

**Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2017

Ondřej Tomšů

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Proměna stylu hip hopového videoklipu
s příchodem vydavatelství BiggBoss**

Ondřej Tomšů

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Marek Čermák

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Proměna stylu hip hopového videoklipu s příchodem vydavatelství BiggBoss* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování Mgr. Marku Čermákovi za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěl poděkovat za vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů.

Obsah

| | | |
|---|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | Úvod | 6 |
| 2 | Použitá literatura | 9 |
| 3 | Metodologie | 12 |
| | 3.1 Neoformalismus | 12 |
| | 3.2 Teoretické pojmy..... | 13 |
| | 3.3 Filmový styl..... | 14 |
| | 3.3.1 Kamerová složka | 14 |
| | 3.3.2 Stříhová skladba | 15 |
| 4 | BiggBoss | 18 |
| 5 | Neoformalistické analýzy | 23 |
| | 5.1 WWW – <i>NOČNÍ MŮRA</i> | 23 |
| | 5.2 PSH – <i>JIŽÁK</i> | 26 |
| | 5.3 PSH – <i>PRAHA</i> | 29 |
| | 5.4 VLADIMÍR 518 - <i>DU DOLU</i> | 32 |
| | 5.5 PSH – <i>ROK PSH</i> | 35 |
| | 5.6 HUGO TOXXX – <i>PROČ JSI PRO BOHA NA MĚ TAK ZLÁ?</i> | 38 |
| | 5.7 HUGO TOXXX FEAT. VLADIMÍR 518 - <i>MELEME MELEME KÁVU</i> | 40 |
| | 5.8 WWW - <i>PIKOLA</i> | 43 |
| 6 | Komparace | 47 |
| 7 | Závěr | 50 |
| 8 | Seznam použitých pramenů a literatury | 52 |
| 9 | Seznam obrázků | 55 |

1 Úvod

Hudební videoklip se v posledním čtvrtstoletí stal neodmyslitelnou součástí hudební produkce. Původní myšlenkou videoklipu byla „sebe-prezentace“ samotných interpretů, dnes je však tento oblíbený audiovizuální žánr, spojením zvukové a obrazové složky, zásadním prostředkem pro naplnění uměleckého záměru. Na počátku 80. let vznikly první hudební videoklipy, kdy televize MTV, vnesla do hudebního průmyslu zcela nový impuls, kdy dochází k novému spojení těchto dvou uměleckých druhů, jako je film a hudba.

Během několika posledních let prošel videoklip velkou transformací, jak v oblasti tvorby či v samotné prezentaci tohoto audiovizuálního žánru. Dochází tak k neustálému vytváření nových prvků, struktur, technik a stylů. V jeho počátcích je však pro mnoho interpretů tato disciplína nedostupná, produkce a následná postprodukce je velmi nákladná a jen málo komu se podaří prosadit a své videoklipy prosadit v hudebních stanicích. Ty byly totiž jediným zdrojem, které umožňovaly hudbu nejen poslouchat, ale zároveň ji vnímat za pomoci televizního přijímače.¹ S příchodem internetu se však situace zcela mění. Hudební servery se stávají velkým konkurentem televize a rádia, kde divák může nezávisle shlédnout jakýkoliv klip nebo video svého oblíbeného tvůrce. Řada z nich se brzy podrobila těmto serverům a své videoklipy začala zveřejňovat zcela zdarma.

Počátky hip hopu u nás jsou úzce spjaty s výtvarným uměním, které nazýváme graffiti.² Jeho popularita se k nám po revoluci začala dostávat z Berlína. Budeme li ale na hip hop nahlížet jako na hudební žánr, za jeho průkopníky můžeme považovat Lesíka Hajdovského a jeho uskupení Manželé. Píseň *Jižák* z alba *Kamufláž* vznikla v roce 1984, tedy v dobách silné totality, přesto se v ní

¹ VESELÝ, Karel. *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss, 2010. str. 71.

² SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. str. 191-198.

objevují první známky rapu a můžeme ji považovat za první hip hopovou skladbu u nás. Mezi jejich následovníky jsou RapMasters s písní *Praha plná keců*, kde můžeme sledovat prvky break-dance. Dále pak trio nezávislých umělců WWW s písní *Noční můra*, která se dodnes řadí mezi nejzásadnější díla. Tato trojce interpretů neodmyslitelně patří k hip hopové kultuře a má velký podíl na jejím rozvoji. I díky nim se koncem 90. let hip hopový žánr stal velmi populární a na české scéně tak vznikají nová uskupení, jako jsou Chaozz, PSH nebo Supercrooo. Dnes je hip hop velice oblíbený a populární hudební žánr, který má v mnoha ohledech specifickou výstavbu videoklipu. Ve svých začátcích však český hip hopový videoklip nepůsobil nijak osvěceně. Tvůrčí styl čerpal inspiraci u světových interpretů a videoklipy postrádají kreativnější přístupy v práci se stylistickými prostředky. O tom svědčí i výše uvedené snímky.³

Ve své práci se chci zaměřit na to, do jaké míry ovlivnil styl českého hip hopového videoklipu pražský label BiggBoss. Pro tento záměr využiji přístup neoformalistické filmové analýzy, prostřednictvím které budu zkoumat dominantní postupy v práci s kamerou a střihem. Bakalářská práce *Proměna stylu hip hopového videoklipu s příchodem vydavatelství BiggBoss* bude členěna do tří celků. V první části představím přístup neoformalistické filmové analýzy, její nástroje a používané teoretické pojmy. Dále pak představím autory jednotlivých videoklipů a zdůvodním jejich výběr. Jedná se o osm snímků, tyto videoklipy rozdělím na dvě skupiny. Čtyři z nich byly natočeny a vydány nezávisle bez vydavatelství, ty zbylé však již zastupuje zmiňovaný pražský hip hopový label. Výběr jsem stanovil tak, aby interpreti vystupující ve videoklipech figurovali v obou zkoumaných částech.

V druhé části textu podrobím jednotlivé videoklipy neoformalistické analýze, ve vztahu práce s kamerou a střihem a určím jejich dominantu. V závěru práce budu výsledky obou zkoumaných částí vzájemně komparovat. Mým cílem

³ KOLÁŘOVÁ, Marta, ORAVCOVÁ, Anna. *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2011. str. 130-131.

bude prokázat inovaci tohoto audiovizuálního žánru s příchodem vydavatelství BiggBoss.

2 Použitá literatura

Pro svou bakalářskou práci využívám českou i zahraniční literaturu. Zejména tu, která se zabývá českou hip hopovou kulturou, jejím vznikem a jejími subkulturami. Neexistuje však žádná, která by se konkrétně zabývala hip hopovým videoklipem. Z tohoto důvodu jsem nahlížel do podobně zaměřených diplomových prací. Jednou z nich je *Vývoj střihové skladby českých hip-hopových videoklipů*.⁴ Ovšem v té se autor dotýká tématu pouze okrajově. V analytické části videoklipy pak spíše obecně představuje a nevyužívá terminologii z použité literatury.

Pro vypracování analýz mi poslouží článek Kristin Thompson *Neoformalistická analýza: jeden přístup, mnoho metod*,⁵ kde autorka vysvětluje princip neoformalistického přístupu i charakteristiku jednotlivých prostředků. Za stěžejní literaturu jsem si zvolil *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*⁶ od Davida Bordwella a Kristin Thompson. Autoři zde popisují jednotlivé složky tvořící filmovou formu. Kniha podává ucelený pohled na to, jak spolu jednotlivé části filmové formy pracují, a jak jsou propojeny, aby působily na publikum. Jelikož je videoklip filmový subžánr, nachází se mezi filmem a videoklipem mnoha paralel a neoformalistická teorie je proto dobře aplikovatelná. Ve své práci využiji terminologii k definování stylu v práci s kamerou a analýze střihové skladby, čímž se zabývám v metodologické části své práce.

Informace z oblasti historie české i zahraniční hip hopové subkultury mi poskytla kniha Karla Veselého *Hudba ohně*⁷. Tato kniha obsahuje ucelený přehled o dějinách tzv. černošské hudby a zabývá se i současnými subžánry jako je hip hop,

⁴ CVRKAL, Josef. *Vývoj střihové skladby českých hip-hopových videoklipů*. Bakalářská práce, Fakulta multimediálních studií. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2013.

⁵ THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. Iluminace*. Roč. 10, č. 1, s. 5-36. Přel. Zdeněk Böhm (Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis, 1988).

⁶ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin: *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU, 2011.

⁷ VESELÝ, Karel. *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss, 2010. 431 s.

house nebo dubstep v jejich historických i myšlenkových souvislostech. Kromě vzniku a vývoje dalších hudebních žánrů nabízí náhled do příbuzných segmentů afroamerické kultury, jako jsou gangsta rap, stand-up komika či blaxploitation filmy. Karel Veselý v knize vychází z mnoha pramenů a načerpané informace jsou zpracované do originálních souvislostí. *Hudba ohně* nepostupuje chronologicky, vyprávění Veselý strukturuje do vzájemně propojených celků.

Další využitou publikací je *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*⁸. Kapitoulou o hip hopu se zde zabývá Anna Oravcová. Podle ní je hip hop kombinací tří složek: hudební, pohybové a vizuální (rap, DJing, beatbox, breakdance a graffiti). Autorka se zde spíše zaměřuje na dění kolem hudební složky, jelikož u české veřejnosti je tento žánr znám především svojí hudbou. V knize mapuje počátky hip hopové kultury u nás, tyto informace využívám v úvodu své bakalářské práce. Zaměřuje se zde také na hip hopový underground, ovšem není úplně zřejmé, čím se liší a v čem spočívá jeho „podzemnost“. Zajímavý je i její genderový pohled, kdy je hip hop podle ní silně maskulinní. Větší prostor získávají rappeři a rapperky jsou spíše vzácností. Videoklipy a prezentace interpretů vedou k ponižování žen, kdy jsou ve videoklipech často sexisticky prezentovány.

Carol Vernallis je americká muzikoložka, jejímž předmětem výzkumu jsou vztahy mezi hudbou a textem nebo obrazem dané písně. V knize *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* se zabývá videoklipem, na který nahlíží z mnoha uhlů. V první části své knihy se věnuje teorii hudebního videoklipu, zahrnuje kapitoly věnované vyprávění, hercům a dalším kompozičním složkám. V té druhé pak Vernallis aplikuje svou teorii v analýzách třech videoklipů. Tam se ale spíše zaměřuje na „kolísavost, fragmentaci, hravost, heterogenost a hustotu.“⁹ Kniha nám tedy nabízí možnost nahlížet na videoklip trochu jinak. Její

⁸ KOLÁŘOVÁ, Marta; ORAVCOVÁ, Anna. *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2011. 264 s.

⁹ VERNALLIS, Carol. *Experiencing music video: aesthetics and cultural context*. New York: Columbia University Press, c2004. s. 285.

analýzy se ale zaměřují hlavně na videoklipy, které s českou produkcí nemůžeme srovnávat a logicky také nemůžeme dohledat srovnatelné postupu při využití kamery nebo střihové skladby, které jsou pro mou analýzu účelové. Proto ve své práci vycházím primárně z příkladných analýz *Umění filmu* filmu Davida Bordwella a Kristin Thompson.

3 Metodologie

3.1 Neoformalismus

Ke své práci jsem si zvolil metodu neoformalistické filmové analýzy, která je součástí moderní filmové teorie. Jejími předními představiteli jsou Kristin Thompson a David Bordwell. Neoformalismus je analytická metoda a přístup, který vychází z ruského formalismu. Využívá kognitivních principů a percepční psychologie s cílem zohledňovat aktivitu diváka. V knize *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*¹⁰ hovoří Kristin Thompson o neoformalistickém přístupu, jako o způsobu si vybrat novou metodu pro konkrétní zkoumání. Odlišnost filmu pak přináší odlišnost výzkumných otázek, které si při analyzování klademe. Cílem je se tak vyhnout aplikaci předpokladů, které využívají jiné typy analýzy. Kladen je důraz i na nahlížení filmu v rámci historického kontextu. V různých historických obdobích u filmu totiž převažovaly různé styly a normy, musíme tedy k analýze přistupovat z pohledu diváka konkrétní doby a zaměřit se tak na všechny historické souvislosti a zvyky daného období. Analýzu pak vytváří spojení filmové struktury a divácké kognitivní schopnosti. Samotný divák má proto velký podíl na vytváření účinku filmu a není tak pasivním subjektem. Jeho předešlá zkušenost s okolním světem, se sférou umění a ostatními filmy pak v jeho vědomí vytváří schémata toho, jak umělecká díla fungují a na jejich základě si divák vytváří různé hypotézy. Při sledování daného díla se jeho hypotézy buďto potvrzují nebo vyvracejí, pokud ano, tak si pak divák vytváří nové a směřuje tak dále svou veškerou pozornost danému dílu. Neoformalismus se brání běžnému komunikačnímu modelu umění. Ten totiž hodnotí dílo na základě toho, jak divákovi prezentuje jednotlivé významy. Umělecká díla jsou podle neoformalismu

¹⁰ THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988.

rovnocenná, jelikož nám všechny ozvláštňují naši zkušenost se světem.¹¹ S pojmem ozvláštňování pracuje Thompson i ve spojení se samotnými prostředky uměleckého díla. Ty totiž fungují tak, že u diváka nabourávají veškeré konvence a schémata, které si divák osvojuje a ty pak vytvářejí ozvláštňující efekt. Často, díky tomu procesu ozvláštňování, které prostředky staví do popředí, můžeme vyhledat dominantu samotného díla. Thompson definuje dominantu takto: „Hlavní formální princip, jehož dílo nebo skupina děl k organizaci prostředků do jednoho celku.“¹² Nalezení dominanty je pro analýzu velmi důležité, její funkcí je spojovat a řídit prostředky daného díla, na základě toho si pokládáme další výzkumné otázky a chápeme strukturu díla.

