

Havran

Dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce

Anna Neumannová

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Anna NEUMANNOVÁ**
Osobní číslo: **K10152**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1.teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2:praktická část:
Havran – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v tiskovém rozlišení.

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

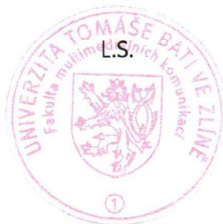
Seznam odborné literatury:

Stavba komiksu Groensteen Thierry, Host Praha 2005, ISBN: 80-7294-141-0
Animovaný film - úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN
80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
Animace a doba 1955-2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku 2004, ISSN
0015-1068
Jak rozumět komiksu McCloud Scott, BB art 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Živocký**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Nemeškal
MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 10.12. 2012

ANNA NEUMANNOVÁ

Mimma u u u o o o o o

Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROHLÁŠENÍ:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu literatury.

Ve Zlíně 1.5. 2013

Anna Neumannová

Anna Neumannová

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu „Havran“. K jeho vytvoření byla použita technika digitální animace a malby. Teoretická práce se věnuje hledání a vývoji tématu, vzniku a rozpracování charakterů, inspiračním zdrojům a výtvarné stránce. Součástí práce je technický scénář a výtvarné návrhy.

Klíčová slova: 2D animace, kreslený film, havran, mytologie, posmrtný život, Claude Lorraine

ABSTRACT

Bachelor's thesis describes process of making short animated movie called „Raven“. Film was created by combination of digital animation and digital painting technique. Theoretical work is focused on searching for theme, its evolution, character's origin and development. It also describes sources of inspiration and background design. Technical storyboard and designs are added.

Keywords: 2D animation, cartoon, raven, mythology, afterlife, Claude Lorraine

PODĚKOVÁNÍ:

Chtěla bych zde poděkovat mé rodině, která ke mně v mém tvůrčím procesu byla shovívavá a chápavá. Velký dík patří mému surevizorovi Janu Živockému za jeho vedení, rady a vytvoření hudby pro celý film. Děkuji za spolupráci také střihači Pavlu Šimkovi a mým spolužákům Filipu Javorovi, Ivě Beranové a Zuzce Brachaczkové a také ostatním pedagogům za jejich ochotu probrat se mnou veškeré nápady a možnosti, a vždy přispět užitečnou radou.

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

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD | 10 |
| I TEORETICKÁ ČÁST | 11 |
| 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE | 12 |
| 1.1 PRVOTNÍ NÁMĚT | 12 |
| 1.2 VÝVOJ NÁMĚTU, PŘÍBĚHU A CHARAKTERŮ | 13 |
| 1.2.1 Inspirace legendami a mýty | 13 |
| 2 PŘÍBĚH A POSTAVY | 16 |
| 2.1 KONEČNÁ VERZE PŘÍBĚHU..... | 17 |
| 2.2 POSTAVY | 17 |
| 2.2.1 Člověk a Havran..... | 17 |
| 2.2.2 Havraní ‚šaman‘ | 17 |
| 2.3 PROSTŘEDÍ | 18 |
| 2.3.1 Byt a Město | 18 |
| 2.3.2 Pláň..... | 18 |
| 2.3.3 Mlha | 19 |
| 2.3.4 Trny | 19 |
| 2.3.5 Močál..... | 19 |
| 2.3.6 Trosky..... | 20 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST | 21 |
| 3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ | 22 |
| 3.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE | 22 |
| 3.2 POSTAVY A ANIMACE | 23 |
| 3.2.1 Člověk a jeho duše | 23 |
| 3.2.2 Havran | 23 |
| 3.2.3 Havraní ‚šaman‘ | 23 |
| 3.3 PROSTŘEDÍ | 26 |
| 3.3.1 Byt a Město | 26 |
| 3.3.2 Pláň, Mlha, Trny, Močál a Trosky | 26 |
| III PROJEKTOVÁ ČÁST | 28 |
| 4 REALIZACE FILMU | 29 |
| 4.1 ANIMACE..... | 29 |
| 4.2 TVORBA PROSTŘEDÍ | 29 |
| 4.3 POSTPRODUKCE..... | 30 |
| ZÁVĚR | 31 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ | 32 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 33 |
| SEZNAM PŘÍLOH | 34 |

ÚVOD

O tématu bakalářské práce jsem přemýšlela již několik měsíců předem. Uvědomovala jsem si závažnost rozhodnutí, vždyť jsem s ním měla pracovat celý další rok. Proto jsem se nakonec rozhodla pro téma mně nejbližší. Mé vlastní představy, fantazie a pocity. Také to bylo důvodem, který mě dovedl k vážnějšímu, hloubavějšímu námětu. Animace je v povědomí lidí zapsána hlavně jako zdroj zábavy a vtipu, ale proč by nemohlo být touto cestou zpracováno i závažnější téma?

Tímto rozhodnutím se pro mě školní práce změnila v dílo osobního rázu a já k ní získala daleko pevnější vazbu i motivaci k realizaci a následnému dokončení. Cílem se mi stalo hlavně ‚zhmotnění‘ dlouho uchovávané představy do obrazů, propracování námětu a převedení do podoby animovaného filmu.

Tato práce popisuje inspirační zdroje, přípravu, vývoj a realizaci animovaného filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této části práce blíže popisuji veškeré podněty, které mě dovedly k tématu i samotné realizaci mé bakalářské práce.

1.1 Prvotní námět

Námět filmu vnikl již při mém studiu na střední škole. Tehdy se jednalo o krátký záblesk fantazie, neurčitou představu a směsici pocitů vyvolanou při poslechu písně *Silent Warrior*[1]. Následující roky tento malý fragment mých představ zůstal stále živý a dožadující se realizace.

V první minutě písně jsem mohla pozorovat let dravce nad horami a lesy. Ladně se vznášel nad zemí ve světle zapadajícího slunce. Po chvíli začal klesat, až přistál na hranici lesa a louky ve vysoké trávě. Nehledě na fakt, že je dravec pánem oblohy, na zemi již takovou převahu nemá. Ostražitě se rozhlíží.

Náhle je plynulá gradace hudby protnuta svistotem. Nad špičkami stébel trávy proletí se zábleskem čepel. Pták poplašeně zamává křídly a odlétá.

Nyní se k hudbě přidává i zpěv a já mohu pozorovat bojovníka cvičícího na okraji lesa. Vidím z něj tmavou siluetu ladně se pohybující v trávě a občasné zalesknutí jeho zbraně.

Již v prvním ročníku studia animované tvorby jsem zvažovala kdy, kde a jak bych mohla výše zmíněnou představu použít, ale žádná ze školních prací neposkytovala dostatek prostoru, ať tematického nebo časového. Navíc mé znalosti a zkušenosti v oblasti animace a digitální malby nebyly dostatečné, abych se mohla pustit do většího projektu, protože jako takový jsem představu o dravci a bojovníkovi vnímala. Proto jsem námět odložila a téměř na něj zapomněla.

Opět se objevil krátce před začátkem třetího roku mého studia. Přes prázdniny jsem uvažovala, na čem bych chtěla pracovat v rámci bakalářské práce a nashromáždila jsem několik nápadů. Jako jeden z posledních se mezi ostatními náměty objevila i výše zmíněná představa bojovníka a dravce.

1.2 Vývoj námětu, příběhu a charakterů

S prvotní verzí námětu se však pojil problém s příběhem. Přesněji řečeno, s nedostatkem příběhu. Celá představa spočívala výhradně v mých pocitech z hudby. Tento fakt by nebyl překážkou v případě, že bych se rozhodla vytvořit videoklip v dané písni.

