

Jak „zneužít“ animovaný film

Tomáš Čapek, student FI MU

Lidová tvořivost má v moderním věku mnohem více podob, než kolik pokrývají klasická média. Jedna z jejich poměrně mladých forem navazuje na již existující žánr a dodává mu nový lesk. Její běžně používaná zkratka na internetu je AMV a znamená *anime music video* neboli anime videoklip.

Krátké filmy, které propagují hudební dílo, začaly vznikat nedlouho po samotném vynálezu filmu. To, že v současnosti vysílá už nespočet výhradně hudebních televizních stanic, svědčí o tom, že žánr hudebních klipů je poměrně pevně zakořeněn ve vnímání lidí. V každém případě technologie, které se v minulosti používaly k výrobě videoklipů, byly vždy daleko za hranicemi dostupnosti a praktické použitelnosti obyčejných diváků.

Hlavní složka AMV je *anime*, což je pojem označující japonskou animaci. Jejím základním rysem, který přetrval do současnosti, je vlastně malý podíl animace samotné. V začátcích anime šlo totiž o masovou produkci, takže spíše než animace se používaly šablonové modely a statické scény prokládané krátkými, bohatě animovanými sekvencemi. Opravdový zlom v anime nastal v padesátých letech minulého století, kdy se na televizní obrazovky a filmová plátna prosadil grafický styl z komiksů zvaný *manga*. Ten se vyznačuje především nerealisticky obrovskými očima u postav. Anime se za roky své existence ohromně vyvinulo a diversifikovalo do tří směrů. Obyčejné anime bývá obvykle levné a statické, animace celovečerních anime filmů je naopak dotážená do detailu a často obsahuje 3D grafiku i animaci. Někde mezi je ještě formát OVA (Original Video Animation), který vychází rovnou na DVD a do kin nebo televizí se vůbec nedostává.

Dávno už neplatí, že by anime byl formát pro mrňata a zastydlé pubescenty, pokud to vůbec kdy platilo. Právě naopak, víc a víc anime produkce není primárně určena malým dětem. Příkladem budiž tajemné psychologické drama *Serial Experiments Lain*, temný *Noir* nebo ultrakravý *Ninja Scroll*. Současně anime pohádky, jakými jsou třeba *Cesta do Fantazie* nebo *Prin-*

cezna Mononoke jsou natolik nosné a mnohovrstvé, že mohou snadno zaujmout diváky takřka libovolného věku. Ani tak to ale není žádný obecně dokonalý žánr. Nejméně polovina produkce spadá do kategorie líbivého a povrchního braku, stejně jako je tomu u jiných žánrů.

Co tedy spojuje hudební klipy, anime a lidovou tvořivost? Jsou to, jak jinak, informační technologie. Osobní počítače jsou v domácnostech rozšířené už poměrně dlouho, ale je to teprve asi sedm let, kdy začal být jejich výkon dostatečný, aby na nich bylo možné provádět takové věci, jako je stříhání filmového materiálu. Už tehdy si skalní *otaku* (z japonštiny převzatý pojem pro nadšence do anime) řekli, že pouhé sledování seriálů je málo, zvláště když strojový výkon pro další hrátky je každému na dosah ruky. V dřevních dobách podomácky tvořených videoklipů se obraz zachytával z televize, zvuk se nahrával z magnetických kazet, kodeky obrazu a zvuku byly pomalé a nevykonné a dostupného softwaru také nebylo mnoho. Ovšem takové technické detaily nemohly skutečně nadšence odradit. S nástupem formátu DVD, ve kterém už většina anime v dnešní době vychází a to i v obnovených edicích, a formátu MP3 pro digitalizaci zvuku se technická otázka definitivně vyřešila. Teď si možná někteří myslí – no a co, tak vezmu nějaký vhodný kus videa, vyberu k němu nějakou vhodnou písničku, slepím to k sobě a mám videoklip. Ano, máte videoklip – jeden z nejhorších, jaké se dělají... Samotný vznik AMV byl ve skutečnosti inspirován hudebními znělkami k seriálům, které známe i z našeho prostředí. Ty totiž nejsou nic jiného, než krátké sestříhané sekvence obrazů ze samotného seriálu podložené nějakou hudební skladbou.

