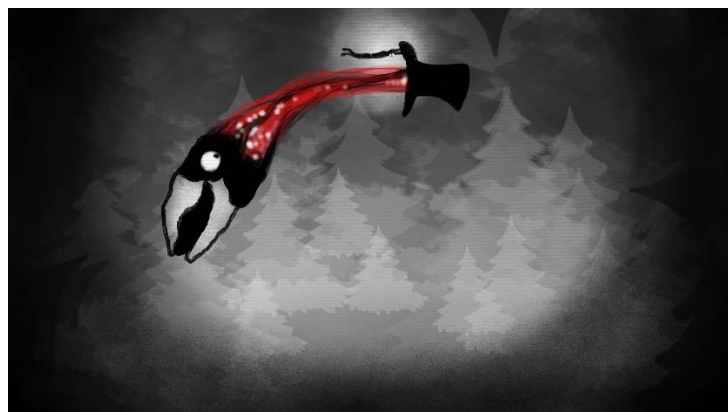
71 0:04:30 -0:04:31

Člověk se na Levandula vrhá, snaží se mu strhnout klobouk z hlavy. Levandul zvrátí hlavu dozadu. Kruh světla nyní sleduje člověka a Levandulovu hlavu. Začínají se točit.



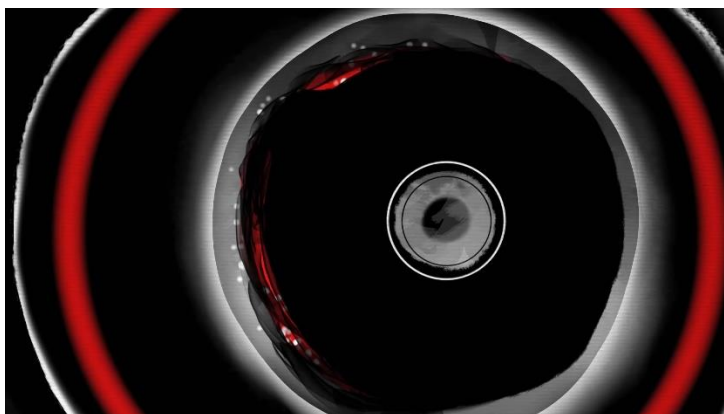
72 0:04:31 -0:04:33

Klobouk s člověkem se odděluje od Levandulovy lebky. Jsou propojení rudým šlahounem. Točí se v kruhu. Člověk do této změti po chvíli zahučí.



73 0:04:33 -0:04:34

Vše se slévá dohromady, objevují se bílé kruhy, točení. Plynule se vše zmenšuje, shora se přibližují špičky stromů a nebe.



74 0:04:34 -0:04:37

Černá motanice se siluetou klobouku a rukou vypadává z lesa a přistává na zemi. Textura nejvíce zní při výstupu z lesa, pomalu se klidní při pádu na zem. Nebe pomalu plyne.



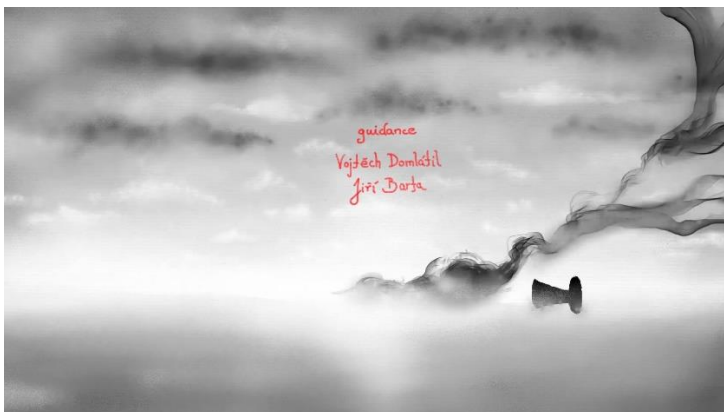
75 0:04:37 -0:04:40

Na zemi v mlze leží silueta Levandula, klobouku a člověka. Všichni jsou, zdá se, po smrti. Nad nimi běží titulky.



76 0:04:40 -0:04:44

Silueta Levandula se rozplyne a pohltí vše, scéna zčerná. Stále běží titulky.



77 0:04:44 -0:04:47

Titulky s poděkováním.

special thanks to
Josef, Mikal a Antonín Dabek
Ira, Jana, Jakub a Michala

78 0:04:47 -0:04:50

Objeví se kruh s dovětkem,
člověk se zvedá ze země,
nasazuje si Levandulův
klobouk. Jeho bílý obličej se
přetvoří na černý
(Levandulův) s chytrýma
očima. Scéna zčerná.



79 0:04:50 -0:05:00

Titulky Sutnarka. Rozmlžení
do ztracena do tmy.

Sutnarka
ŽU + Ploj
1919

KONEC