Já však měla jinou vizi o celé práci. Za prvé jsem chtěla vytvořit příběh, který by vystihoval a dále rozvíjel vše, co jsem si tehdy při poslechu vysnila. Za druhé jsem se rozhodla pro příběh kvůli lepší srozumitelnosti pro diváka. Sice považuji film *Havran* za osobní dílo, avšak to neznamená, že by nemohlo obohatit i druhé.

Záchytnými body v dalším vývoji námětu se mi staly postavy ptáka a bojovníka. Na určité úrovni pro mě byli propojeni a pracovat pouze s jedním nebo s druhým se mi jevilo jako ochuzení celého námětu. Navíc z bojovníka jsem po čase nabyla dojmu povrchnosti a mělkosti a nebyla jsem schopná kolem jeho postavy utvořit jakýkoli příběh. Podobný problém nastal i u charakteru dravce. Vždyť v naší společnosti si dravce ceníme, podobně jako válečníky, pro jejich sílu, hrdost a schopnosti přežít a boje. Proto jsem se rozhodla dravce nahradit havranem, který je v našem povědomí zapsán jako tajemné, záhadné zvíře opředené spoustou pověr. A také kdo jiný následuje bojovníky do válek a zůstává na zpustošeném bitevním poli, když všichni ostatní již odešli?

1.2.1 Inspirace legendami a mýty

Dalším krokem pro mě tedy bylo vyhledání si příběhů, legend a pověr vázících se k havranovi.

Při procházení různých článků jsem si všimla výrazného rozporu symboliky havrana. A to nejen mezi kulturami navzájem.

V Evropě bývá havran obecně vnímán negativně, jako zlé znamení a posel neštěstí a to už od antiky. Havranovi nepřipsalo nic dobrého ani rané křesťanství, pro které byl poslem nemocí, války a smrti (hlavní roli zde očividně sehrál fakt, že se havrani živí mršinami). Dodnes přetrvalo přesvědčení o havranovi jako symbolu neštěstí a zla například v pohádkách. Čarodějové nebo čarodějnice často mívají havrana jako svého pomocníka a mazlíčka nebo se od podoby havrana přeměňují.



Obr. 1. Ukázka z filmu *Krabat* [2]

Skvělým příkladem je postava černokněžníka ve filmu Karla Zemana, *Krabat*. Havran je zde symbolem zla a černé magie

Na druhou stranu jsou však někteří světcí zobrazováni s havrany. A některým poustevníkům údajně havrani přinášeli jídlo.

Přesto si však v naší kultuře havran zachoval pověst posla neštěstí a zmaru.

V kontrastu s tím stojí norské a keltské legendy. Kupříkladu jméno keltského boha Lugha, boha slunce a stvořitele věd a umění, je odvozeno od keltského výrazu pro havrana[3].



Obr. 2.

Odin a havrani

Hugin a Munin (islandský rukopis, 18.století)

V norských legendách se objevují havrani, Hugin a Munin (Myšlenka a Paměť), kteří byli společníky boha Odina. Každé ráno odlétali do světa lidí a večer se opět vraceli, aby svému pánu pověděli, co se kde děje.

Zejména mě však zaujala víra severoamerických indiánů, jež je, podle mě, nejvíce v kontrastu s evropským pojetím havrana. Pro indiány je havran nesporně pozitivním symbolem. Sice je opět spojován se smrtí, avšak skrývá v sobě prvek harmonie. Je prostředníkem mezi Matkou Zemí, kterou pomáhá očišťovat (jako mrchožrout ji zbavuje mrtvých těl) a Otcem Nebes, jemuž je blízko díky své schopnosti létat.

Dále je mu přisuzována znalost cesty k bráně Smrti. A jako takový je průvodcem duší zemřelých.

Osobně se mi představa průvodce zamlouvá daleko více než posla smrti a neštěstí. Navíc v indiánském pojetí se havran stává spojnicí nejen mezi životem a smrtí, ale také mezi fyzickým a duchovním.

To ovlivnilo můj pohled na postavu bojovníka. Ten se náhle změnil v duchovního průvodce. Sama pro sebe jsem si ho nazvala havraním šamanem. V této fázi utváření námětu začaly vznikat první nákresy hlavní postavy šamana.

2 PŘÍBĚH A POSTAVY

Ve chvíli, kdy jsem si určila charakter postavy, duchovního průvodce, a seznámila se s legendami vážícími se k havranovi, začal se příběh spřádat téměř sám od sebe.

Ze všech možných námětů, jež bylo možné si z mýtů převzít, mně nejvíce přitahovala představa cesty duše zemřelého na ‚druhý břeh‘ a havrana v roli průvodce.

Bylo mi však jasné, že by tato pouť neměla sestávat pouze z prostého ‚dostat se z bodu A do bodu B‘. To byl důvod, proč jsem se pro další inspiraci vydala k náboženstvím. V mnoha z nich se vyskytuje okamžik jakéhosi ‚zúčtování‘ po smrti, kdy duše je nucena přijmout následky svých činů v životě a je souzena podle daného náboženského kodexu. Je jedno mluvíme-li o křesťanském očištění či karmě v buddhismu.

Já osobně se však neztotožňuji s myšlenkou jakéhosi ‚vyššího soudce‘, jež rozhodne a duši buď požehná, nebo ji ztrestá. Duše ve svém životě musela učinit nepřeberné množství rozhodnutí, velkých i malých, zdánlivě nepodstatných i závažných, stála proti překážkám a problémům, které musela nějakým způsobem řešit. Vše nějak překonala, více či méně úspěšně, až se dostala k té úplně poslední cestě, kterou je nutno ujít. Proto by to také měla být duše sama, kdo rozhodne. Měla by sama sebe posoudit, podívat se zpět a zpříma a otevřeně se postavit všemu, co prožila, co učinila a proč tak učinila. A na této pouti by mohl být duši nápomocen průvodce-havran. Jeho úkolem by bylo pomoci, nikoli soudit. A byla by to právě spolupráce a vzájemné porozumění duše člověka a havrana, fyzického a duchovního, na čem záleží, a co pomůže oběma dokončit posmrtnou cestu.

Jak by však taková cesta měla vypadat?

Vnitřní souboj duše se svou minulostí by byl nejspíše pochopitelný skrze promítnutí problému do vnějšího světa. Postavit ji před fyzický problém a doslova ji nechat se s ním poprat.

Proto jsem se rozhodla pro překážky, jež by před postavu stavělo samotné prostředí, svět, kam je duše po smrti havranem přenesena. Oba společně musí projít několika oblastmi. Každá pak pro ně představuje specifický problém a jedině společnými silami budou schopni je překonat.

2.1 Konečná verze příběhu

Film vypráví o pouti duše zemřelého člověka a jeho průvodce havrana na ‚druhý břeh‘.

V cestě jim brání negativní okamžiky z dřívějšího života, který duše prožila. Tyto okamžiky jsou metaforicky zobrazeny v reakci prostředí na přítomnost duše. Aby překážky překonali, musí vzájemně spolupracovat a odměnou jim bude svoboda.

2.2 Postavy

Na začátku filmu pracují se dvěma od sebe oddělenými, odlišnými charaktery. Každý existuje nezávisle na tom druhém a každý má svůj svět. Jejich následným spojením vzniká charakter havraního ‚šamana‘

2.2.1 Člověk a Havran

Člověk je zástupcem fyzického světa.

Člověka samotného nezobrazují konkrétněji než jen jako neurčitou postavu zabalenou v příkrývkách. Důvodem je nedůležitost jeho fyzické podoby a naopak zásadní role jeho duše, která je podstatou, esencí člověka jako bytosti.

Duše pak přenese částečnou podobu svého bývalého těla do vzhledu havraního šamana.

Havran je protikladem člověka, v příběhu zastupuje duchovní rozměr. Přilétá k umírajícímu a vydává impulz, na nějž duše reaguje přechodem z mrtvého těla do havrana. On je nádobou, do které duše po smrti přechází. Sám však duši neomezuje, ani nezůstává nečinný.