Videoklip je krátkometrážní filmový formát, který aby někoho zaujal, měl by v ideálním případě ladit od začátku do konce, měl by vyvolat nějakou náladu a v neposlední řadě dávat svým způsobem smysl. Obraz by měl kopírovat hudbu v nástupu, ve zlomech i v odeznívání. Proto pouhé zarovnání nesestříhaného videa a hudební skladby téměř nikdy nefunguje. A zde se hlasí ke slovu lidová tvořivost. Kvalitní AMV se nejprve pečlivě plánuje a pak se teprve stříhá. Opravdoví machři potom třeba kom-

binují více zvukových stop, do obrazu vkládají grafické filtry, animované efekty, karaoke titulky nebo vlastní ozvučené znělky. Velmi často se používá tzv. *lip syncing*, neboli vkládání textu písně do úst animovaných postav pečlivým zarovnáním obrazových a zvukových segmentů. Ti úplně nejvíc nejlepší (tzv. bestest) vytvářejí vlastní digitální animaci.

Tím ovšem rozmanitost AMV nekončí. Asi je skoro zbytečné se rozepisovat, že scéna kolem AMV je mnohem větší, než by laik řekl a že záběr používané hudby není ničím omezen. Můžete nalézt AMV na Carla Orffa nebo Johnnyho Cashe, Linkin Park nebo Rammstein, Allison Goldfrapp nebo Gus Gus a nebo dokonce na Britney Spears. Vlastně platí, že žánrová rozmanitost anime se spolu s hudebními žánry násobí a vzniká tak nespočet různých forem, které bych nechtěl na tomto místě vypočítávat. Jedna z nich ale poněkud vyčnívá – parodie. I praví otaku si uvědomují, že mnohé stylizace v anime působí velice přihlouple, a nebo je v AMV použijí způsobem, aby tak působily. Jen si zkuste představit, jaké to je, když někdo sestříhá záběry rozesmátých dětských tvářiček s obrovským očkama, různých roztomilých zvířátek a barevných kytiček a přesně pustí death metal, který navíc s karaoke efektem otitulkuje pro takzvaně growl-impaired, tedy osoby 'postižené' neschopností správně rozumět chraplavému řevu. Nebo si to nemusíte představovat, takové AMV už existuje a jmenuje se Lolli-pops, Sunshine and rrrRRRrrr.

Jako každá ad hoc komunita moderního věku i ta kolem AMV existuje více či méně v anonymitě Internetu. Nemyslím si, že by to bylo hlavně proto, že se fanoušci zásadně nenamáhají shánět si ke své práci licence od držitelů autorských práv hudby nebo anime. Proč by to také dělali? Nejen že se s AMV nikde neobchoduje, nejen že je to výborná reklama jak na hudbu i anime, ale hlavně zdá se neexistuje vůle persekuovat tento druh umění, až na nějaké obskurní procesy v USA, kde se producenti amerických animovaných trapností bojí ztráty identity animovaných postav. To se ovšem samotného anime netýká. Navíc je nepsaným pravidlem a dobrým zvykem komunity udávat informace o původních autorech hudby a anime do metadat daného AMV

nebo je vkládat přímo do něj. Skutečný důvod anonymity spíše vidím v tom, že se jedná o komunitu, která na Internetu vznikla, její členové nejsou ve velké míře v osobním kontaktu a skutečná jména tedy nejsou důležitá. To na druhou stranu neznamena, že by se autoři AMV nescházeli. Po celém světě (i když hlavně v USA) se každý měsíc koná hned několik soutěží AMV od malých čistě internetových až po velké přehlídky a festivaly jako jsou třeba Anime Expo nebo Otakon. Videá soutěží v několika kategoriích a vítězové nezřídka zakládají tvůrčí studia, pod jejichž hlavičkou pak vydávají své další práce a udržují úroveň kvality dostatečně vysoko.

Hlavní a v podstatě jediné místo, kde se laik může k AMV dostat, je Internet. Je možné, že na nějaké narazíte při náhodném googlování, ale nejdůležitějším a největším existujícím rozcestníkem, informačním zdrojem a úložištěm najednou je v této oblasti www.animemusicvideos.org. Obsahuje obrovský archiv souborů, seznam autorů, kalendáře a žebříčky AMV soutěží, propracovaný vyhledávací stroj nad metadaty, spoustu statistických dat, odkazy, recenze a mnoho dalšího. Někdo může považovat za nevýhodu, že všechen tento obsah je přístupný až dva týdny od založení osobního účtu na tomto webu. Nicméně je to dobrá ochrana před spamery a také asi před lidmi, které AMV ve skutečnosti nezajímá.

Vytváření videoklipů se však neomezuje jen na AMV. Existují další podoby podomácky stříhaných filmů využívající existujících multimedii. Patří mezi ně anime trailer, game music video, engine movie, fragmovie nebo machimina. Těm, které celá tato oblast zaujala a přitom ji ještě neznají prakticky, držím palce, aby několik prvních filmů z této kategorie, které uvidí nejspíše po náhodném výběru, patřilo k těm kvalitnějším. □