3.2 Teoretické pojmy

Ve své práci se zaměřím na analýzu filmového stylu. Jedná se o soubor filmových prostředků, které budují čas a prostor a seznamují diváka s příběhem. Obraz a zvuk poskytují divákovi vodítka pro lepší orientaci ve filmovém prostoru. Stylistické prvky dělíme na tyto kategorie: Kamera, zvuk, střih a mizanscéna. Funkce střihu je spojování jednoho záběru se záběrem následujícím, tyto záběry pak organizuje do výsledného celku. Nejčastěji využívaným střihem je ostrý střih. Nejdůležitější složkou je však práce s kamerou. Jejíž součástí je také rámování, což znamená využití filmového rámu k tomu, co a jak má být zobrazeno. Podle pohybu kamery, se uspořádání ve filmovém rámu může měnit. Vliv na to má také ohnisková vzdálenost na objektivu kamery. Ta ovlivňuje hloubku ostrosti. Rozestavení prostorových a časových prvků neboli mizanscéna označuje vše, co divák vidí ve filmovém okénku. Jde tedy o prostředí, ale také herce a jejich herectví, kostýmy, osvětlení nebo choreografie. Posledním prostředkem je zvuk, ten může být diegetický. To znamená, že v příběhu má svůj zdroj. Bývají to často

¹¹ THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. Iluminace*, ročník 10, č. 1., s. 5-36

¹² Tamtéž, s. 35

monology postav, ruchy a hudba, která vychází z fikčního filmového prostředí. Nediegetický zvuk svůj zdroj ve světě příběhu nemá.

3.3 Filmový styl

3.3.1 KAMEROVÁ SLOŽKA

V rámci analýzy kamerové složky se budu předně zajímat o způsob snímání ve vztahu k postavení kamery jako vypravěče. Může jít buď o pozici neutrálního vypravěče, nebo o hledisko postavy uvnitř záběru, popřípadě z nezvyklých pohledů. (*Objektivní kamera, Subjektivní kamera, Angažovaná kamera*).

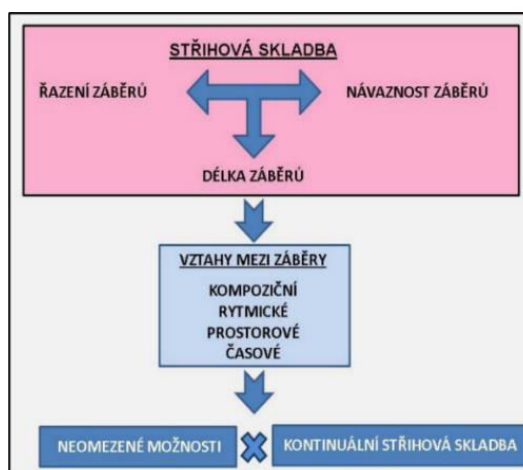
Dále si budu všimnout pohyblivosti kamerového rámu a využití tzv. *švenků*, kdy se jedná o specifický rychlý pohyb (většinou ruční kamera) a může tak nahrazovat střih. Dost často zviditelňuje kameru (neutralizuje záběr) a umocňuje subjektivitu kamery (supluje rychlé ohlédnutí). Využití *Panoramy* pak rozšiřuje záběr a to až na 360°, seznamuje diváka s prostředím děje, informuje o prostoru a převádí pozornost z jednoho objektu na druhý. Častým prvkem jsou také *rakurzy*, jedná se o náklon kolem kolmé osy (nadhled, podhled). Pohyby kamery v prostoru mohou být buďto: *nájezd* kamery, kdy dochází k zmenšení záběru nebo naopak k *odjezdu* kamery (zvětšení záběru). Pokud se kamera pohybuje uprostřed jednoho záběru, nazýváme jej pohybem *kontinuálním*. Dalším pohybem kamery může být změna velikosti záběru *skokem* (část scény je vystřižena). Souběžný pohyb kamery a pohybujícího se objektu nazýváme *jízda*. Mezi další prvky patří také *jeřáb*, kdy kamera snímá objekt ze shora pohybem nahoru, dolů a do stran.

Velikost kamerového záběru seřadím vzestupně podle velikosti rámování. *Velký celek* ukazuje divákovi rozsáhlý prostor. Často zobrazuje krajinu, města z ptačí perspektivy a další podobné výjevy. *Celek* klade důraz na pozadí, umožňuje plynulý přechod od VC k záběrům z blízka a je typický pro televizní vysílání. Herci a jeho gesta pak zdůrazňuje *polocelek*, pozadí má většinou doplňkovou funkci a bývá často rozostřeno. Vystupuje-li v záběru gestika, snímání dialogu využívá kamera *polodetailu*, zároveň tak izoluje postavy od pozadí. Kompromisem mezi polocelkem a polodetailem může být tzv. *americký plán*, ten zachycuje pohyb postavy a zároveň umožňuje soustředění na rozhovor. Pokud klademe důraz na mimiku a zachycení a zdůraznění emocí pak využíváme *detail*, dochází tak k

narušení osobní zóny, na diváka to má psychologický účinek a vytrhává postavu z prostoru a času. Detailní kamerové záběry pak můžeme dělit na detail *velký* nebo *makro* detail. Velký snímá část obličeje, působí naturalisticky a zdůrazňuje tělesné vlastnosti a důležitost předmětu. Ovšem makrodetail zdůrazňuje zvětšení, dost často v těchto záběrech pak ztrácíme orientaci.¹³

3.3.2 STŘIHOVÁ SKLADBA

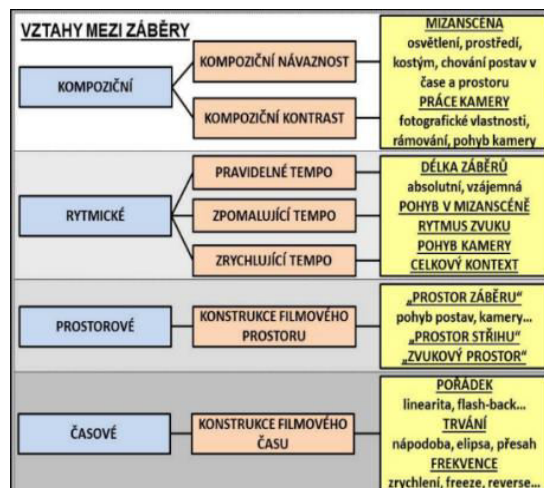
Stejně tak i k analýze střihové skladby využiji *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu* Davida Bordwella a Kristin Thompson. V kontextu střihové skladby zde autoři rozlišují čtyři základní dimenze: vztahy kompoziční, rytmické, prostorové a časové. *Kompoziční vztahy* mezi záběry: ryze kompoziční spojení, spojení světla a tmy, linie a tvaru, objemu a hloubky, pohybu a klidu – nezávisle na vztahu záběrů k času prostoru a fabule. *Rytmické vztahy* mezi záběry: určují délku záběru, vztahy mezi délkou po sobě jdoucích záběrů, rytmus se zrychluje, pokud se zkracuje délka záběrů; *Časové vztahy* mezi záběry: Sled záběrů, délka záběrů, frekvence záběrů (opakování jednoho záběru); *Prostorové vztahy* mezi záběry: celistvost konkrétního prostoru, vztahy mezi různými příběhy. Pro lepší orientaci, jsem na základě zmíněných termínů vytvořil dva diagramy.



Obr. 1 Střihová skladba¹⁴

¹³ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2011. s. 289 - 291.

¹⁴ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2011. s. 292 - 302.



Obr.2 Vztahy mezi záběry¹⁵

Střih narušuje kontinuitu ve filmovém prostoru a času. *Kontinuální* střih zajišťuje plynulý přechod z jednoho záběru na druhý, kdy jsou zachovány jednoty všech složek. *Diskontinuální* střih je typický pro abstraktní filmy. Pro vynechání prázdného času nedůležitých okamžiků lze využít *eliptického střihu* (elipsy). Nejčastěji využívanou montáží je však střih *paralelní*, který spojuje dva související obrazy. Jeho opakem pak může být střih *motivický*, kdy dochází ke spojení dvou záběrů spolu nesouvisející. Pokud však danou událost sledujeme ze dvou pohledů, jedná se o střih *křížový*.

Sled krátkých záběrů, které vnímáme jako celek, se nazývá *rapid montáž*. Mezi další střihové postupy řadíme: *prolínáčky*, *dvojexpozice*, *stíračky*, *mrtvolky* nebo *flashbacky*.¹⁶

Na základě těchto představených postupů, budu v analýzách osmi videoklipů hledat dominantní prvky a postupy jejich tvůrců. V analýzách si jednotlivé videoklipy rozdělím na sloky, refrény popřípadě mezihry, ve kterých se budu zabývat prací s kamerou a to konkrétně jejím pohybem, rámováním a velikosti

¹⁵ Tamtéž

¹⁶ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2011. s. 289 – 290.

záběru. V druhé polovině analýzy se zaměřím na střihovou skladbu. Budu zkoumat, jakou formou jednotlivé záběry narušují kontinuitu prostoru a času ve videoklipu, dále pak budu rozlišovat vztahy mezi záběry.

4 BiggBoss

Pražský label BiggBoss vznikl v době rozkvětu hip hopu v Čechách. Mezi hlavní pilíře celého uskupení můžeme zařadit Vladimíra 518, Jamese Cola, nebo Ondřeje Anděru. Vladimír Brož neboli Vladimír 518 je jedním z členů kapely PSH a zakladatel BiggBoss labelu. V posledních letech se vyvinulo i několik dalších labelů, a každý z nich se zaměřil na specifický hudební přístup. Dnes hip hopová scéna ubírá cestou ortodoxního zvuku devadesátých let, alternativními experimenty, elektronickou hudbou, americkými vlivy a vlivy z jiných okolních zemí. Vývoj hip hopu je nezastavitelný a spolu s dobou se vyvíjí i hip hopová subkultura v České republice, která se skládá z writerrů, rapperů, b-boys, DJs a na základě společných vazeb tvoří hip hop.¹⁷

Předmětem mých analýz je český hip hopový videoklip. Vybrané videoklipy jsou seřazeny chronologicky dle data jejich vzniku. Těchto osm videoklipů rozdělím do dvou skupin. Před rokem 2007 a po roce 2007, kdy byl založen první český hip hopový label BiggBoss. Vycházím z teze, že vznik tohoto vydavatelství měl vliv na proměnu stylu a inovaci vybraných snímků. Jak jsem již uváděl v úvodu své práce, ve svých analýzách se budu soustředit na práci s kamerou a střihovou skladbou. Na základě těchto analýz budu hledat dominantní využití daných prvků. Výběr jsem stanovil tak, aby videoklipy stejných interpretů figurovaly v obou analyzovaných částech a to z toho důvodu, abych v závěru své práce mohl výsledky analýz vzájemně komparovat a prokázat vliv BiggBoss labelu. Cílem mé práce bude prokázat inovaci tohoto audiovizuálního žánru s příchodem vydavatelství BiggBoss.

¹⁷ VESELÝ, Karel. *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss. 2010. str. 323-327.

WWW – Noční můra (Ondřej Anděra;1993)¹⁸

První analyzovaný snímek se jmenuje „*Noční můra*“. Videoklip můžeme považovat za první hip hopový videoklip natočený u nás. Režisérem snímku je Jan Zajíček, který v minulosti byl členem uskupení WWW, ale zároveň se podílel na natáčení. Ve videoklipu také vystupuje mladá Lela Geislerová, sestra herečky Ani Geislerová, která v závěrečné části snímku vystupuje z role komparsu a společně s hlavními postavami rapuje. Za pomoci Jiřího Korna se videoklip podařilo prosadit do programu České televize, kde byl klip zveřejněn v hudební hitparádě ¹⁹„*O106*“, kterou uváděl Michal Vykořík. I díky tomu se skupina WWW a pojem hip hop dostal do širšího povědomí posluchačů mladé generace.

PSH – Jižák (Ondřej Anděra;1998)²⁰

Videoklip *Jižák* natočil Ondřej Anděra v roce 1998. Na tehdejší dobu se jedná o dost experimentální ztvárnění videoklipu. Píseň je remake skladby *Jižák* z alba "Manželé - Kamufláž/Jižák", která mapovala střet pionýrů hip hopu v Čechách (Lesík Hajdovský & Manželé) s mladou generací (Trosky, Coltcha atd.).²¹ Ve videoklipu vystupují Vladimír 518 a Orion, členové uskupení PSH. Snímek se prolínají dvě dějové linie a těmi jsou situační výjevy, kde se objevují PSH a další obyvatelé panelového domu. V té druhé pak mikroskopické záběry hemžících se organismů.

¹⁸ WWW: *Noční můra*. In: Youtube [online]. 12.10. 2007 [cit. 30.11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yzg74OTuXU4> Kanál uživatele Jakub Svoboda

¹⁹ PHATBEATZ.cz. *Noční můra* [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/www-nocni-mura>

²⁰ PSH: *Jižák*. In: Youtube [online]. 9.3.2007[cit. 30.11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=AKfEQ1cGyqc> Kanál uživatele Tormentandr

²¹ VESELÝ, Karel. *Peneřina těžká dřina?* In: Musicserver.cz [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <http://musicserver.cz/clanek/4539/peneri-strycka-homeboye-repertoar/?mobile=1>.