2.2.2 Havraní ‚šaman‘

Charakter havraního šamana je symbiotickým spojením duše člověka a havrana. Jak jsem uváděla výše, havran poskytuje své tělo a své schopnosti. Duše pak znalosti, zkušenosti a vzpomínky ze svého života, které budou nápomocny při překonávání překážek a nástrah.

Humanoidní vzhled jsem z hlediska logiky příběhu zvolila s ohledem na setrvačnost mysli. Duše několik desetiletí existovala v těle disponujícím určitou anatomií a schopnostmi pohybu. Kdybych tvar a stavbu těla zásadně změnila, duše by se novému tělu musela nějakou

dobu přizpůsobovat a učit se s ním zacházet, byt' by měla ku pomoci havrana a jeho schopností.

Při přechodu havrana a duše z fyzického světa do duchovního rozměru zároveň dochází k prohození rolí. Havran, jenž byl v lidském světě symbolem pro duchovno, nyní plní roli těla, fyzického ‚obalu‘ duše. Naopak člověk se osvobozuje od svého těla, přechází do havranova a uvědoměle zastupuje duchovní stránku šamana.

2.3 Prostředí

Prostředí v příběhu/filmu není pouze lokací, kam je zasazen děj a charaktery. Svět sám je součástí děje, vytváří konflikt a nutí obě dvě součásti (duši i havrana/tělo) havraního šamana reagovat.

Duchovní rozměr, kam se šaman dostává je dále rozdělen na pět oblastí, z nichž každá má pro mě svůj symbolický význam.

2.3.1 Byt a Město

Byt a město znázorňují fyzický svět člověka. Místo jeho života, prostor, ve kterém existuje. Byt konkrétně je znázorněním osobního prostoru člověka. Zde je jeho útočiště, domov. Zde má své zázemí.

Město je metaforou pro lidský svět, který jsme si okolo sebe vystavěli a ve kterém prožíváme své životy.

2.3.2 Pláň

Pláň je první oblastí duchovního rozměru. Sem havran přenáší duši nejdříve a nechává ji přizpůsobit si tělo. Nic je zde nemůže rušit. Z mého pohledu symbolizuje pláň začátek, dětství. Louka před šamanem je otevřená, rovná, bez překážek. Slunce právě vychází, zalévá celý svět do měkkého oparu světla a barev. Dva menhiry mohou být branou do nového života, mohou také znázorňovat rodiče, pro dítě jsou to dva pevné pilíře jeho života. Šaman si zvědavě prohlíží celou scenérii a pak se bezstarostně rozeběhne trávou. Nedbá příliš na sráz na konci louky, vždyť co ho může zastavit? Hbitě seskáče po kamenech a vrhne se do tmavnoucího víru mraků a mlhy.

2.3.3 Mlha

Po pestrém a příjemném rozletu dětství přichází zmatek dospívání. Na jedné straně překypuje silou a nadšením, na straně druhé se cítí omezen svým okolím. Nemá kolem sebe dostatek prostoru, nevidí. Možná mu okolí brání v rozhledu, možná jen nemá dostatečný nadhled nad situací. Každopádně je svírán ze všech stran hustou, neprostupnou mlhou. Nikde není náznak cesty ven.

Když jsem promýšlela tuto část, vybavila se mi jedna z verzí pohádky O Perníkové chaloupce. V ní Jeníček a Mařenka za sebou cestou do lesa nechávají drobečky z chleba, aby našli cestu zpátky domů. Drobečky sice sezobali ptáci, ale nápad to nebyl špatný. Použila jsem tedy podobnou metodu. Duše se poprvé výrazněji projeví (modrá záře očí havraního šamana) a rozzáří kamínky ležící na zemi. Vytvoří z nich světelnou cestičku, kterou pak jednoduše následuje.

2.3.4 Trny

Duše a havran společně překonali první zkoušku. Již jasně vidí, co leží kolem nich, a hlavně co leží před nimi. Tmavý les, další výzva. A jelikož jsou po prvním úspěchu plní sebevědomí, vstupují mezi kmeny.

Hrozbu, skrývající se pod kůrou stromů, si však uvědomí příliš pozdě a utrhá své první rány. Avšak ze svého zranění vytěží maximum.

Tato oblast mi připomíná mladou dospělost. Člověk už má jisté povědomí o světě kolem a stále ještě je plný odhodlání a touhy prosadit se. Vstupuje však do hry jako nový hráč a ne všechny nástrahy jsou zřejmé a jasně viditelné. Utrhí první rány.

2.3.5 Močál

Šaman vyčerpaně dopadá na zem a snaží se popadnout dech. Jeho tělo je poseto ranami z boje. Vítězného boje. Dokázal si vydobýt své ‚místo na slunci‘. A nejen to, souboj mu přinesl i cenné zkušenosti. Rozhlíží se po okolí. Tentokrát již pátravěji než dříve.

Trny naposledy zaútočí. Ale minou svůj cíl, ‚šaman‘ je připravený, poučený.

Močál pro mě symbolizuje dospělost. V tuto chvíli nashromáždil člověk úspěchy i zkušenosti, již ho hned tak něco nepřekvapí. Objevuje se zde však nové nebezpečí. Život se za-

běhl do určitých kolejí a člověk může lehce zabřednout do rutiny každodenního života, a pokud se tomu neubrání, bude zavalen a udušen.

I havraní šaman si zde počíná obezřetně, zkouší každý krok v tmavých vodách močálu. Nezastavuje se, a pokud, tak jen nakrátko. Ví, že kdyby zpomalil, nemusel by se znovu rozejít a močál by ho pohltil.

2.3.6 Trosky

Poslední oblastí jsou oblačné trosky. Kusy rozpadajících se cest, mostů a kamenných ostřůvků se vznášejí mezi mraky. A přes tyto zbytky, kdysi možná velkolepých staveb, vede nebezpečná, rozpadající se cesta až k mohutné bráně, vstupu do nového začátku, nové zkušenosti. Až tam se musí havran s duší dostat.

Tato poslední oblast je věnovaná minulosti. Nashromáždily se zde veškeré zmařené naděje a sny, neuskutečněná přání, která byla odsunuta do pozadí zdánlivě podstatnějšími záležitostmi. A s nimi se tu vznášejí i to, co duše v životě nezvládla, co se nepodařilo, co se jí do slova rozpadlo pod rukama.

Na to vše se musí duše zpříma, bez výčitek a lítosti podívat, odpustit a nechat být, jinak ji minulost strhne dolů spolu s rozpadajícím se zdivem.

Zároveň je to oblast, kdy duše a havran maximálně spolupracují. Duše umožní havranovi roztáhnout křídla a vzlétnout.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Po výtvarné stránce jsem se více méně chtěla držet reálného světa. Duše je na něj ze svého předešlého života navyklá, její cesta a přizpůsobení se podmínkám nového prostředí bude tak o trochu snadnější. Jedinou formou stylizace a úpravy se tak stává má fantazie a rukopis.

Výjimkou je postava šamana, jehož jsem stylizovala vědomě. Jeho podoba je syntézou lidských a ptačích prvků daných do jednoho celku s co možná nejharmoništějším výsledkem.

3.1 Inspirační zdroje

Hlavní inspirací mi bylo prosté pozorování světa kolem mě. A to nejlépe z mé vlastní zkušenosti. Například východ slunce (použitý pro oblast pláně) je možno na fotkách na internetu najít v mnoha variantách, ale největším a nejpřínosnějším zážitkem mi bylo jeho pozorování naživo. Fotky mi posloužily při finální malbě, ale pocit a prožitek, který jsem se snažila do své práce vložit, nahradit nemohly.

Pro svět příběhu mi byly inspirací i obrazy barokního malíře Clauda Lorraina. Hlavním tématem jeho obrazů byla krajina, prostředí, obloha a hra světla, stínů a barev. Lidé se v nich vyskytují jako malé postavičky, určitý druh kulis. A právě vytvoření působivé krajiny, jež vypráví příběh sama o sobě, byl můj cíl.



Obr. 3. Claude Lorraine (*Morning in the harbor, Seaport in sunset, Ideal view of Tivoli*)

Představa havraního šamana se formovala na základě mnoha různých podnětů, nejvýrazněji na mě však svým vzhledem zapůsobila princezna Mononoke, hlavní charakter stejnojmenného filmu. Tato postava mě oslovila svou maskou a pohybem, z nichž jsem čerpala inspiraci pro animaci hlavní postavy šamana.



Obr. 4. Ukázka z filmu *Princezna Mononoke* [4]

3.2 Postavy a animace

3.2.1 Člověk a jeho duše

Postava člověka se ve filmu objevuje jen krátce. Stejně jako u prostředí se jedná o digitální malbu. Pohyb (dech, sklouznutí ruky) byl vytvořen prolínáním jednotlivých vrstev.

Postavu jsem nevytvářela v animačním programu zcela záměrně. Tělo člověka patří fyzickému světu, kde také zůstává. Proto je svou vizuální podobou shodné s prostředím.

Duše je v kontrastu s tělem živá, stále se pohybující, měnící se a přelévající proud linií a tvarů.

3.2.2 Havran

Byť je představitelem duchovní sféry je částečně i součástí fyzického světa, kam přechází a vyhledává místa, kde je potřeba jeho pomoci. Proto jsem nic neměnila, ani výrazně nestylozovala jeho podobu. Zachovává si vzhled i pohyby reálného havrana.

Nadpřirozený charakter mu dodává až scéna, kdy s rozepjatými křídly přijme duši do sebe.

3.2.3 Havraní ‚šaman‘

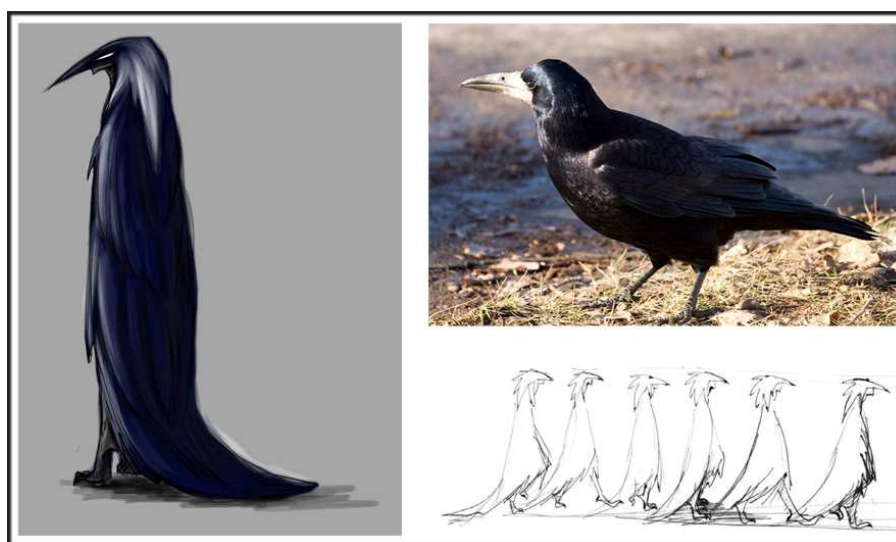
Jak jsem uváděla v teoretické části své práce, podoba havraního šamana je projevem spolupráce a propojení duše člověka a havrana-průvodce. Duše potřebuje tělo, které by jí pomohlo překonat překážky na její cestě, zároveň si tělo havrana mírně přizpůsobí, aby odpovídalo lidské anatomii. Přesto si však havraní šaman uchová určité zvířecí znaky.

Trup je zahalen v pernatém plášti. Ze zbytku těla je pak vidět pouze hlava a dolní část nohou. Klidně stojící nebo jdoucí může stále připomínat havrana se složenými křídly.

Končetiny si částečně zachovaly lidskou stavbu, jsou však zakončeny drápy. V případě chodidel se pata posunula výše a protáhla se drápem a z pěti prstů se staly tři spáry. Váha celého těla se z plochy chodidla přenesla na špičky. Držení těla postavy se stalo elegantnějším a ladnějším. Pohyby (jako chůze, běh, výskok) působí rychleji, uvolněněji, lehčeji než kdybych zachovala stavbu lidského chodidla a postava měla váhu těla rozloženou na celé ploše nohou. Současně s ladností vynikly i zvířecí aspekty šamana. Spáry na nohou a rukou nedávají zapomenout dravčí část, stejně tak i lehkost pohybu svědčí o převaze dravce (byť v tomto případě jsou schopnosti predátora využity k obraně a přežití, nikoli k lovu).

Další významnou připomínkou ptáka je pernatý plášť zahalující téměř celou postavu. Tento prvek má jak praktický, tak estetický význam.

Na pohled působí postava zahalená v tmavém peří záhadně, tajemně, skrývá své tělo a s ním i své schopnosti.



Obr. 5. Podobnost tvaru těla havrana a šamana[5]

Peřím pokryté tělo si zachovává charakteristiku havrana a spolu se schopností změnit tvar a stavbu těla si ponechává možnost znovu získat schopnost letu (využije při pádu v oblasti Trosek). Plášť se tím stává více než pouhým oděvem. Je to živá, funkční součást šamanova těla.

Výraznou částí těla havrana je i jeho zobák. Ten jsem se rozhodla zachovat v podobě a tvaru masky. Nezakrývá celý obličej, lidská ústa a brada vyčnívají (opět se těmito znaky

snažím vyvážit lidskou a havraní stránku). Maska se však neskládá pouze ze zobáku, nazad spadá hustá hříva připomínající vlasy. Barevně je odlišena od pláště, zobák je tmavý, téměř černý, postupně směrem k temeni hlavy světlá do šedé až přechází do bílé hřívy. Tento barevný prvek mi pomohl oddělit hlavu a trup, aby nesplynuly v jednu masu. Na stejném principu je založena i barevnost končetin (ruce a chodidla jsou tmavá, směrem k trupu se jejich barva mění v barvu lidské kůže).

V masce jsou zasazeny i oči šamana. Nejedná se pouze o prázdné otvory umožňující průhled skrz, oči jsou živé (maska není pouhou maskou, je živou součástí těla, podobně jako je tomu u pláště). Spolu s ústy zastupují dva hlavní prostředky vyjádření emocí charakteru. Ústa jsou však malá, pro viditelné projevy emocí je mohu použít pouze v detailnějších záběrech. Proto se má pozornost upnula na oči, jež jsem zvětšila a zvýraznila bílou barvou. Dalším důvodem pro zvýraznění očí je schopnost duše se skrze oči projevit, a to tak, že přirozenou bílou barvu šamanových očí změní ve svou modrou a zintenzivní záři vycházející z očí.



Obr. 6. Ukázka očí havraního šamana a změna jejich barvy

Oči jsem ponechala bez zornic i duhovek. Postava tak získává auru tajemna a moci, evokuje něčeho většího než pouhého fyzického stvoření. Navíc bez záchytných bodů duhovky či zornice se člověk při pohledu do šamanových očí může obrazně i doslova ztratit. Budí zdání nekonečného prostoru, jakoby se v nich ukrýval celý vesmír. Zde jsem se řídila heslem ‚Oči jsou oknem do duše‘. A duše je v určitém rozměru nekonečná.

V posledních scénách duše opouští tělo havrana a spolu s ní se rozplývají a mizí i lidské části (nohy, ruce, spodní část obličeje).