PSH – Praha (Michal Dvořák; 2002)²²

Autorem videoklipu z roku 2002 je Michael Romeo Dvořák, jehož tvorba je dnes významně spojována s hip hopovou kulturou. Z nulového rozpočtu natočil i sestříhal videoklip Praha, a jak sám uvádí, byl to jeho v té době nejnáročnější videoklip.²³ Děj videoklipu do značné míry vychází z textu skladby a autor se vněm snaží reflektovat vztah interpretů k tomuto městu. Strihová skladba dokonale nastiňuje rychlý způsob života a autor nám svou ruční kamerou ukazuje ve videoklipu temná zákoutí našeho hlavního města.

Vladimír 518 - Du dolu (Jiří Málek; 2006)²⁴

Na produkci videoklipu se podílelo studio Etic Pictures. Jejich výsledná práce byla malým předvojem toho, kdy populární pražští rappeři začali uvažovat o dlouhodobé spolupráci se zkušenými producenty a o založení labelu. Ve videoklipu *Du dolu* je jasně vidět, že je kladen velký důraz na post produkci. “Je to klasickéj street materiál...”²⁵ vyjádřil se Vladimír 518, jenž je společně s Kateřinou Winterovou ústřední postavou.

PSH – Rok PSH (Jan Zajíček; 2007)²⁶

²² PSH: *Praha*. In: Youtube [online]. 22. 6. 2008 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=72bGVWG55zY> Kanál uživatele IBMLR61

²³ REFRESHER.cz. *Hudba, Moda, Lifestyle* [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <https://refresher.cz/41714-Nahlednete-s-nami-na-skoro-20-let-stare-snimky-PSH-i-Kontrafaktu-z-objektivu-prazskeho-reziseru-a-writeru-Romea-ktery-stal-u-zrodu-sceny>.

²⁴ Wladimir 518 & K. Winterová: *Du dolu*. In: Youtube [online]. 21. 2. 2012 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=EzqBTF1WKZM> Kanál uživatele Psygmat

²⁵ IDNES.CZ. *Klip pro tisíce hiphoperů je na světě*. 21. 6. 2005 [online]. [cit. 2017-11-25]. Dostupné z WWW: https://kultura.zpravy.idnes.cz/klip-pro-tisice-hiphoperu-je-na-svete-dsy-/hudba.aspx?c=A050621_124903_hudba_kot.

²⁶ PSH: *Rok PSH*. In: Youtube [online]. 18. 6. 2010 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FJKRjAqRsmM> Kanál uživatele BIGGBOSS

Příchod nového labelu BiggBoss dal vzniknout spojení mezi rappery a nezávislými filmovými tvůrci. Jejich progresivní metody a postupy se ve velké míře projeví i na hip hopových videoklipech. Režisér Jan Zajíček společně s Jiřím Málkem natočili videoklip, který je natočen na jeden záběr. Za pomoci digitálního zoomování bez využití stříhové montáže dokáží zobrazit konkrétní část širokého záběru. Divákovi to dává možnost sledovat další situace a předem připravené pohyby dalších protagonistů, které současně probíhají okolo kapely PSH.

Hugo Toxxx – *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?* (Vladimír Okánik; 2009)²⁷

Další, poněkud netradiční kompilaci se postaral Vladimír Okánik ve svém videoklipu *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?* Setkáváme se s prvním z vybraných videoklipu, který je komponovaný jako 8 bitová videohra.²⁸ Autor zde za pomoci green screenu²⁹ dokáže oba protagonisty přesunout do děje této videohry. Ve světové filmové produkci je využití toho nástroje již naprosto běžné, dlouhou dobu šlo však o nákladnou metodu, která byla pro tuzemské producenty nedostupná.

Hugo Toxxx feat. Vladimír 518 - *Meleme meleme kávu* (Jan Zajíček;2009)³⁰

Autorem videoklipu je Jan Zajíček, který společně s Jiřím Málkem natočil progresivní videoklip, ve kterém při postprodukcí dokázali metodou motion trackingu³¹ vytvořit mimiku na maskách protagonistů. Jedná se o vizuální efekt, kdy

²⁷ Hugo Toxxx feat. Dara Rolins: *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?* In: Youtube [online]. 13. 3. 2009 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ELJagpbTtWk> Kanál uživatele BIGGBOSS

²⁸ GEK, Marek. *Videohry: Nintendo v době 16-ti bitů*. Bonusweb.cz [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <https://bonusweb.idnes.cz/videohry-nintendo-v-dobe-16-ti-bitu-dlv-/Magazin.aspx?c=A020209_nintendoera_bw>.

²⁹ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 238, ISBN 9788073312176s.238

³⁰ Hugo Toxxx feat. Vladimír 518: *Meleme meleme kávu*. In: Youtube [online]. 8. 7. 2009 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=i1jIPHgX3ak> Kanál BIGGBOSS

³¹ KLEKNER, Martin. *TRACKING & MATCHMOVING: Bodový tracking*. [online]. [cit. 2017-02-10]. Dostupné z WWW < <http://vizualniefekty.cz/tracking-matchmoving-1-bodovy-tracking/> >

v jednom místě záběru definujeme výrazný bod na sledovaném objektu a za pomoci softwaru necháme záběr analyzovat. Z této analýzy pak vznikne trajektorie pohybu předmětu, na níž pak lze připevnit jiný objekt.

WWW – *Pikola* (Radim Špaček; 2010)³²

Téměř 17 let dělí od sebe videoklip *Pikola* a první videoklip uskupení WWW. Od prvního zhlédnutí i poslechu pocítíme rozeznatelný rozdíl. Snímek Radima Špačka se stopáží 4 minuty je sestříhán ze záběru filmu *Pouta*.³³ Hlavními protagonisty jsou Ondřej Malý, Sifon a jeho žena Lela. Na videoklipu je nejvýraznější střih, který je dynamický a koresponduje s obrazem. Způsob ztvárnění má vyjadřovat zoufalství, vztek a lásku.

³² WWW: *PIKOLA* In: Youtube [online]. 29. 11. 2010 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=m_70AxZx9V4 Kanál uživatele BIGGBOSS

³³ HUBÁČKOVÁ, Petra. *Stáhněte si píseň "Pikola"*. Musicserver [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <http://musicserver.cz/clanek/28899/Stahnete-si-pisen-Pikola-WWW/>.

5 Neoformalistické analýzy

5.1 WWW – *Noční můra*

Kamera

Celý videoklip je natočen z pohledu neutrálního vypravěče. Patrná je i přítomnost objektivní kamery, kdy autor v jednotlivých obrazech primárně využívá ruční kameru, rychlým švenkováním kamery se v téměř každém záběru snaží dodržet stejný pohyb kamery, houpáním zleva doprava. Statické záběry se objevují velmi zřídka a to v úvodních a závěrečných scénách, kdy kamera zabírá zvonící budík nebo graffiti - konečné dílo protagonistů (sprejerů) ve videoklipu. Setkáme se s ní ale i v dalších obrazech, kdy se autor snaží soustředit veškerou pozornost diváka na danou postavu a kamera tak po celou dobu snímá velký celek. Typickým celkem je například moment, kdy Sifon stojí před posprejovanou zdí a vedle něj se krčí další dva protagonisté videoklipu za popelnici. Tato situace má symbolizovat hádku, mezi mladou a starší generací, která nesympatizuje s tímto druhem umění, jako je graffiti. V závěru videoklipu pak autor využívá rakurzu - podhledu kamery a snímá sedící Lelu na jedné z posprejovaných zdí. Naprosto neočekávaně se ve stejném záběru kamera otáčí o 360 stupňů a to ve chvíli, kdy se k rapující Leji, přidává Sifon. Jako kdyby chtěl autor tímhle postupem udělat tečku za jejich sdělením lidem, kteří nesouhlasí s jejich zálibou. Zároveň také videoklip vystupňovat před závěrečným refrénem skladby. Nejvyužívanějším postupem při práci s kamerou je pohyb kamery v prostoru. Autor často švenkováním přechází z polodetailu na detail, kdy se tak divákovi představují hlavní postavy videoklipu nebo výsledek jejich práce (graffiti). V tunelu metra, kde z mlhy vyjíždí na tříkolce zpívající Lela Geislerová docílí autor souběžného pohybu kamery se snímaným objektem, což na diváka působí jako využití jízdy pro plynulý a stabilní záběr. Kamera pomalu najíždí na Geislerovou a v okamžiku bezprostřední blízkosti pohyb kamery přechází v plynulý odjezd. Objevuje se Sifon a herečka se ztrácí z rámu obrazu. Tento obraz je natočen na jeden záběr. Jak jsem již uvedl, autor využívá švenkování kamery a to převážně v kombinaci polodetailních a detailních záběrů.

Příkladem tohoto postupu je obraz, kdy se ve videoklipu objevují reportéři televizních zpráv, autor při jejich snímání střídá obě velikosti záběrů. Celky pak tvoří záběry z refrénu skladby, kdy je kamera vychýlena ze své osy a švenkem se houpe z leva doprava. V těchto scénách postavy sprejují, nebo tančí breakdance. Většinou se jedná o snímání sprejů nebo samotného sprejování, které je ze zadního plánu osvětleno protisvětlem a zvýrazňuje sprejovanou barvu. Detailní záběry autor využívá v úvodu videoklipu, kdy snímá budík a spícího sprejera, dále pak taky u obličejů reportérů.

Stříhová skladba

Autor pracuje na úrovni se třemi ze čtyř základních dimenzí vztahů mezi záběry. Rytmické, časové i prostorové. V úvodní scéně videoklipu dochází ke křížovému střihu, kdy parta sprejerů přistupuje k posteli, v které spí jedna z hlavních postav. Chápeme to jako dvě odlišné, ale přitom současně probíhající situace, kdy sprejer spí, ostatní jsou však v ulicích a malují po zdech. Dochází tak k propojení dvou dějových rovin. Ve své analýze stříhové skladby bych se chtěl zmínit o využití zvukové složky videoklipu, která se významně podílí na délce i kompozici všech záběrů. Jedním z neodmyslitelných prvků hip hopové hudby je tzv. scratch (škrábání/čištění)³⁴. Ten nás provází v celém videoklipu, kdy stříhové postupy vycházejí z rytmiky tohoto zvuku³⁵. Autor jej využívá různými způsoby, které uvedu na příkladech. Jedním z nich je úvodní scéna, kde krátké sekvence snímaných sprejerů kombinuje se záběrem spícího sprejera. Tento postup v nás budí dojem, že máme možnost nahlédnout do jeho snění. Nejčastěji je ale využíván při využití skokového střihu. Pro definování stříhové skladby si je třeba uvědomit koncept skladby, která má daný refrén, sloku, mezihru. Po krátkém prologu videoklipu se za využití skokového střihu ocitáme v jiné lokaci, kde čistou

³⁴ VESELÝ, Karel. *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss. 2010. str. 190-192.

³⁵ HRABALIK, Petr. *Rap a hip hopová kultura*. Česká televize [online]. 1996–2016 [cit. 2017-12-11]. Dostupné z WWW: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/bigbit/rap-hip-hop/clanky/138-rapa-hip-hopova-kultura>.

neposprejovanou zeď hlídají policisté. Autor zde využívá převážně paralelního střihu. Ovšem sprejovací scény jsou střihány elipticky, aby tak autor mohl reprodukovat celý tvůrčí proces malování graffiti. Vyvrcholením této střihové skladby jsou vždy rapid montáže, složené ze záběrů celé sprejující party. Následuje prolínačka a scéna z tunelu metra, která je natočena na jeden záběr. Ve videoklipu se objevují také reportéři České televize, kteří o graffiti natáčejí reportáž. Záběry udržují prostorovou celistvost a jsou kombinovány paralelně společně se záběry Sifona sedícího na posteli a dvěma sprejery ležících u hořících popelnic. Autor v této části využívá ostrého střihu společně s efektem zrnění obrazu, který má působit jako puštění televizoru, kdy vystoupíme ze sledování videoklipu a sledujeme tak televizní reportáž. Střihová skladba v refrénu skladby je v souladu s rytmikou zvukové složky. Autor využívá paralelního střihu opět za zvuku scratche. S výjimkou posledního refrénu, kdy se sprejeři shromažďují, tančí breakdance. Ten je kombinován kontinuálně. V závěrečném sledu záběrů využívá eliptického střihu se stejnou kompozicí graffiti. Podobný postup jsme již mohli vidět v úvodu videoklipu.



Obr.3 *Noční můra*

Videoklip „Noční můra“ nemá pravidelný rámeček postupů a metod kamerové tvorby, pohyb kamery v prostoru však dotváří atmosféru celého videoklipu, kdy se snaží nastínit náladu ve společnosti a křivdu vůči „nepochopené“ mladé generaci. Ondřej Anděra dokonale podřizuje stylistické prostředky zvukové

složce. Přes využití ruční kamery a jejím švenkováním se snaží udržovat prostorovou celistvost a metodou křížového střihu propojuje ve videoklipu dvě dějové roviny. Své zaujetí novým médiem se Ondřej Anděra rozhodne dále rozvíjet na studiích FAMU³⁶ a stejně jako Zajíček se nadále věnuje filmu a videoklipu (videoklip PSH- *Jížák*).