Při vytváření technického scénáře jsem si uvědomila problém vzniklý zobrazením ‚šamana‘. Jeho silueta je výrazná a jasně čitelná pouze z profilu. Tříčtvrtinový pohled je také zřetelný, avšak zepředu či zezadu je šamana degradován na tvar homole bez výrazných

znaků. Nemohla jsem však celý film zrealizovat ‚z profilu‘. Hledala jsem alternativy, v jednotlivých scénách jsem se snažila střídat pohledy. Převážně v krátkých, rychlých scénách jsem si mohla dovolit opustit profil.

3.3 Prostředí

U prostředí jsem se výtvarně soustředila zejména na odlišení fyzického světa, kde zůstává tělo člověka, a světa duchovního, kam je přenesena duše. Zvolila jsem dva způsoby jak daného efektu docílit. Prvním je barevné odlišení oblastí a druhým je, co se v daném světě vyskytuje.

3.3.1 Byt a Město

Byt a Město jsou vytvořeny pouze v odstínech modré. Ta navozuje pocit chladu a tvrdosti. Oblast působí temně, staticky a neživě. Většina objektů je tvořena ostrými linkami (pouze ležící postava člověka a přikrývky mají oblé linie). Jediné, co v tomto světě můžeme najít, jsou domy, výtvary lidské civilizace. A v takovém prostředí by duše neměla šanci na šťastnou existenci. Duše je pravým opakem, živoucí, v pohybu a plná světla.

3.3.2 Pláň, Mlha, Trny, Močál a Trosky

Duchovní svět jsem pojala jako svět přírody. Při přechodu havrana z fyzického do duchovního světa je jasně vidět barevný rozdíl. Zatímco Město bylo téměř monochromatické, hranaté a chladné, hory, lesy a obloha, rozprostírající se pod havranem, hýří barvami. Stejně tak celá pláň, na které přistane. Mraky jsou neostrými, nadýchanými tvary pestře zbarvenými světlem vycházejícího slunce. Pláň (stejně jako dětství, které pro mě symbolizuje) působí živě, měkce, přátelsky a vřele.

Další oblast Mlhy, Trnů, Močálu a Trosků jsou barevně méně bohaté a temnější. To odpovídá jejich symbolice. Avšak stále si zachovávají přírodní barevnost, jež nepůsobí tak tvrdě a chladně, jako tomu bylo u Města a Bytu.

Mlha a Močál jsou symboly životních období s omezeným rozhledem/nadhledem. Tomu odpovídá i jejich temná barevnost a mlhou uzavřený stísněný prostor. Navíc díky neostrému tvaru mlžného oparu vzniká dojem splývání prostoru.

V oblasti Trnů se výhled postavy projasňuje, tato část je také více prosvětlená. Na kmeny dopadá ostřejší světlo.

Výjimečnou oblastí jsou Trosky. Zde se příroda omezuje pouze na světlem zalitá oblaka. Umístila jsem zde rozpadající se trosky (očividně dílo člověka) a to zcela záměrně. Ruiny jsou symbolem všeho, co se duše v životě pokoušela vytvořit, ale nezdařilo se jí to. Tato oblast byla inspirována prostředím filmu Lovci draků.



Obr. 7. Ukázka z filmu Lovci draků[6]

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 REALIZACE FILMU

Ještě před začátkem realizace svého bakalářského filmu jsem měla jasno v technice, digitální kreslená animace. Nejjistěji se cítím s tužkou a papírem (popřípadě penem a tabletem), proto jsem se nemusela dlouho rozhodovat, jakou techniku zvolím. Další předností této metody je menší časová náročnost než u klasické animace a možnost okamžitého náhledu a zhodnocení animace.

Samotnou animaci a vytváření prostředí předcházelo množství skic a nákrešů postav i světa. Při takto rozsáhlém digitálním projektu je mi příjemnější mít po ruce fyzické materiály, ke kterým se mohu vždy vrátit a snadno je překreslit či poupravit. Nejvíce mi tato metoda pomohla při zrodu, charakterizaci a animaci postavy šamana. Čím více jeho skic jsem vytvořila, tím lehčeji a rychleji jsem následně mohla animovat a tím lepší představu o jeho povaze jsem měla.

4.1 Animace

Inspirací mi byly hlavně filmy Hayao Miyazakiho (Princezna Mononoke, Naušika z Větrného údolí, Cesta do fantazie, Zámek v oblacích).

Pro animaci jsem zvolila vektorový animační program ToonBoom, umožňující nejen animaci samotnou, ale i její následné výtvarné zpracování.

U čistokresby jsem se soustředila především na uvolněnou, neuzavřenou konturu postav, tak aby jejich pohyb působil lehce a uvolněně. Ve fázi barvení bylo mým cílem zachovat lehkost a pružnost pohybu a zároveň barevností vystihnout charakter postav.

4.2 Tvorba prostředí

Cílem bylo vytvořit propracované prostředí, které by částečně kontrastovalo s jednoduchou linkou a barevností animovaných charakterů. Proto jsem se rozhodla pro techniku digitální malby v programu Adobe Photoshop.

Zde jsem mohla prostředí rozdělit do jednotlivých plánů, což mi ulehčilo postprodukční dodávání pohybu kamery. Množství štětců a možnosti dalších úprav malby (hlavně možnost texturování) nabízely prostředky pro detailnější propracování prostředí.



Obr. 8. Vývoj prostředí filmu Havran

4.3 Postprodukce

K postprodukci jsem využila programu Adobe After Effect. Zde jsem propojovala animované části s prostředím a dodávala pohyb kamery. Zároveň jsem mohla v programu přidávat různé efekty do již existujících animací (duše, její projevy v těle šamana – zářící oči a symboly na končetinách, vlnění končetin, když duše opouští tělo havrana). Zpracovávala jsem zde i titulky.

ZÁVĚR

Nikdy předtím jsem se nepokoušela zrealizovat rozsáhlejší projekt a téma, které jsem si vybrala, byť bylo mně blízké, se svou hloubkou, možnostmi a vývojem v průběhu tvorby ukázalo jako výzva nejen po výtvarné stránce. Jsem však ráda, že jsem tuto výzvu přijala.

Vztah k tématu bakalářské práce mě úspěšně motivoval po celý rok. Jen málokdy jsem se musela k práci nutit. Z celé práce mám velmi dobrý pocit. Vložila jsem do filmu nejen hodně úsilí, ale i část svých snů a pocitů, čímž pro mě získal na hodnotě. A doufám, že budoucí diváci v něm také naleznou něco hodnotného.

Tvorba bakalářského filmu mi také přinesla možnost rozvoje i nové zkušenosti a to jak na poli animace, digitální malby, tak i co se týče spolupráce s lidmi jiných profesí. Za toto obohacení jsem vděčná a jsem připravená ho využít i v budoucnu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

- [1] Silent Warrior [hudba] autor Enigma. album The Cross Of Changes: Virginia Records, 1993
- [2] Krabat [film] režie Karel Zeman. Československo/Západní Německo, 1977
- [3] In: Wikipedia [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 11. 12. 2006, last modified on 17.3.2013 [cit. 2013-05-06]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_depictions_of_ravens#cite_note-5
- [4] Princezna Mononoke/ Mononoke hime [film] režie Hayao Miyazaki. Japonsko: Studio Ghibli, 1997
- [5] In: Wikipedia [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 11. 12. 2006, last modified on 9.12. 2007 [cit 2013-05-06]. Autor R. Komorowski. Dostupné z : http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Corvus_frugilegus_2.jpg
- [6] Lovci draků/ Chasseurs de dragons [film] režie Guillaume Ivanel, Arthur Qwak. Francie/Německo/ Lucembursko : Futuricon, 2008

SEZNAM OBRÁZKŮ

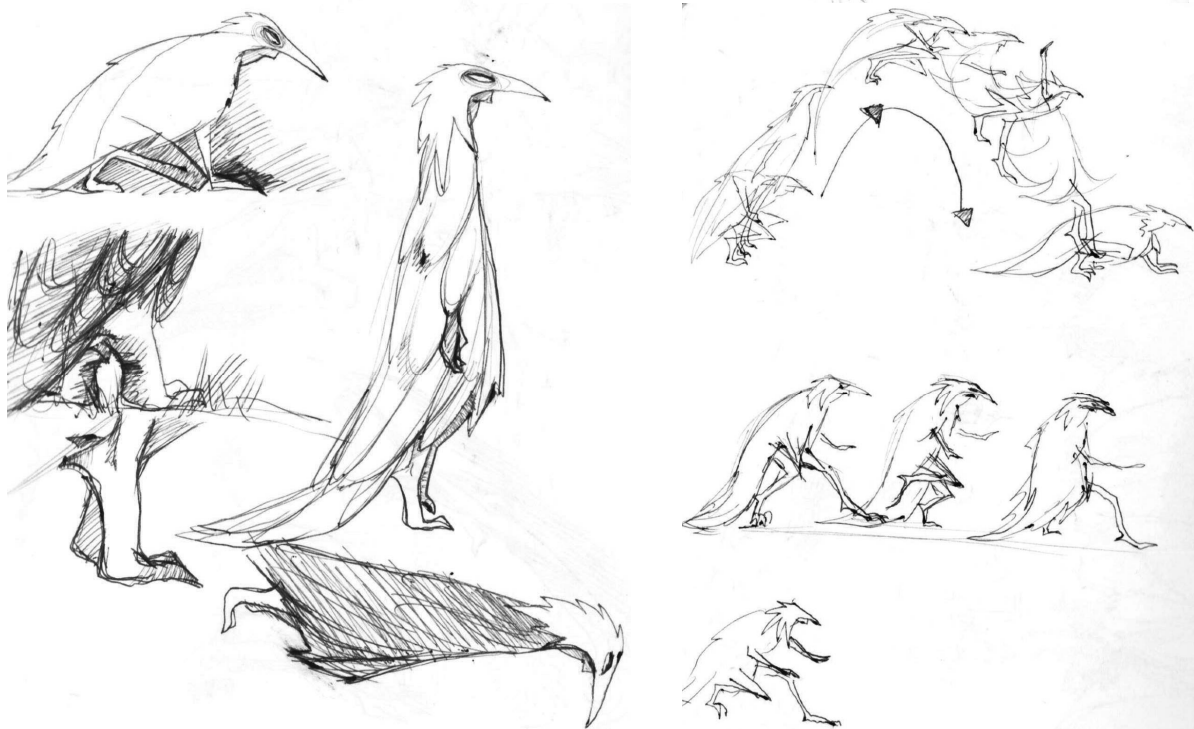
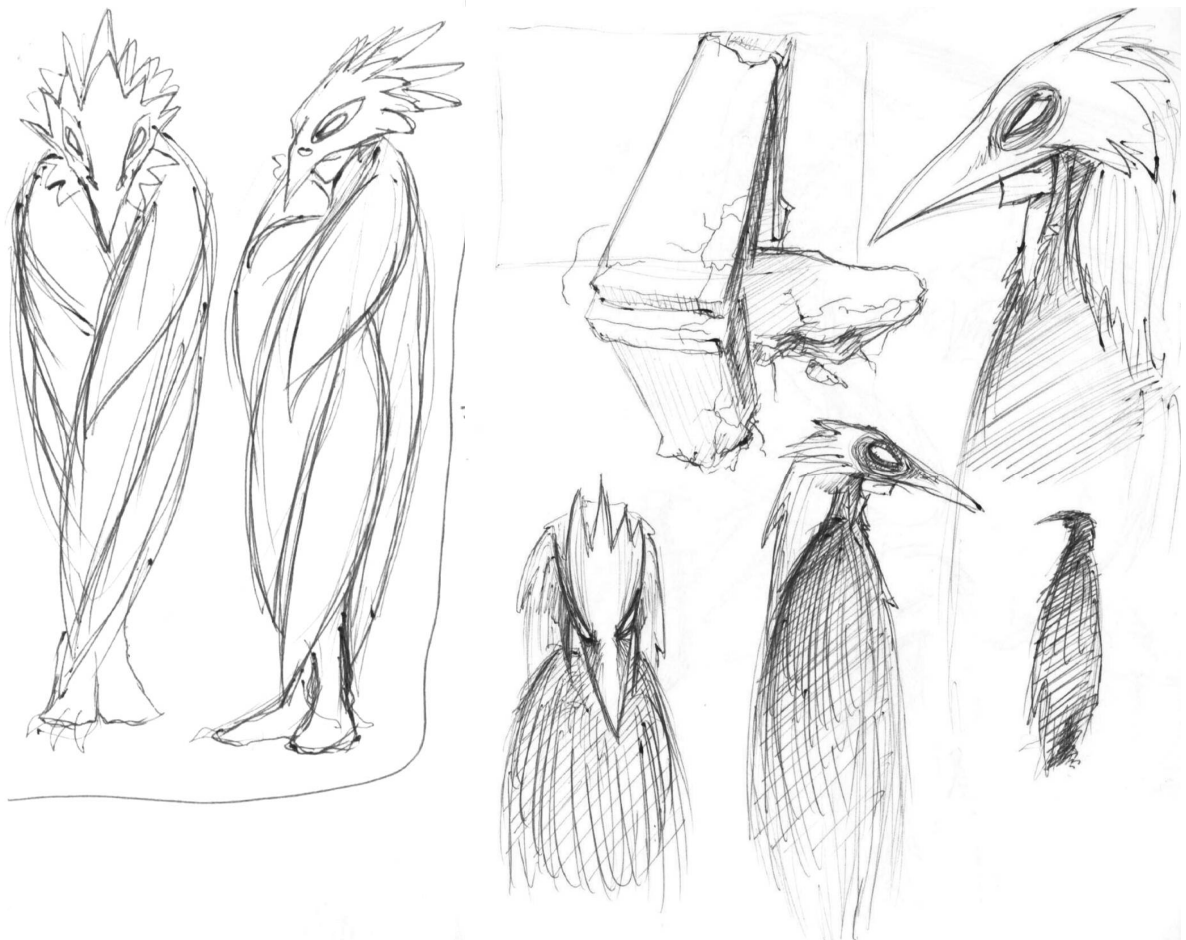
| | |
|---|----|
| Obr. 1. Ukázka z filmu Krabat | 14 |
| Obr. 2. Odín a havrani Hugin a Munin (islandský rukopis, 18.století) | 14 |
| Obr. 3. Claude Lorrain (Morning in he harbor, Seaport in sunset, Ideal view of Tivoli)..... | 22 |
| Obr. 4. Ukázka z filmu Princezna Mononoke | 23 |
| Obr. 5. Podobnost tvaru těla havrana a šamana | 24 |
| Obr. 6. Ukázka očí havraního šamana a změna jejich barvy | 25 |
| Obr. 7. Ukázka z filmu Lovci draků | 27 |
| Obr. 8. Vývoj prostředí filmu Havran | 30 |