5.2 PSH – *Jížák*

Kamera

Téměř celý děj videoklipu se odehrává uvnitř dřevěného rámu, který je specifickým prvkem tohoto videoklipu a jeho hlavním účelem je v divákovi vzbuzovat pocit, že prostředí a postavy videoklipu sleduje skrze dveřní kukátko, které je typické pro panelové domy. Videoklip je ozvláštněný také prací s kamerou, která pravidelně střídá své pozice ve vyprávění. V záběrech s ústředními postavami videoklipu využívá tři pozic kamery, které se ve videoklipu různě mění. V úvodních záběrech Orion vystupuje z dřevěného rámu, jenž společně s dveřním kukátkem tvoří rámeček děje videoklipu. Rapper zde představuje skladbu *Jížák*, jakožto remake a video-verzi stejnojmenné písně od skupiny *Manželé*. Snímá ho objektivní kamera. Následně se však vrací zpět do role nájemníka a začíná jeho vzájemný dialog přes dveřní kukátko společně s Vladimírem 518. Zde se již střídají pohledy subjektivní a angažované kamery. K záběrům z chodeb a jednotlivých bytů využívá autor statickou kameru, postavy snímá střídavě z nadhledu nebo podhledu a za užití zoomování přechází z polodetailů na detail, což ale částečně celý obraz deformuje nebo rozostří. Převážně v refrénech skladby, kdy v divákovi tak vzniká dojem podroušeného stavu. Největší podíl na tom ale má zvolený typ objektivu kamery. Širokoúhlý objektiv, jenž je často využíván pro natáčení různých extrémních sportů, nazýváme rybí oko. Součástí tohoto objektivu jsou cirkulární

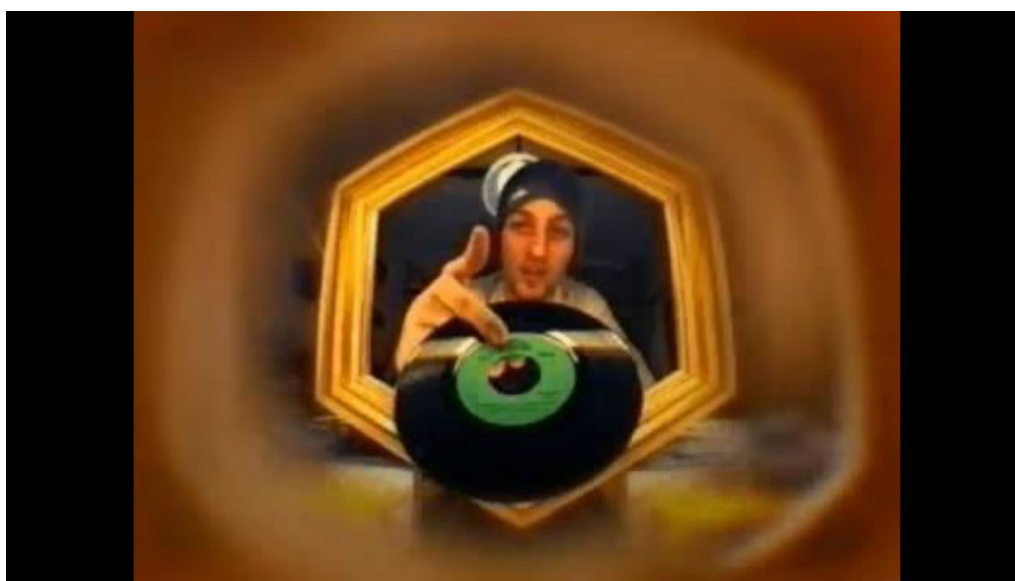
³⁶ SLETBUBENIKU.cz *Ondřej Sifon Anděra*. [online]. [cit. 2014-02-12]. Dostupné z WWW: <http://sletbubeniku.cz/ondrej-sifon-andera/>

čocky, které získávají 180 stupňovou hemisféru a ze snímané kompozice vytváří kruh uvnitř filmového rámu, rohy rámu jsou však zcela tmavé. K ozvláštňení záběrů autor využívá umělé osvětlení, kdy kamera snímá na stěně siluetu obličeje Vladimíra 518 vytvořenou frontálním světlem. Další protagonisté videoklipu se objevují v jednotlivých šestihranných rámech. Autor zde využívá deformaci obrazové kompozice. Jedná se o trojici kompozic, které vypadají jako včelí plást. Tyto záběry se objevují v úvodu, v první půli a v závěru videoklipu a mají ho utvrzovat v tom, že se nacházíme v panelovém domě a dát mu možnost současně nahlédnout do životů dalších obyvatelů betonového kolosu. Tyto záběry kamera zabírá střídavě v detailu nebo polodetailu. V závěru, však zpětným zoomováním zabírá velký celek včelího plástu. Autorova snaha narážet na frekventovanost a život v těchto objektech se projevuje také v mikroskopických záběrech hemžících se organismů ve žlutém poli, které autor záměrně střídavě rozostřuje a zaostřuje. Pohyb a velikost organismů se však v každém z těchto záběrů mění. V posledním obraze kamera rozostřuje a zaostřuje Oriona, ten drží v ruce dřevěný rám a ztrácí se ze záběru.

Stříhová skladba

V analýze stříhové skladby budu opět vycházet z konceptu zvukové složky a rozdělím si videoklip na jednotlivé sloky a refrény. Úvodním obrazem je makrodetailní záběr na hemžící se organismy, následuje prolínačka na záběr s včelími plástem, ve kterém se objevuje Orion. Po jeho krátkém uvedení remake verze písně *Jižák* je ostrý střih zpět na mikroorganismy, které se ve videoklipu ještě několikrát objevují v kombinaci s jinými záběry. Autor už ale využívá stejnou stříhovou montáž, tedy mikrozáběry – prolínačka – statický záběr. Následuje sloka, kdy spolu Orion a Vladimír 518 vzájemně komunikují (rapují) přes dveřní kukátko, v těchto záběrech využívá autor střih ve vztahu záběr/proti-záběr. Rytmika zvukové složky určuje vztahy mezi délkou po sobě jdoucích záběrů. Sloka je půlena opět záběrem na mikroorganismy. V následujících záběrech oba rapeři představují své přátele z paneláku Jižák, autor upouští od rytmického střihu a následuje sled záběrů udržující celistvost konkrétního prostoru a ač jsou některé obrazy rozostřeny, je znatelné, že všechny zmíněné osoby se nacházejí na chodbě paneláků. Autor u některých těchto záběrů postav využívá při montáži zrychlení nebo freezování

záběru, což se vyskytuje v závěru každé sloky zvukové složky. To vše uceluje opět záběr na mikroorganismy, prolínačka a začíná refrén. Sled záběrů v refrénech se skládá z nekonkrétních a rozostřených obrazů, které jsou kombinovány kontinuálně. Tento postup si autor udržuje nadále i ve druhé sloce zvukové složky, kdy statické záběry z prostor paneláku kombinuje s obrazy mikroorganismů, stejně jako v první sloce využívá zrychlení a freezování záběrů. Navazuje další sloka, v té střihová montáž vychází z rytmiky zvukové složky. V této části se také objevuje celek včelího plástu, kdy v této kompozici složené z šesti-hraných rámu můžeme současně vidět všechny účinkující postavy ve videoklipu. Touto specifickou variací na paralelní montáž propojuje příběhy všech obyvatel paneláku, které Vladimír a Orion zmínili v textu zvukové složky. Další prostorové spojení záběrů je již statické, dřevěný rám lemuje modro bílé osvětlení. Refrén v závěru videoklipu se od těch předchozích neliší a autor dodržuje stejné střihové postupy. Videoklip je ukončen zatmívačkou.



Obr.4 *Jižák*

Na základě těchto příkladů je jasně vidět hlavní motivace autora videoklipu. Jeho cílem je reflektovat divákovi život v paneláku, kdy využití kamerové postupy a kompozice vycházejí z panelové kultury. Dále pak zdeformované a rozostřené záběry autor využívá ve snaze poukázat na nevýhody těchto staveb a zároveň tak kritizovat jejich nadbytečnost a nepraktičnost. Kombinace rybího oka a dřevěného

rámu v divákovi naplňuje dojem, že příběh všech protagonistů v tomto videoklipu sleduje z pohledu souseda.

5.3 PSH – Praha

Kamera

K natáčení využívá autor Michal Dvořák primárně ruční kameru. Z pohledu objektivní a angažované kamery můžeme sledovat sebe prezentaci interpretů PSH a ve vztahu k městu, ve kterém žijí. Zvuková složka je rozdělena na tři části, kdy každá část obsahuje sloku a refrén. V každé této sloce a refrénu se objevuje jeden z hlavních protagonistů (Orion, LAVOR a Vladimír 518), kde autor využívá podsvícení bílým světlem pro zdůraznění mimiky všech třech protagonistů. Tyto záběry kamera snímá z mírného podhledu. Soustředí se výhradně na detail a částečně na velký detail obličeje. Jsou zde dokonale vidět tělesné vlastnosti - vrásky, pot nebo slzy. Osobnosti protagonistů však autor zachycuje odlišně. Odlišné jsou i jeho kamerové postupy těchto záběrů, které aplikuje v jiných lokacích a prostorech. Tou první je například taneční klub, kde se setkáváme s Orionem, jenž jako jediný v těchto záběrech sedí a nepohybuje se. Kamera nám tím dává jasně najevo jeho loajalitu, působí sebevědomě. V následujících záběrech se objevuje sedící v křesle obklopen ženami, autor zde švenkem ruční kamerou snímá jejich polodetaily. I přes přítomnost ruční kamery autor nevyužívá jejího nájezdu a odjezdu, ale obraz jednoduše zoomuje. V další sloce figuruje LAVOR. V těchto záběrech využívá autor pohled objektivní a subjektivní kamery ke snímání jízdy. Ze současně jedoucího vozidla, za pomoci jízdy kamera prvně snímá polodetaily vozu, ve kterém sedí právě LAVOR. Subjektivní kameru autor využívá právě z jeho pohledu, kdy z automobilu sleduje dopravní zácpu v centru města. Poté se ocitá v ulicích města Prahy a my můžeme z jeho pohledu opět sledovat zastávky tramvají a metra. Tato část videoklipu divákovi ukazuje ty temné stránky města Prahy, kdy jeden z protagonistů naráží na frekventovanost dopravy, drogové dealery, rasové problémy a kapsáře. Zmiňuje i konkrétní místa těchto událostí, která kamera snímá. V další části videoklipu se nacházíme na městském sídlišti. Záměrně rozostřená kamera snímá velké celky oken paneláku, která jsou osvětlena ze snímaného bytu. Uvnitř něj se objevuje Vladimír. Autor využívá obdobné kamerou postupy jako u

předchozích protagonistů, kdy při snímání Vladimíra odzoomuje z velkého detailu na detail. Pořízené záběry působí melancholicky, rozostřené záběry z vedlejšího paneláku a Vladimír ležící na posteli uvnitř prázdného bytu v nás budí pocit samoty a pocitu lidí žijících v tak velkém městě uvnitř tak malého bytu. Pro záběry exteriérů (Praha) autor snímá město z jedoucího auta nebo tramvaje, to vše primárně v noci. Autor tak využívá kontrastu městského osvětlení společně s detaily světel semaforů, majáků, ale také casín, barů a nočních klubů.

Stříhová skladba

V úvodním záběru vidíme bezpečnostní kameru, záběr je zmrazený. Autor jej odděluje ostrým stříhem, kdy na něj navazují zrychlené detailní a polodetailní záběry svítících bannerů, pražských památek a ulic, kdy se snaží zachytit zrychlený tep města. Následuje představení tří protagonistů, tyto polo detailní podhledové záběry jsou odděleny prolínáčkou. Stříhová skladba vychází ze zvukové složky. V každé sloce můžeme vidět výpovědi všech protagonisty. V úvodu Orionovy sloky se objevují první známky zpomalovacího (slow motion) efektu, kdy se autor snaží montáží záběrů podřídit zvukové složce. Zpomaluje tak detailní záběry hodinek a policejního majáku, které kombinuje prolínáčkou. Následuje velký detail Orionova obličeje, který se prolíná s reklamním poutačem „Člověka v tísní“.³⁷ Autor chce motivovat mladého diváka a jeho generaci, aby se jakkoliv zapojili do pomoci obětem této přírodní katastrofy. Oba záběry se navzájem prolínají. Ve sloce jsou kombinovány detailní záběry obličeje Orionu s rapid montáží, vztahy mezi těmito záběry jsou rytmické a oddělovány ostrým stříhem. Využití rapid montáže je ve videoklipu dominantním postupem autora. Jedná o sled vybraných detailních a polodetailních záběrů z pražských ulic. Ty autor záměrně zkracuje. V refrénu skladby se střídají celky a polo celky, to když se Orion nachází v tanečním klubu obklopen ženami. Postup stříhové montáže v refrénu videoklipu je obdobný s tím v předchozí sloce, ovšem autor se zde snaží zesílit dynamiku, a jakmile

³⁷ Videoklip byl natáčen v období velkých záplav (r. 2002), jenž zachvátily i pražskou metropoli.

rappeři vyřknou frázi „Praha,...!“ kombinuje záběry protagonistů s rapid montáží. Následuje další sloka, ve které se objevuje Lavor. V této části autor opět využívá slow motion efektu. Polodetaily Lavora, který se nachází uvnitř svého bytu, jsou nasvíceny frontálním světlem a jsou kombinovány se záběry z ulic města a se záběry jedoucího automobilu. V tom automobilu sedí zmíněný protagonista a společně s řidičem vozu projíždí Prahou. Zde autor záměrně využívá eliptického střihu, aby eliminoval zdlouhavé záběry z cestování metropolí, čímž tak chce znova poukázat na uspěchanou dobu. Následuje refrén, zesílení dynamiky, rapid montáž se od té předchozí opět o něco zrychluje. Ve třetí části videoklipu se mezi sebou prolínají rozostřené velké celky oken, v kterých se objevuje Vladimír. Stříhová skladba poslední sloky je složena z detailů a velkých detailů. V okamžiku, kdy se ale jeho text zvukové složky dotýká tématu sousedství a bydlení v panelovém domě, začíná je autor kombinovat s velkými celky těchto panelových kolosů. Od refrénu jej odděluje stmívačka. Videoklip je zakončen montáží zrychlených záběrů neonových reklam, semaforů, pražských památek a ulic.