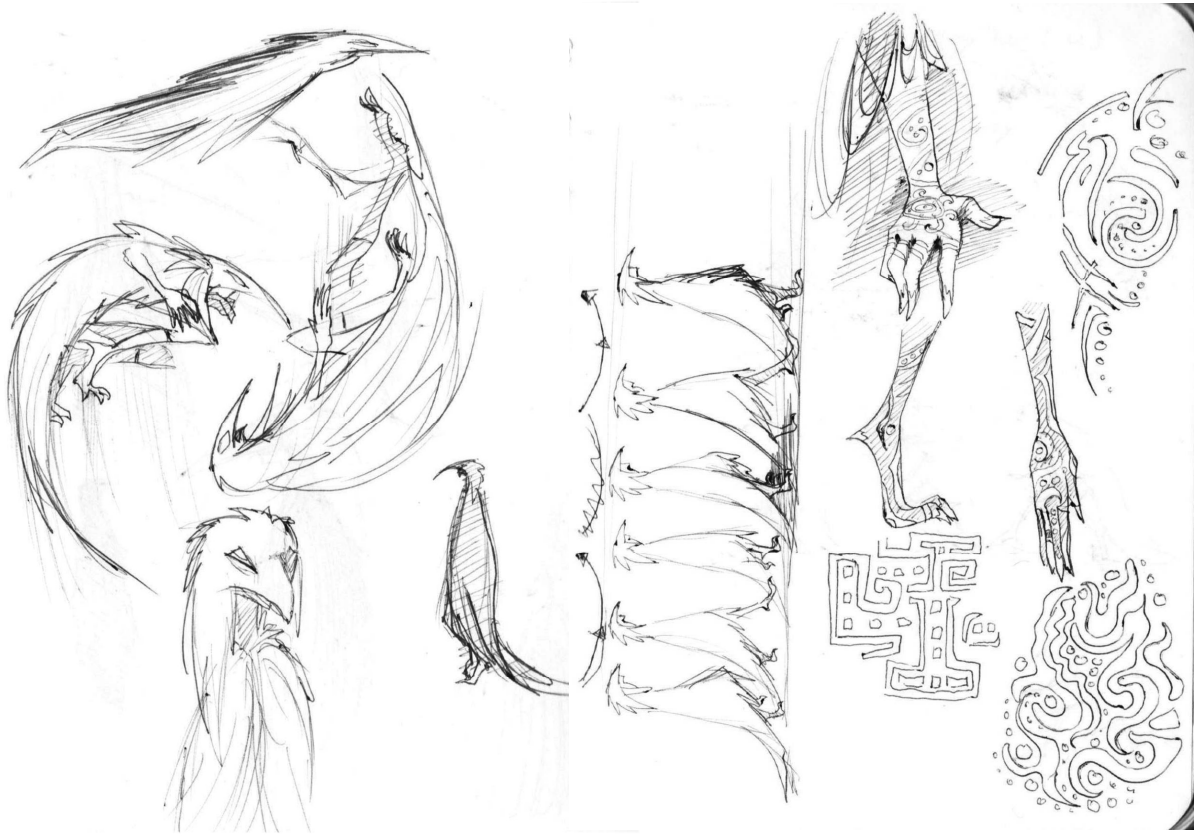
SEZNAM PŘÍLOH

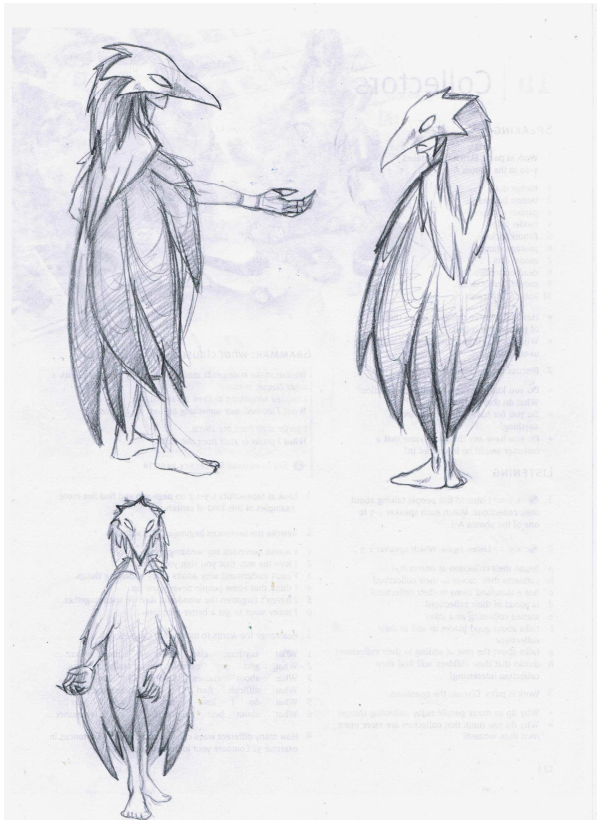
Příloha P 1: Výtvarné návrhy a jejich vývoj

Příloha P 2: Technický scénář

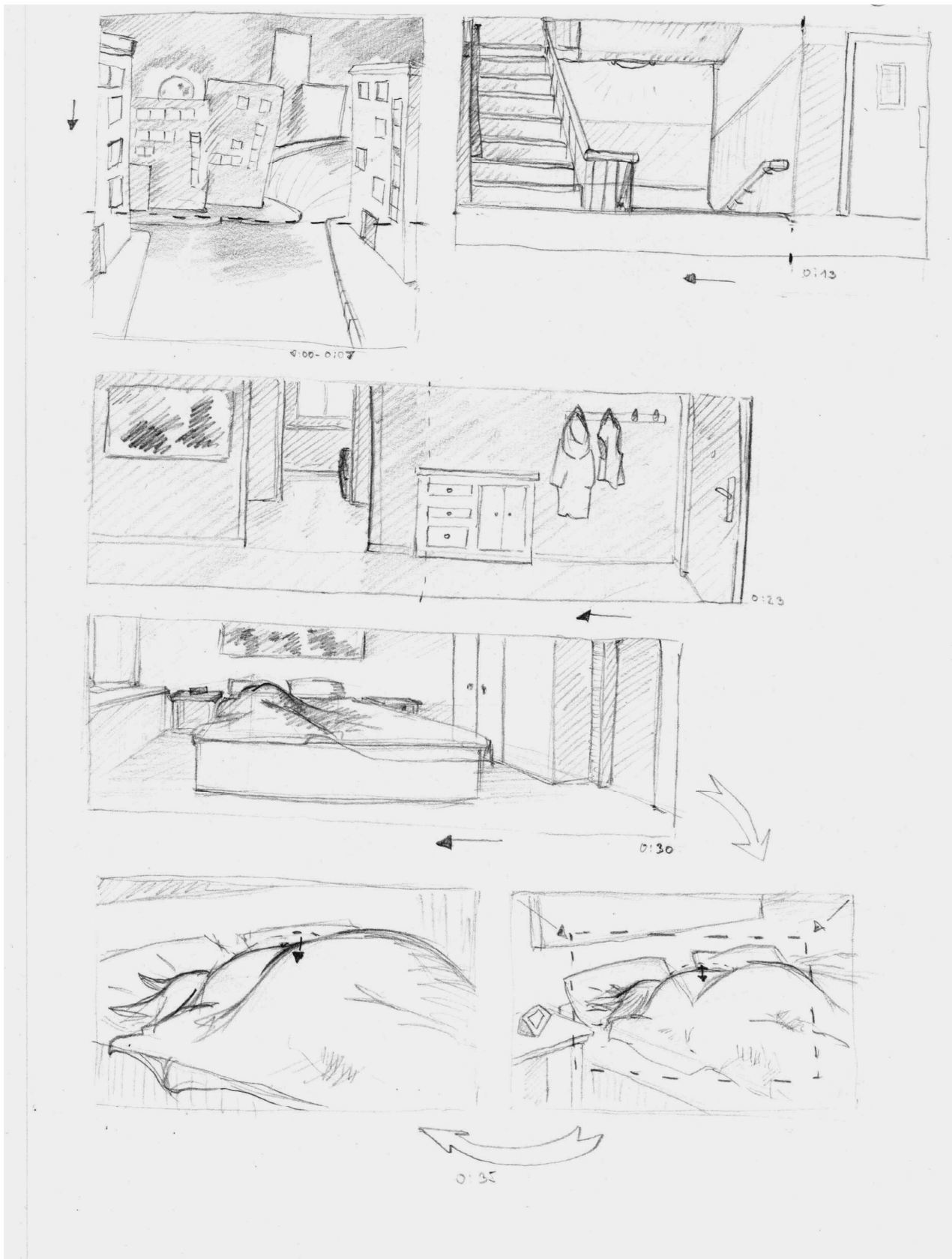
PŘÍLOHA P 1: VÝTVARNÉ NÁVRHY A JEJICH VÝVOJ