Obr.5 *Praha*

Dominantním postupem autora ve videoklipu je využití rapidmontáže. Zvolená metoda zdůrazňuje, že se život člověka neustále zrychluje. Tato symbolika má vzestupnou tendenci, kdy se na začátku setkáváme pouze se zrychleným záběrem, v dalších se pak už jedná o sled vybraných záběrů, které autor záměrně zkracuje, tím se pak zvyšuje rychlost tempo a dynamika videoklipu. Zrychlenými a

zpomalenými záběry chce autor divákovi co nejvíce přiblížit život ve velkoměstě a snaží se co nejvíce vyplnit danou expozici.

5.4 Vladimír 518 - *Du dolu*

Kamera

Úvod videoklipu tvoří panoramatické záběry, které seznamují diváka s prostředím děje. Objektivní kamera převádí pozornost na všechny lokace, ve kterých se pohybuje hlavní protagonista videoklipu Vladimír. Autor využívá ruční kameru. Velikost záběrů se ve videoklipu ve většině případů mění kontinuálně, odlišné postupy zmíním na příkladech. Detailní záběry nám představují další protagonisty videoklipu, které snímá statická kamera. Těmi jsou producent Dj Wich, jenž je autorem zvukové složky, pak je to herečka Kateřina Winterová. Ve videoklipu se objevuje v roli ženy, která Vladimíra opustila. Vnímáme ji jako iniciátora celé zápletky. Autor ji zobrazuje stojící před bílým plátnem, její tvář zvýrazňuje frontální světlo, statická kamera pak snímá detail jejího obličeje. Využitá kompozice symbolizuje Vladimírovy vzpomínky na ni, zároveň to působí tak, že s ní komunikuje formou telepatie. Působí to chladně a dokonale koresponduje s její barvou hlasu. Záběry ze stanic metra, ve kterých Vladimír jede na eskalátoru, v divákovi evokují pocit, že sleduje jeho cesty do podzemí, že se hlavní protagonista uzavírá před světem. Tuto myšlenku autor umocňuje využitím rakurzu - nadhledu kamery. Velké celky autor využívá podle toho, jak mu to dovoluje lokace. Tvoří je hlavně záběry z hlavního nádraží. Dále pak ulice hlavního města, nebo záběry z krytých parkovišť. Jakmile se Vladimír dostává do blízké konfrontace s lidmi, využívá autor celky a polocelky. Příkladem je záběr konfliktu s násilníkem nebo posedávání s bezdomovci, autor zde mimořádně využívá švenkování kamery. Mnohem častěji však využívá celků a polocelků ve chvíli, kdy je hlavní protagonista snímán v pohybu. Kamera zde kontinuálně zachycuje chodícího Vladimíra. Aby dosáhl kvality těchto záběrů, využívá steadicam pro lepší manipulaci a stabilizaci obrazu ruční kamery. V těchto záběrech se autor záměrně snaží Vladimíra zobrazit z profilu, kdy je jasně vidět, jak reaguje na tato místa, jak je vnímá, a co si zde prožil. Ve videoklipu kamera často reaguje na text skladby. Příkladem tohoto postupu může být v situaci, kdy zazní: „*Letíš dolů hned...!*“,

kamera v tu chvíli snímá informační tabuli, kde je šipka směřující dolů. Dále pak: „Jedu jak střela...“ vidíme detailní záběr na problikávající neonové šipky. Měřítka závislosti či lidského úpadku zobrazuje autor detailními záběry na výherní automaty nebo šňupání koxu srolovanou bankovkou. Závěrečným obrazem jsou reflexně zelené hesla „Sám, du dolu, du hloub“ promítána světelným laserem do úplné tmy. Jde o úryvek z textu zvukové složky

Stříhová skladba

Úvodní část videoklipu tvoří sled zrychlených záběrů, v kterých se objevují lokace videoklipu. Díky využití ruční kamery jsou však tyto záběry roztřesené. Obrazy jsou v úvodu videoklipu kombinovány společně s detailními a polodetailními záběry vedlejších protagonistů Dj Wiche a Kateřiny Winterové. V rytmu zvukové složky, která graduje, se sled záběrů zrychluje, následuje ostrý střih a začíná první sloka skladby. Do děje videoklipu vstupuje Vladimír pohybující se v podchodech, na eskalátorech a v prostorách heren a barů. Ačkoliv jsou pořízené záběry příliš dlouhé, autor jejich délku nezkracuje, ale využívá metodu eliptického střihu a snaží se tak zachovat celistvost záběrů. Stejně jako práce s kamerou tak i stříhová skladba se podřizuje textu skladby. S tímto postupem se setkáváme v úvodu videoklipu, když rapper vstupuje do děje se slovy „*Včera bylo fajn...*“ vidíme zrychlený záběr na bar s modrým nápisem „Happy day“, dále pokračuje se slovy „...*ale dnes jsem fakt v píči...*“, autor na to reaguje rapid montáží detailních záběrů na blikající displeje výherních automatů, které má divák vnímat jako jistý typ závislosti. S podobným postupem se také setkáváme na hlavním nádraží. Se slovy „Dám ti lekci, jak se chovat k dámám...“ kamera snímá incident Vladimíra s mužem, který na veřejnosti zmlátil ženu, autor však na to okamžitě reaguje záběrem na velký plakát s polonahou ženou ve spodním prádle. Tím se snaží poukázat na morální problémy společnosti, jak může mít někdo úctu k ženám, když jsou takhle sexisticky prezentovány. Jedná se tedy spojení záběrů, mezi kterými vzniká konflikt, a vzájemně se popírají. Záběry Kateřiny Winterové vstupují do stříhové skladby paralelně ve vztahu prostorové celistvosti, kdy sledujeme dvě odlišné situace. Její barva hlasu a bílé pozadí v detailním záběru na její obličej vytváří dojem, že je Vladimírovým vnitřním hlasem. Tyto záběry jsou odděleny ostrým střihem. Autor snímá prostory metra, podchody, tunely, krytá

parkoviště a další místa, která na diváka působí depresivně, pro posílení tohoto dojmu záměrně využívá v montáži videoklipu šedomodře zbarvený filtr obrazu. Polodetaily Vladimíra, který těmito lokacemi prochází s rádiem na rameni, jsou podrobeny efektem rozvlněného televizního obrazu. Závěrečný sled záběrů Vladimíra spícího v metru nebo ležícího na ulici, jsou řazeny kontinuálně. Videoklip uzavírají laserové nápisy ukončeny stmívačkou.



Obr.6 *Du dolu*

Dominantní postupem autora je způsob, jakým dokáže v divákovi probudit náladu hlavního protagonisty. Díky zvoleným lokalitám a využitím rakurzů (nadhledu a pohledu z profilu) se autorovi daří zvýraznit vnitřní pocity hlavního protagonisty. Můžeme jasně vidět, jak vnímá tato místa, jestli se k nim má nějakou vazbu. Tyto záběry ve spojení se záběrem na Kateřinu Winterovou vytváří dojem Vladimírových vzpomínek, jeho vnitřního hlasu. Jiří Málek dokonale reaguje v práci s kamerou a stříhem na text skladby. Kdy text spojuje s detailními záběry výherních automatů, drog nebo peněz. Ve stříhové analýze se s touto metodou setkáváme v situaci, kdy se dva záběry mezi sebou popírají a vzniká mezi nimi konflikt. Příkladem může být záběr incidentu Vladimíra s mužem, který na veřejnosti zmlátil ženu, autor však na to okamžitě reaguje záběrem na velký plakát s polonahou ženou ve spodním prádle.

5.5 PSH – *Rok PSH*

Kamera

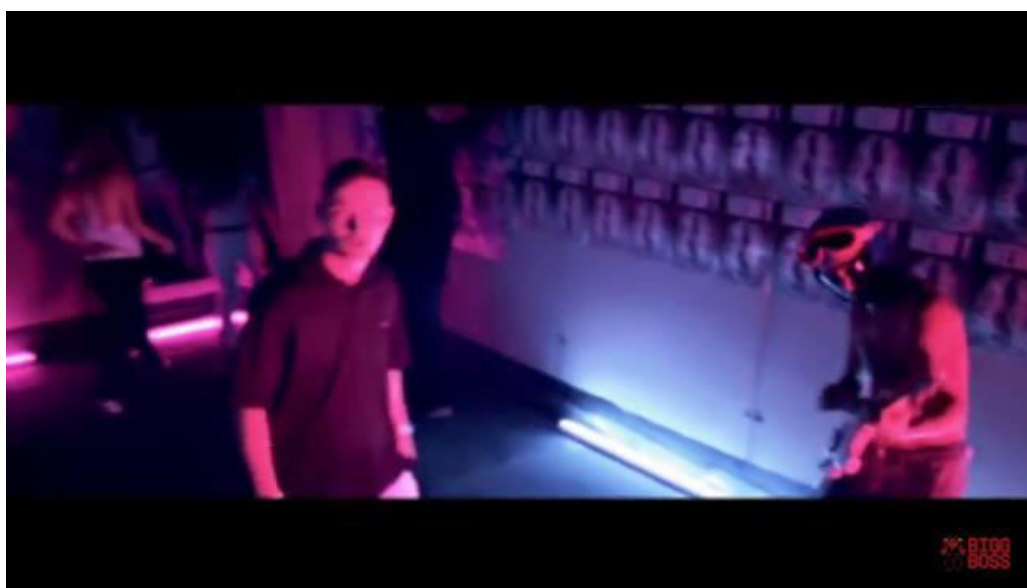
Hlavní motivací autora bylo vytvořit nadčasový a progresivní videoklip. Jeho děj se odehrává v prostoru, jenž divákovi připomíná zákulisí kapely PSH před koncertem a je natočen na jeden záběr objektivní kamery. Zvolená metoda vyžaduje předem připravený postup, čemuž je také podřízen pohyb hlavních protagonistů a dalších aktérů, jimž jsou hlavně nejbližší přátelé a kolegové rapeři. Samotný děj videoklipu obsahuje situace, které se dotýkají problémů dnešní rychlé doby. Materialismus, náboženství, kriminalita nebo stereotyp. To potvrzuje i text skladby. „*Nemáš moc škváry, kupuješ ve slevě, na produktu je to znát, vypadá levně...*“. Dále pak samozřejmě představuje hlavní protagonisty, Vladimíra a Oriona. To vše v jednom záběru. Zvolená lokace, kterou vidíme v úvodu videoklipu, napovídá, že se videoklip ponese ve futuristickém duchu. Do velké míry tomu napomáhá také modro - červené osvětlení. Na začátku se setkáváme s plynulým pohybem kamery. Využitím jeřábu, který se pohybuje vertikálně, kamera snímá pohyb vedlejších protagonistů přicházejících do zákulisí kapely PSH. Zde se poprvé setkáváme s Vladimírem, který se přibližuje ke kameře. Autor zde zoomuje na detail jeho hodinek. V této části videoklipu autor začíná obraz záměrně zastavovat, zpomalovat nebo zrychlovat. Tímto postupem dokáže jeden pořízený záběr kamery prodloužit a využít jej na celou stopáž skladby. Autor ve videoklipu primárně využívá celek. Velikost rámování mu takto dovoluje v následné stříhové montáži za využití digitálního zoomu jednotlivé výřezy obrazu skládat za sebe. Čímž dokáže dokonale nahradit pohyb kamery. V následujících záběrech Vladimír bere do ruky noviny, ty vzápětí roztrhá a ztrácí se ze záběru. Kamera se pohybuje ke středu místnosti, kdy zabírá vedlejší protagonisty. Sledujeme situace, kdy dívka chaoticky pobíhá před kamerou nebo kamelota, který rozhazuje do vzduchu noviny. V rohu místnosti vidíme potyčku gangů, přestřelka vyústí ve smrt jednoho z nich a vzápětí je u něj farář, který mu poskytuje poslední pomazání. Následuje druhá sloka, kde sledujeme Oriona. Zatímco jej zabírá kamera, v jeho pozadí odnášejí mrtvého gangstera a obklopují ho fanyanky, kterým rozdává autogramy. Autor využívá jeřábu a vertikálním pohybem vzhůru jej zabírá prvně z profilu až do chvíle, kdy se Orion staví ke kameře zády. Fanyanky odcházejí a Orion se otáčí zpět ke kameře. V zadním

plánu vidíme dalšího protagonistu hrajícího na kytaru nebo sprejera, který maluje na vylepené plakáty. Orion kolem nich prochází. Zde autor rychlým švenkem zabírá vchod na podium. Orion a Vladimír odcházejí ze zákulisí rovnou do klubu. Autor sleduje jejich odchod nájezdem kamery, jakmile se ocitá téměř uvnitř, vertikálním pohybem sjede s kamerou k zemi.

Stříhová skladba

Autor ve videoklipu nevyužívá běžných stříhových postupů, jelikož je celý natočen na jeden záběr. Ve videoklipu kamera primárně snímá celek, kdy za pomoci digitálního zoomu nám autor zobrazuje jen jednu konkrétní část širokého záběru, divák tak dokáže sledovat vše, co se v něm odehrává, zároveň ale zvolený postup snižuje kvalitu obrazu. Tyto sekvence autor vzájemně kombinuje a záběry neustále zastavuje, vrací a opakuje v různých časových intervalech a tempech, které jsou podřízeny zvukové složce. To působí na diváka tak, že se děj videoklipu vůbec neodvíjí. Ovšem tyto upravené (opakované) záběry si jsou ve své délce navzájem odlišné. Zvolený postup stříhové skladby je takovou metaforou pokroku, kdy se člověk snaží udělat krok vpřed, ovšem v jiné fázi života se musí podřítit a udělat krok zpátky. I kdyby vlastní vinou, či vlivem jiných okolností. Autor tímto postupem naráží na neschopnost další sebereflexe společnosti. Postup vypovídá o násilnické povaze člověka a jeho neschopnosti se s tímto faktem vyrovnat. Vše začíná detailním záběrem na Vladimírovy hodinky, kde autor dává najevo, že se odpoutáváme od reálného času ve videoklipu, tyto záběry zatím probíhají v plynulém sledu. To až do první sloky, kdy autor využívá polocelky, které kombinuje s polodetaily Vladimíra. V těchto záběrech zvolí časový úsek, který neustále opakuje, Vladimír prochází kolem vedlejších protagonistů. Délka opakovaného záběru se však postupně zvětšuje, což způsobuje, že se hlavní protagonista v ději posouvá dál. Tímto postupem se tak dostáváme k Vladimírovi, který potkává kamelota, bere si od něj noviny. Detailní záběr novin autor kombinuje s výřezem obrazu stejného záběru, kde kolem Vladimíra probíhá člen gangu, po kterém ze zadního plánu střílí vedlejší protagonista. Celá tato skladba se následně zrekapituluje, kdy všechny zmíněné aktéry sledujeme v jednom celku. Následující skladba je složena z polodetailu Vladimíra a detailních záběrů novin, které následně roztrhá a ztrácí se ze záběru. Dále vidíme široký záběr, ve kterém probíhají

současně další události videoklipu, ty autor v rychlém sledu opakuje. Přichází Orion, který jde proti kameře. Autor kombinuje jeho polocelek s polodetailem, stejně jako u Vladimíra, je tato část záběru neustále opakována v rytmu zvukové složky. Jejím prodlužováním se Orion posouvá dál. Sled, ve kterých figuruje je složen z jeho polodetailů, které autor kombinuje výřezy širokého záběru, kde se objevují polodetaily faráře, lepiče plakátů. V zádním plánu můžeme vidět i další protagonisty. Závěr videoklipu je komponován obdobně jako na začátku, autor nevyužívá žádného stříhového postupu, záběr sledujeme v plynulém sledu, oba protagonisté odchází do klubu. Uzavírá to stmívačka.



Obr.7 Rok PSH

Dominantním postupem ve videoklipu je využití jednoho záběru kamery. Pořízený záběr je však pro videoklip *Rok PSH* ke skladbě záměrně krátký. Za pomoci digitálního zoomu totiž autor dokáže zobrazit konkrétní část širokého záběru. Tyto výřezy vzájemně kombinuje, což v divákovi evokuje pocit přítomnosti více kamer. Ve stříhové montáži záběry neustále pozastavuje, vrací a opakuje. Děj videoklipu autor zvoleným postupem dokáže rozvíjet tak, že všechny upravené záběry postupně prodlužuje. Zvolený postup stříhové skladby je takovou metaforou pokroku, kdy se člověk snaží udělat krok vpřed, ovšem v jiné fázi života se musí podřídit a udělat krok zpátky.

5.6 Hugo Toxxx – *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?*

Kamera

Díky využití zeleného plátna se děj videoklipu odehrává převážně v ateliéru. Hlavní protagonistou je Hugo Toxxx a Dara Rolins. Hugo v něm hraje videohru, jejichž hlavní postavou je on sám. Cílem hry je získat ženu, které se mu líbí. Ona mu však jeho sympatie neopětuje a Hugo hru prohrává. Děj videoklipu sledujeme z pozice objektivní kamery, záběry na televizní obrazovku s videohrou pak statická kamera snímá z pohledu hlavního protagonisty. Autor ve videoklipu využívá panoramatické snímky pražských sídlišť nebo křižovatek, mezi ně patří i záběry rozšířené o celých 360 stupňů. Hlavní protagonisty za pomoci zeleného plátna autor dokáže přenést na tato místa. Autor zde primárně využívá velký celek a polodetail, jelikož jsou tyto záběry zploštělé a často vychýleny ze své osy. V této kompozici také narážíme na metodu neviditelného střihu, autor tímto postupem nahrazuje střihovou montáž a na diváka to působí, jako kdyby byly točeny na jeden záběr. Za pomoci zeleného plátna a švenkování kamery umožňuje divákovi sledovat polodetaily Huga a Dary z pohledu jedné kamery, která se otáčí kolem své osy. Pohyby kamery jsou podřízeny textu skladby. Kamera sleduje jejich dialog. Velký celek zabírá kamera v situaci, kdy se policistka „zapojuje do hry“ a potkává se s Hugem v jedné ulici. Prvně snímá polodetail policistky, pokračuje zpětným zoomováním a zabírá velký celek. Švenkem kamery se kamera pohybuje zleva doprava, kdy snímá velký celek Huga a zoomuje na polodetail jeho postavy. Kamera tak zobrazuje dialog mezi hlavním protagonistou a policistkou. Tento postup autor následovně zopakuje a pokračuje pohybem kolem osy, kdy naplno využívá 360 stupňového panoramatického záběru. Ocitáme se ale také v reálných prostorech a to konkrétně v nočním klubu, kde autor ruční kamerou snímá veškeré dění polocelkem. Když Hugo dorazí a jde dolu po schodech, využívá autor podhledového rakurzu. Uvnitř tanečního klubu se pak velikost obrazu mění nájezdem a odjezdem. Nejčastějšími záběry jsou ale záběry sídlišť, křižovatek a pražských ulic, ve kterých se objevuje Hugo s Darou. Zde je autor snímá výhradně z polodetailu. V práci s kamerou postupuje obdobně jako u velkých celků, kdy švenkováním kamery kolem osy snímá dialog těchto protagonistů. Tyto záběry v rytmu zvukové složky mírně zoomuje a následně hned odzoomuje. V začátku

videoklipu můžeme vidět detailní záběry na 3D průhledné nápisy, které jsou ze zadního plánu prosvíceny bílým světlem a blesky od fotoaparátů. Jde o titulky se jmény hlavních protagonistů. Obrazovku s videohrou snímá statická kamera.

Stříhová skladba

V úvodu videoklipu autor prolínačkou kombinuje detailní záběry na jména obou protagonistů. Ostrým stříhem autor navazuje na záběr Huga, který přichází k hernímu ovladači a spouští videohru. Sled těchto záběrů vychází z rytmiky zvukové složky. Prolínačkou oddělujeme tuto dějovou linku, kdy Hugo hraje videohru, ve které se objevuje jako hlavní postava. V jejím ději autor kombinuje animované záběry se záběry s reálnými postavami. Autor při prolínání těchto záběrů využívá efektu zvlněného obrazu, který nám připomíná sledování televize. Animovanou postavu Huga ve videohře sledujeme z profilu. Následuje ostrý stříh na polodetail Dary, která se využitím stmívačky ztrácí v animovaném záběru a objevuje se ve videohře jako policistka, která chce Huga dopadnout. Sled těchto záběrů je řazen paralelně, kdy sledujeme pozice obou protagonistu. Ty jsou pak kombinovány s panoramatickými snímky pražských sídlišť a křižovatek, na které autor díky využití metody klíčování obrazu dokáže přenést hlavní protagonisty videoklipu Huga a Daru. V těchto 360 stupňových záběrech autor švenkem kamery kolem osy nahrazuje stříhovou montáž. Dále je také dobarvuje a doplňuje v nich různé obrazce a animace, které v divákovi tak autor vytváří dojem, že se hlavní protagonisté stále nacházejí ve videohře. Setkáváme se s nimi v úvodním refrénu zvukové složky, kdy jsou polodetaily obou protagonistu na sídlišti seřazeny paralelně se záběrem na Huga držícího herní ovladač a hrající videohru. Prolínačkou se však vrací zpátky do videohry. Ve slokách zvukové složky autor opět využívá panoramatické snímky, tentokrát z pražského Žižkova, ve sledu těchto záběrů kamera opět nahrazuje stříhovou montáž. Polodetail Huga a pokračující videohru na televizní obrazovce kombinuje paralelně. Stříhová skladba v následujícím refrénu zvukové složky je složena panoramatických záběrů pražské ulice, kde se Hugo i Dara setkávají. Na to navazuje prolínačkou záběr z videohry, kde se setkávají ve virtuální podobě. V poslední sloce videohra pokračuje, na obrazovce vidíme, jak se virtuální Hugo blíží k nočnímu klubu. Následuje ostrý stříh a my ho vidíme v reálné podobě, jak otevírá dveře nočního klubu. Kombinace

polodetailů a celků z této lokace se podřizuje rytmu zvukové složky. V závěru videoklipu autor využívá polodetailní záběry v kombinaci se záběry videohry, kde jasně vidíme, jak jsou si tyto situace podobné. Ve videohře je virtuální Hugo zatčen, na to autor reaguje záběr se stejnou akcí, už ale s reálnými postavami. Kdy autor kombinuje animované záběry se záběry s reálnými postavami, v obou obrazech probíhá stejná akce.



Obr. 8. *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?*

Dominantním postupem autora je využitá metoda klíčování. Za pomoci této metody a využití zeleného plátna Okánik umožňuje divákovi v panoramatických 360 stupňových záběrech sledovat hlavní postavy videoklipu. V jeho postprodukcí pak doplňuje různé obrazce a animace. Tím vytváří virtuální svět, ve kterém se nacházejí hlavní protagonisté. S čím taky souvisí autorova myšlenka spojovat videohru s flirtováním mezi mužem a ženou a zároveň tento způsob komunikace mezi nimi zlehčovat. Jejich vzájemné dialogy jsou za pomoci zeleného plátna a švenkováním kamery odděleny neviditelným stříhem.

5.7 Hugo Toxxx feat. Vladimír 518 - *Meleme meleme kávu*

Kamera

Způsob ztvárnění videoklipu se odráží od textu skladby, nese se v ponurém fantastickém duchu. Cílem hlavních protagonistů je zůstat v anonymitě, proto mají

na hlavách speciální masky. Tímto postupem se autor snaží poukázat na to, že jde hlavním protagonistům hlavně o kvalitu rapového umění a ne o komerci a umění se prodat. Na vztah k těmto nejmenovaným kolegům z rapové branže, reagují maskami karikatur. Videoklip i proto nenese žádnou rozsáhlou dějovou linku, jedná se spíš o takové adresované „videoposelství“. Z tohoto důvodu protagonisty autor často snímá frontálně, kdy se dívají do objektivu a přiznávají tak přítomnost kamery. Všechny záběry jsou snímány steadicam kamerou, s výjimkou záběrů z jízdy v automobilu. V úvodu videoklipu sledujeme v opuštěné rezidenci budící se hlavní protagonisty Hugo Toxxe a Vladimíra ve speciálních maskách. Autor zde snímá jejich celky, kdy některé záběry zoomuje a zabírá polodetail jejich postavy. Tímto postupem chce zvýraznit mimiku na jejich maskách, která je v postprodukčním stádiu dotvořená motion trackingem.³⁸ Oba protagonisté opouštějí budovu. Kamera je snímá z polodetailu. Ve videoklipu se opět setkáváme s typickým postupem v hudebního videoklipu, kdy autor kamerou reaguje na text skladby. Příkladem tohoto postupu může být v situace, kdy zazní: „Půjdu proti všem...!“, kamera v tu chvíli snímá celek dveří, které protagonista vykopl. Po jejich vykopnutí autor záběr odzoomuje. Hugo nadále prochází stejnou lokací opuštěné stavby. Kamera jej snímá z různých pohledů kamery. Autor převážně využívá pohled z profilu a nadhledu. V následujících záběrech se setkávají s Vladimírem. Nasedají do vozu a odjíždí do supermarketu. Autor pro jejich jízdu využívá převážně velké celky automobilu, polodetailní záběry pak v situaci, kdy oba protagonisté vystrkují hlavy z oken. V refrénu skladby autor natáčí ve studiu, kdy oba protagonisté v maskách jsou oblečení v dámském prádle. Zde autor využívá nájezd a odjezd kamery a snímá polodetaily a detaily Huga a Vladimíra. Ve druhé sloce oba protagonisté pokračují v jízdě automobilem. Zde se setkáváme s využitím jízdy, kdy je autor snímá z jedoucího vozidla před nimi. Nacházíme se opět v úvodní lokaci a sledujeme Huga i Vladimíra ze zezadu, jak na své vozidlo vylívají mléko a házejí vejce. Pro zdůraznění jejich agrese autor švenkováním kamery

³⁸ KLEKNER, Martin. *TRACKING & MATCHMOVING: Bodový tracking*. [online]. [cit. 2017-02-10]. Dostupné z WWW: <http://vizualniefekty.cz/tracking-matchmoving-1-bodovy-tracking/>

kopíruje pohyb jejich rukou. Vertikálním švenkem pak snímá Huga, jak láhve od mléka hází na zem. V závěru videoklipu kamera zabírá oba protagonisty velkým celkem, kdy autor rekapituluje záběry lokací, ve kterých se Hugo a Vladimír pohybovali.

Stříhová skladba

Ve stříhové skladbě videoklipu autor kombinuje téměř všechny velikosti záběrů ostrým stříhem. Od velkých celků až po detaily. Vztahy mezi těmito záběry určuje rytmika zvukové složky. Úvodní část videoklipu tvoří sled záběrů, v kterých se oba protagonisté probouzejí. Velikost rámování se v této skladbě mění sestupně, od velkého celku až k polodetailu. Na ni pak navazuje část, kdy se paralelně řazené polocelky Huga a Vladimíra střídají v rytmu skladby. Tento postup autor dodržuje i v následující části, kdy oba procházejí opuštěnou budovou a jejím areálem. Autor tyto záběry kombinuje s detaily, které reagují na text skladby. „Vidím tam jen špinavost,..." reaguje detailním záběrem na nohu z nadhledu stojící na odpadcích. Tyto střídavě sledované akce se propojují ve chvíli, kdy oba protagonisté nasedají to automobilu. Záběry z jejich cesty vozem do supermarketu jsou řazeny eliptickým stříhem. Stejný postup stříhové montáže autor využívá i při samotném nakupování potravin. Refrén skladby je oddělen skokovým stříhem, kdy se ocitáme v natáčecím ateliéru. Zde autor kombinuje polodetaily protagonistů, jenž jsou v této části videoklipu převlečení do dámského prádla. Hugo a Vladimír odjíždějí ze supermarketu na benzínovou pumpu, začíná další sloka skladby. Následující stříhová skladba je složena ze záběrů jízdy a s krátkými sekvencemi obou protagonistů v natáčecím ateliéru. Hugo a Vladimír se vracejí zpět na úvodní lokaci. Zde se chystají vůz zdemolovat. Rytmika zvukové složky graduje, s tím i stříhová montáž. Oba protagonisté vylívají na automobil mléko a házejí po něm vejce, rohlíky a rozsypávají mouku. Autor záběry zkracuje ve chvíli, kdy tyto potraviny dopadají na karosérii auta. Krátká sekvence z natáčecího studia odděluje tuto část videoklipu a Hugo a Vladimír se nacházejí na skládce před opuštěnou budovou. V rytmu zvukové složky „Eins, zwei, Eins, zwei,..." autor střídá jejich polodetaily. Závěrečný refrén tvoří velké celky, kde vidíme oba protagonisty, jak stojí u velké louže. Následuje detailní záběr na balenou makrelu, která má symbolizovat jejich komerční kolegy. Autor zde zdůrazňuje osobní názor obou raperů tím, kdy jeden

z protagonistů makrely propíchnu vidlemi. Záběr v rychlém sledu třikrát za sebou zopakuje.



Obr.9 *Meleme meleme kávu*

Dominantním postupem je využití metody motion trackingu, kterou autor ve videoklipu využívá. Oba protagonisté mají při natáčení na hlavách speciálně vytvořené masky, které mají v oblasti obličeje tři výrazné červené body. Výsledek této metody pak závisí na precizním pohybu kamery, která tyto tři body snímá. I přes vliv slunečního světla a využití jízdy dokáže autor tento postup naplnit a při následné postprodukci těmto maskám dotvořit obličej a zdůraznit jejich mimiku.

5.8 WWW - *Pikola*

Kamera

Ve videoklipu se objevují záběry z vystoupení kapely WWW v pražské Meet Factory i záběry ze zmíněného filmu *Pouta*. Autor ve videoklipu využívá objektivní a angažovanou pozici kamery. V práci se steadicam věnuje největší pozornost detailním záběrům hlavních protagonistů, kteří jsou za využití rakurzu snímáni z mnoha úhlů, které dokonale dokreslují povahy jejich osobností a vytváří dojem divákovy podřízenosti. V úvodu videoklipu autor představuje hlavního protagonistu, Ondřeje Malého. Uvnitř budovy jej snímá ruční kamera, nejdříve jeho

details obličejů a hořící cigaretu. Autor zde dokonale využívá tmavých prostor v kombinaci s denním světlem, kdy jej kamera snímá zezadu. V budově opuštěné továrny Ondřej Malý hledá dalšího protagonistu videoklipu Sifona, jeho však nenachází a odchází pryč. V exteriérech, kde se pohybuje Ondřej Malý, jej kamera zabírá často z podhledu nebo z profilu. Jeho výraz v obličejích je mrazivý, kamera jej snímá, jak soustředí na jeden podnět a jde slepě za svou obětí. V záběrech, kdy chodí Ondřej Malý ulicemi, autor využívá velkých celků a polocelků, jakmile se ale policista nad něčím pozastavuje nebo se rozhlíží po hledané osobě, je snímán polodetailním záběrem, často z nadhledu. Ve chvíli, kdy přichází do Meet factory, rozhlíží se. U detailních záběrů na mixážní pult či utahování vstupenkových pásků kolem ruky divákovi dochází, že se nacházíme na hudební produkci. Kamera jej snímá zezadu. Zde se autor podřizuje zvukové složce a zabírá detailem rapující zpěvačku WWW Milesu Zrnič Anděru. Na scénu vstupuje Sifon, Ondřej Malý jej sleduje. Autor zde využívá švenkování kamery pohybem zleva doprava, kdy snímá polodetaily obou protagonistů, rychlost pohybu i hlasitost skladby tuto inscenovanou scénu zdramatizuje. Hlavní protagonista v záběrech dále sleduje rappera a přeříkává si text skladby. Diváka to přivádí k myšlence, že se zaměřuje na hledaný cíl. Obraz je rozostřený, což do velké míry ovlivňují koncertní světla a stroboskopy. Koncert končí a kamera snímá detaily krabic a kufrů, do kterých Sifon schovává potřebnou techniku. Ondřej Malý to zpozvzdálí sleduje, kamera ho snímá z podhledu. V zákulisí si v koupelně Sifon umývá obličej. Sledujeme ho z profilu, z pozice angažované kamery, z pohledu stbáka. Vzápětí se však pozice kamery mění a my vidíme Ondřeje Malého, jak zezadu napadá Sifona. Kamera oba protagonisty snímá rychlým vertikálním švenkováním. V závěru kamera zabírá celek chodby, kde dochází k tomuto incidentu. Jakmile odchází Ondřej Malý, u klečícího Sifona se objevuje zpěvačka WWW. Ta jej nohou srazí k zemi.

Stříhová skladba

Autor ve videoklipu z velké části využívá záběry z filmu Pouta, tento poznatek se do jisté míry podepisuje i na stříhové skladbě. Pro videoklip jsou totiž pořízené záběry příliš dlouhé. Aby autor při jejich zkracování nenarušil jejich kontext, je nucen využít metodu eliptický stříhu, kdy z jednotlivých záběrů odstraňuje nedůležité sekvence. Zvolená metoda nás provází téměř v celém

videoklipu, kdy dokonale koresponduje s rytmikou skladby. Právě její rytmika v divákovi vyvolává úzkost, zoufalství a osobní vzpoury, s čím jsou spojovány pocity mladých lidí žijících v totalitním režimu. Jeho úvod tvoří sled celků a polodetailních záběrů Ondřeje Malého uvnitř opuštěné továrny. Součástí této skladby jsou i dva flashbaky, kde vidíme hlavního protagonistu vyslyšet neznámou osobu. Na základě této výpovědi se ocitá v opuštěné továrně, kde hledá člena skupiny WWW Sifona. Proto název *Pikola*. Ve stříhové montáži ve videoklipu, kdy hlavní protagonista hledá Sifona, autor z velké části kombinuje celky s polodetaily. Nacházíme se před vratnicí areálu továrny, kde Ondřej Malý začíná sledovat jednu z dalších protagonistek videoklipu Milesu Zrníč Anděru. Aby autor zdůraznil počínání hlavního protagonisty, ponechává zde celý záběr, který ale při montáži zrychluje. Milesa ho však zvládne setřást a Ondřej Malý opět hledá. Následuje skladba velkých celků z nasvícené široké ulice, přes kterou hlavní protagonista přechází. Autor tyto záběry kombinuje velmi netradičně a to v opačném sledu. Vychází zde totiž z textu skladby, kdy slyšíme dvakrát po sobě slovo „Kdekoliv, kdekoliv...“. Ondřej Malý ji však opět dostihne Milesu a ta jej nedobrovolně zavede až rovnou do Meet factory, kde se odehrává její vystoupení s WWW, tedy i vystoupení Sifona. Příslušník přichází na místo, autor zde upouští od eliptického montáže. Ostrým stříhem kombinuje polocelky Ondřeje Malého, avšak s větou „Vím, vím,...“ se sled těchto záběrů zopakuje. V následujících záběrech autor využívá podobných postupů, ovšem rychlost skladby je znatelně odlišná a tím tak ovlivňuje i délku využitých záběrů a působí to tedy více jako rapid montáž. Následující sled se skládá z polodetailů a detailů všech hlavních protagonistů, jenž jsou odděleny ostrým stříhem. Příslušník si uvědomuje, že našel osobu, kterou hledal. Zde autor využívá další flashback, jenž obsahuje sled elipticky oddělených záběrů, kde můžeme vidět, jak Ondřej Malý brutálně vyslyší další neznámou osobu. Autor tím chce v divákovi evokovat pocit, že si příslušník uvědomuje, že jeho hledání je u cíle a že získal správné informace. Po vystoupení čeká na Sifona v jedné z chodeb, kde jej zmlátí do bezvědomí. Incident je kombinován polocelky a polodetaily, autor se zde opět vrací k eliptickému stříhu. Ondřej Malý odchází a klečícího Sifona kopnutím dorazí Milesa. Videoklip ukončuje stmívačka.



Obr.10 *Pikola*

Přílišná délka filmových záběrů nutí autora využívat eliptický střih, kdy ze záběrů odstraňuje nedůležité sekvence. Rytmika střihové skladby se podřizuje zvukové složce a vychází z její rytmiky, která je u hip hopového žánru velmi podstatná. Výsledné dílo může působit chaoticky, autor se tímto postupem snaží vykreslovat náladu mladých lidí žijících v totalitním režimu.

6 Komparace

V provedených analýzách hip hopových videoklipů jsem se zaměřil na práci s kamerou a střihovou skladbou. Jedná se o osm snímků, které jsem rozdělil na dvě skupiny. Čtyři z nich byly natočeny a vydány nezávisle bez pomoci vydavatelství. Ty zbylé však již zastupuje pražský hip hopový label BiggBoss. Výběr byl zároveň rozdělen tak, aby interpreti vystupující ve videoklipech figurovali v obou zkoumaných obdobích. Prostřednictvím neoformalistické analýzy jsem tak hledal dominantní postupy a metody autorů v těchto dvou disciplínách s cílem prokázat vliv a inovaci českého hip hopového videoklipu s příchodem BiggBoss labelu. První sledovaná část tvoří tyto videoklipy:

1. *Noční můra* (Ondřej Anděra; 1993)

2. *Jižák* (Ondřej Anděra; 1998)

3. *Praha* (Michal Dvořák; 2002)

4. *Du dolu* (Jiří Málek; 2006)

Videoklipy nemají pravidelný rámec postupů a metod kamerové tvorby. Do značné míry tvůrci experimentují s prvky, které využívají zahraniční tvůrci hip hopových videoklipů. Příkladem těchto prvků může být využití rybího oka, jenž se často využívá při natáčení adrenalinových sportů, jako je skateboarding nebo bmx. Objevují se zde také první rapid montáže. Autoři pro natáčení videoklipů využívají statickou, ale i ruční kameru. Kolem roku 2005 se však objevuje steadicam, což se dost projevilo na efektivitě záběrů ve videoklipu a na výsledném obrazu. Autoři často využívají rakurzů (nadhledu, podhledů a pohledu z profilu), čímž se snaží zdůraznit vnitřní pocity protagonistů ve videoklipech. Nejvyužívanějším postupem v práci s kamerou je švenkování, autoři videoklipu se tak snaží dotvářet atmosféru u jednotlivých videoklipů a nastítnit náladu hip hopových interpretů. Obraz u těchto videoklipů má rozsah 4:3 (VHS). Kamera i střih do velké míry reaguje na text skladby. Ve vybraných videoklipech využívají autoři převážně ostrý střih, často ale experimentují s křížovým a paralelním střihem. Zároveň také využívá tradiční

stmívačky a roztmívačky. Stříhová skladba záběrů logicky vychází z rytmiky zvukové složky.

Videoklipy nemají pravidelný rámec postupů a metod kamerové tvorby. Do značné míry tvůrci experimentují s prvky, které využívají zahraniční tvůrci hip hopových videoklipů. Příkladem těchto prvků může být využití rybího oka, jenž se často využívá při natáčení adrenalinových sportů, jako je skateboarding nebo bmx. Objevují se zde také první rapid montáže. Autoři pro natáčení videoklipů využívají statickou, ale i ruční kameru. Kolem roku 2005 se však objevuje steadicam, což se dost projevilo na efektivitě záběrů ve videoklipu a na výsledném obraze. Autoři často využívají rakurzů (nadhledu, podhledů a pohledu z profilu), čímž se snaží zdůraznit vnitřní pocity protagonistů ve videoklipech. Nejvyužívanějším postupem v práci s kamerou je švenkování, autoři videoklipu se tak snaží dotvářet atmosféru u jednotlivých videoklipů a nastítnit náladu hip hopových interpretů. Obraz u těchto videoklipů má rozsah 4:3 (VHS). Kamera i stříh do velké míry reaguje na text skladby. Ve vybraných videoklipech využívají autoři převážně ostrý stříh, často ale experimentují s křížovým a paralelním stříhem. Zároveň také využívá tradiční stmívačky a roztmívačky. Stříhová skladba záběrů logicky vychází z rytmiky zvukové složky.

V druhém sledovaném období lze jasně prokázat vliv BiggBoss labelu ve stylu profesionálního hip hopového videoklipu. Label začíná spolupracovat s mladými tvůrci a studenty z FAMU, kteří při natáčení začínají využívat nových postupů a metod a to převážně v oblasti stříhu a stříhové skladby. Druhou sledovanou část tvoří videoklipy:

1. *Rok PSH* (Jan Zajíček; Jiří Málek; 2007)
2. *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?* (Vladimír Okánik; 2009)
3. *Meleme meleme kávu* (Jan Zajíček; Jiří Málek; 2009)
4. *Pikola* (Radim Špaček; Jiří Málek; Jan Krajňák 2010)

Autoři využívají převážně ruční kamery a steadicamy, v případě natáčení před zeleným plátnem využívají kameru statickou. V tomto sledovaném období

autoři experimentují s délkou záběru. V jednom z videoklipů autor využívá pouze jeden záběr *Rok PSH*, kterým v následné stříhové montáži za pomoci digitálního zoomu a kvality snímaného obrazu dokáže zobrazit konkrétní část širokého záběru kamery, čím dokáže nahradit přítomnost kamery. Avšak za signifikantní znak tohoto časového období lze považovat oblast stříhu a stříhové skladby, zde dochází k významnému posunu. V analyzovaných videoklipech se setkáváme s využitím neviditelného stříhu za pomoci zeleného plátna a rychlého švenku kamery kolem své osy. Sled záběrů ve videoklipech se značně zkracuje. Ve videoklipu *Rok PSH* pracuje autor se záběry tak, že je neustále pozastavuje, vrací nebo opakuje, čemuž se věnuje ve své analýze. Dalším velkým přínosem je metoda klíčování, kdy ve videoklipu *Meleme meleme kávu* a *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?*, za pomoci zeleného plátna autoři dokáží hlavní protagonisty přesunout do virtuálního světa, který si autoři sami následně dotvářejí různými obrazy a animacemi. Dalším výrazným postupem je motion tracking. Výsledek využití této metody závisí na precizní práci s kamerou a stříhačským softwarem.

7 Závěr

Video prezentace hudebních počinů je v dnešní době podstatnou a svým způsobem již neodmyslitelnou součástí této oblasti. Značnou zásluhu za jejich rozšíření je nutno připsat hudebním stanicím, které v 80. letech 20. století začaly vydávat a prezentovat hudební videoklipy. Tato skutečnost vnesla do hudebního průmyslu zcela nový podnět, jenž spojením filmu a hudby provždy redefinoval audiovizuální žánr jako takový. Tato bakalářská práce si kladla za cíl prokázat proměnu stylu profesionálního hip hopového videoklipu po roce 2007, respektive s příchodem vydavatelství BiggBoss na scénu. Pro komparaci proměny stylu bylo vybráno osm videoklipů, z nichž polovina je natočena před rokem 2007 a druhá polovina po roce 2007 (tzn. po vzniku BiggBoss labelu). Prostřednictvím neoformalistické analýzy jsem hledal dominantní postupy a metody autorů, kterými bych mohl prokázat inovaci českého hip hopového videoklipu s příchodem BiggBoss labelu. Výsledky těchto analýz jsem vzájemně komparoval.

Důležitým podkladem pro praktický výstup mé práce byla teoretická část, která nastínila metodu neformalistické filmové analýzy včetně jejího přínosu a hodnoty pro moderní filmovou teorii. Vzhledem k hlavní esenci práce (analýza filmového stylu) rozebrala teoretická rovina práce taktéž kamerovou složku, zaměřenou především na způsob snímání ve vztahu postavení kamery jako vypravěče a stříhovou skladbu spolu s jejím členěním na čtyři základní dimenze – kompoziční, rytmické, prostorové a časové. Jak již bylo zmíněno výše, analytická část práce se zaměřila na osm snímků, které byly rozděleny na dvě poloviny a to podle toho kdy a jak byly natočeny. První polovina klipů, v níž se nachází klipy *Noční můra*, *Jižák*, *Praha* a *Du Dolu*, byly natočeny a vydány nezávisle bez vydavatelství. *Rok PSH*, *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?*, *Meleme meleme kávu* a *Pikola*, spadající do druhé poloviny vybraných videoklipů byly natočeny již pod zastoupením pražského hip hopového labelu BiggBoss. Po krátkém představení labelu následuje praktická část, kde pomocí metody neoformalismu podrobně analyzuji jednotlivé videoklipy. Součástí rozboru zkoumaných videoklipů je krátké představení tvůrců a menší historie videí, ze které pak analýza postupuje do

hlubšího rozkladu jednotlivých snímků a to s důrazem na kamerovou a stříhovou složku za účelem stanovení jejich dominanty.

Posledním segmentem praktické části pak byla komparace vybraných snímků a s ní vyvození výsledků získaných pomocí neoformalistické analýzy. Tento rozbor odhalil, že první polovina videoklipů, které byly natočeny před vznikem labelu BiggBoss, do značné míry experimentovala s prvky, které využívali tvůrci zahraničních hip hopových videoklipů. K většině videoklipů z této doby byla využita statická a ruční kamera, jelikož steadicam se objevila až okolo roku 2005. Hojně se vyskytovalo využití rakurzu a tzv. švenkování, což je horizontální nebo vertikální pohyb kamery. Nejčastější metodou stříhové montáže byl stříh ostrý, křížový, ale převážně paralelní. Druhé sledované období zaznamenalo množství změn, jako například zvětšení rozhraní z původního poměru 4:3. Label BiggBoss začal spolupracovat s mladými talenty z FAMU, kteří do zkoumané oblasti nepochybně přinesli nové vize, postupy a metody (převážně v oblasti kamery a stříhové skladby). Tvůrci začínají využívat především steadicamy a ruční kamery. Významně začínají experimentovat s délkou záběru, což bylo ukázkově prezentováno ve videoklipu k písni *Rok PSH*, kde pouze jeden záběr dokáže v následné stříhové montáži za pomoci digitálního zoomu zobrazit konkrétní část širokého záběru kamery, čímž dokáže zcela nahradit její přítomnost.

Signifikantní posun lze primárně pozorovat v oblasti stříhu. Autoři chtějí videoklipy dynamičtější, efektivnější, proto více pracují se stříhovou montáží. Celkový sled záběrů se značně zkracuje. Vývoj technologií také přispěl k progresu tvorby videoklipů na jinou úroveň, například využitím zeleného plátna nebo motion tracking. Za pomoci těchto nástrojů autoři dokáží využívat neviditelný stříh nebo pak v reálných záběrech dotvářet postavám různé ozvláštňující prvky. Vzhledem k tomu, že práce vycházela z teze, že vznik vydavatelství BiggBoss měl vliv na styl a inovaci vybraných snímků, lze konstatovat, že label měl skutečný podíl na vývoji profesionálního českého hip hopového videoklipu.

8 Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. WWW: *Noční můra*. In: Youtube [online]. 12.10. 2007 [cit. 30.11. 2017]
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yzg74OTuXU4> Kanál
uživatele Jakub Svoboda
2. PSH: *Jižák*. In: Youtube [online]. 9. 3. 2007 [cit. 30.11. 2017] Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=AKfEQ1cGyqc> Kanál
uživatele Tormentandr
3. PSH: *Praha*. In: Youtube [online]. 22. 6. 2008 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=72bGVWG55zY> Kanál
uživatele IBMLR61
4. Wladimir 518 & K. Winterová: *Du dolu*. In: Youtube [online]. 21. 2. 2012
[cit. 30. 11. 2017] Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=EzqBTF1WKZM> Kanál
uživatele Psygmat
5. PSH: *Rok PSH*. In: Youtube [online]. 18. 6. 2010 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné
z: <https://www.youtube.com/watch?v=FJKRjAqRsmM> Kanál
uživatele BIGGBOSS
6. Hugo Toxxx feat. Dara Rolins: *Proč jsi pro boha na mě tak zlá?* In: Youtube
[online]. 13. 3. 2009 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=ELJagpbTtWk> Kanál
uživatele BIGGBOSS
7. Hugo Toxxx feat. Vladimir 518: *Meleme meleme kávu*. In: Youtube [online].
8. 7. 2009 [cit. 30. 11. 2017] Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=i1jIPHgX3ak> Kanál
uživatele BIGGBOSS

8. WWW: *PIKOLA* In: Youtube [online]. 29. 11. 2010 [cit. 30. 11. 2017]
Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=m_70AxZx9V4 Kanál
uživatele BIGGBOSS

Literatura

1. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
2. VESELÝ, Karel. *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss, 2010. ISBN 978-80-903973-1-6.6.
3. VERNALLIS, Carol. *Experiencing music video: aesthetics and cultural context*. New York: Columbia University Press, c2004. ISBN 0-231-11799-X.
4. SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7.
5. KOLÁŘOVÁ, Marta, ORAVCOVÁ, Anna. *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2011. ISBN 978- 80-7419-060-5.
6. 518, Vladimír, VESELÝ, Karel. *Kmeny: Současné městské subkultury*. 1. vyd. V Praze: BiggBoss, (2011). ISBN 978-80-903973-2-3.
7. THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1988. ISBN 0-691-06724-4
8. THOMPSON, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. Iluminace*. Roč. 10, č. 1, s. 5-36. Přel. Zdeněk Böhm (*Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, 1988).

Internetové zdroje:

1. HRABALIK, Petr. *Rap a hip hopová kultura*. Česká televize [online]. 1996–2016 [cit. 2017-12-11]. Dostupné z WWW:

- <<http://www.ceskatelevize.cz/specialy/bigbit/rap-hip-hop/clanky/138-rapa-hip-hopova-kultura>>.
2. HUBÁČKOVÁ, Petra. *Stáhněte si píseň "Pikola"*. Musicserver [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <<http://musicserver.cz/clanek/28899/Stahnete-si-pisen-Pikola-WWW/>>.
 3. REFRESHER.cz. *Hudba, Moda, Lifestyle* [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <<https://refresher.cz/41714-Nahlednete-s-nami-na-skoro-20-let-stare-snimky-PSH-i-Kontrafaktu-z-objektivu-prazskeho-reziseru-a-writeru-Romea-ktery-stal-u-zrodu-sceny>>.
 4. VESELÝ, Karel. *Peneřina těžká dřina?* In: Musicserver.cz [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <<http://musicserver.cz/clanek/4539/peneri-strycka-homeboye-repertoar/?mobile=1>>.
 5. IDNES.CZ. *Klip pro tisíce hiphoperů je na světě*. 21. 6. 2005 [online]. [cit. 2017-11-25]. Dostupné z WWW: <https://kultura.zpravy.idnes.cz/klip-pro-tisice-hipoperu-je-na-svete-dsy-hudba.aspx?c=A050621_124903_hudba_kot>.
 6. PHATBEATZ.cz. *Noční můra* [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.phatbeatz.cz/www-nocni-mura>>.
 7. GEK, Marek. *Videohry: Nintendo v době 16-ti bitů*. Bonusweb.cz [online]. [cit. 2017-11-19]. Dostupné z WWW: <https://bonusweb.idnes.cz/videohry-nintendo-v-dobe-16-ti-bitu-dlv-/Magazin.aspx?c=A020209_nintendoera_bw>.
 8. SLETBUBENIKU.cz *Ondřej Sifon Anděra*. [online]. [cit. 2017-02-9]. Dostupné z WWW: <http://sletbubeniku.cz/ondrej-sifon-andera/>
 9. KLEKNER, Martin. *TRACKING & MATCHMOVING: Bodový tracking*. [online]. [cit. 2017-02-10]. Dostupné z WWW <<http://vizualniefekty.cz/tracking-matchmoving-1-bodovy-tracking/>>

9 Seznam obrázků

| | |
|-------------------------------------------------------|----|
| Obr. 1 Stříhová skladba | 15 |
| Obr.2 Vztahy mezi záběry..... | 16 |
| Obr.3 <i>Noční můra</i> | 25 |
| Obr.4 <i>Jižák</i> | 28 |
| Obr.5 <i>Praha</i> | 31 |
| Obr.6 <i>Du dolu</i> | 34 |
| Obr.7 <i>Rok PSH</i> | 37 |
| Obr. 8. <i>Proč jsi pro boha na mě tak zlá?</i> | 40 |
| Obr.9 <i>Meleme meleme kávu</i> | 43 |
| Obr.10 <i>Pikola</i> | 46 |

NÁZEV:

Proměna stylu hip hopového videoklipu s příchodem vydavatelství BiggBoss

AUTOR:

Ondřej Tomšů

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Marek Čermák

ABSTRAKT:

Tématem mé bakalářské práce je prokázání vlivu vydavatelství BiggBoss na proměnu stylu profesionálního hip hopového videoklipu po roce 2007. Cílem bude prokázat inovaci tohoto audiovizuálního žánru s příchodem vydavatelství BiggBoss a definovat tak současnou situaci na české videoklipové scéně.

V první fázi stručně shrnu audiovizuální tvorbu na poli české hip-hopové scény z období 90. let a počátků nového milénia. Výsledné shrnutí budu následně porovnávat s tvorbou sledovaného labelu a jejich inovativním přínosem v oblasti videoklipové produkce, kdy osm průřezových videoklipů BiggBoss podrobím neoformalistické analýze ve vztahu k práci s kamerou a střihem.

KLÍČOVÁ SLOVA:

BiggBoss, hip hop, videoklip, neoformalistická analýza

TITLE:

The transformation of the style of hip hop video with the arrival of the BiggBoss label

AUTHOR:

Ondřej Tomšů

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Marek Čermák

ABSTRACT:

The theme of my bachelor thesis is proof of the influence of BiggBoss publishing company on changing the style of a professional hip hop video after 2007. The aim will be to demonstrate the innovation of this audiovisual genre with the advent of BiggBoss and to define the current situation on the Czech video scene.

In the first phase, I briefly summarize audiovisual work in the field of the Czech hip-hop scene from the 1990s and the beginnings of the new millennium. The resulting summary will then be compared to the production of the tracked label and their innovative benefits in the field of video production where eight BiggBoss video clips undergo a neoformalist analysis in relation to camera and shear work.

KEYWORDS:

BiggBoss, hip-hop, video clip, neoformalist analysis