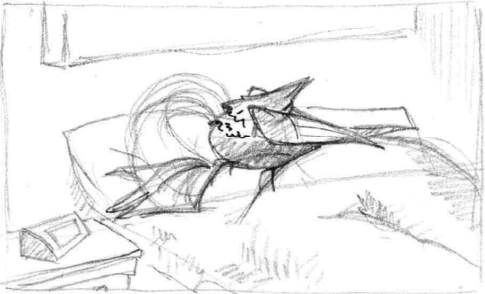


PŘÍLOHA P 2: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

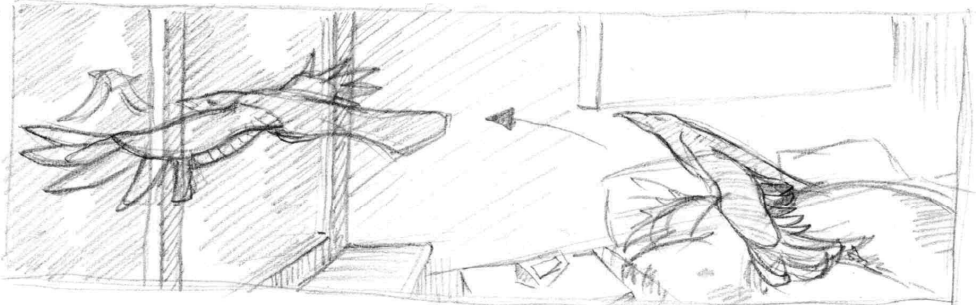




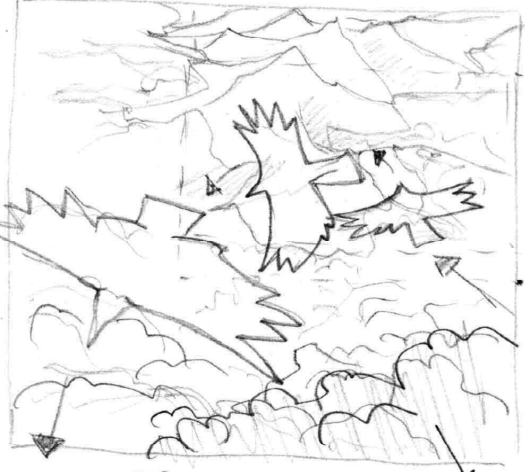
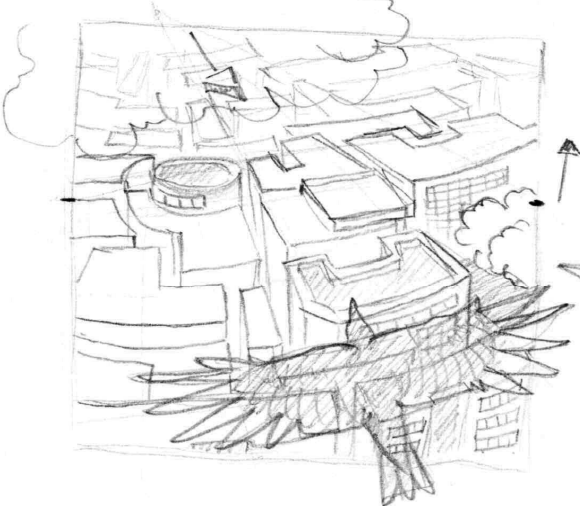
hevan se ukloni



0:45
 du si bude u letu, nikoliceat k
 vratu bliže k filmu -> uabome
 ali oplyne do hazzera



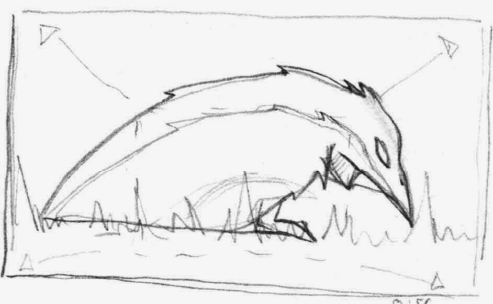
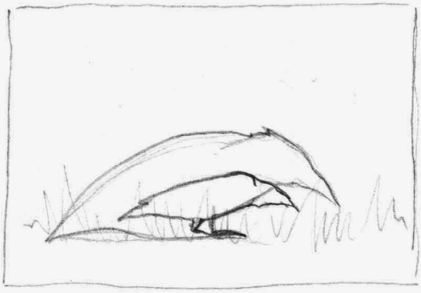
0:44



0:50



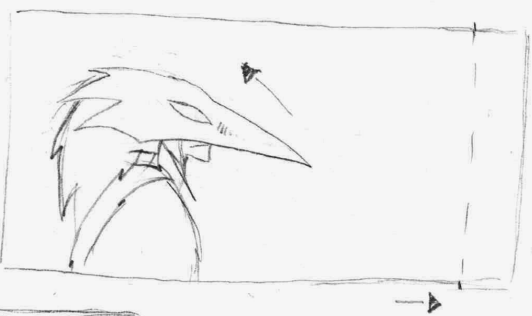
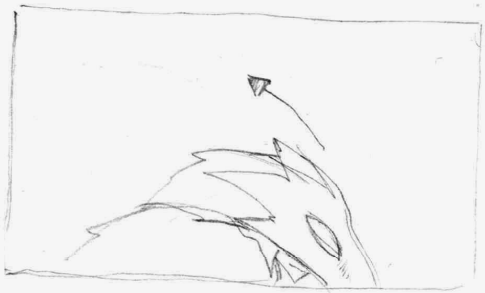
0'53



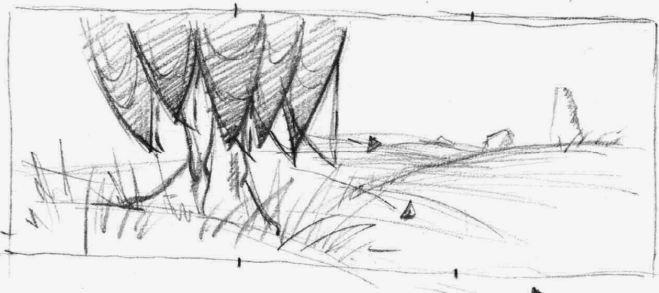
0'56



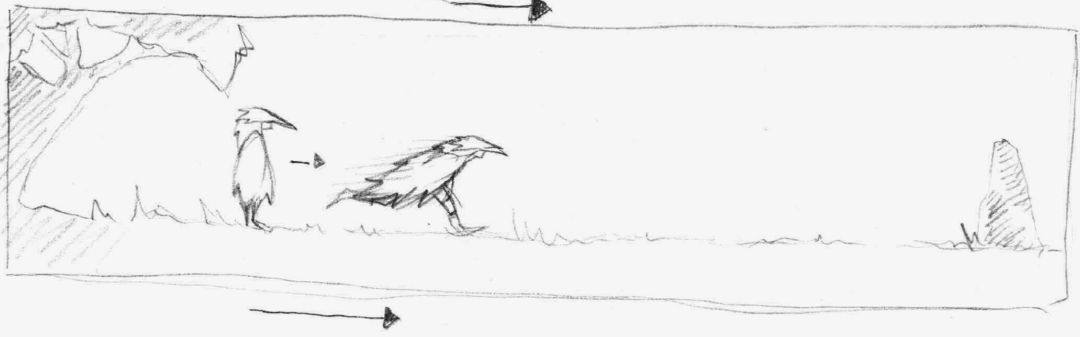
1:00

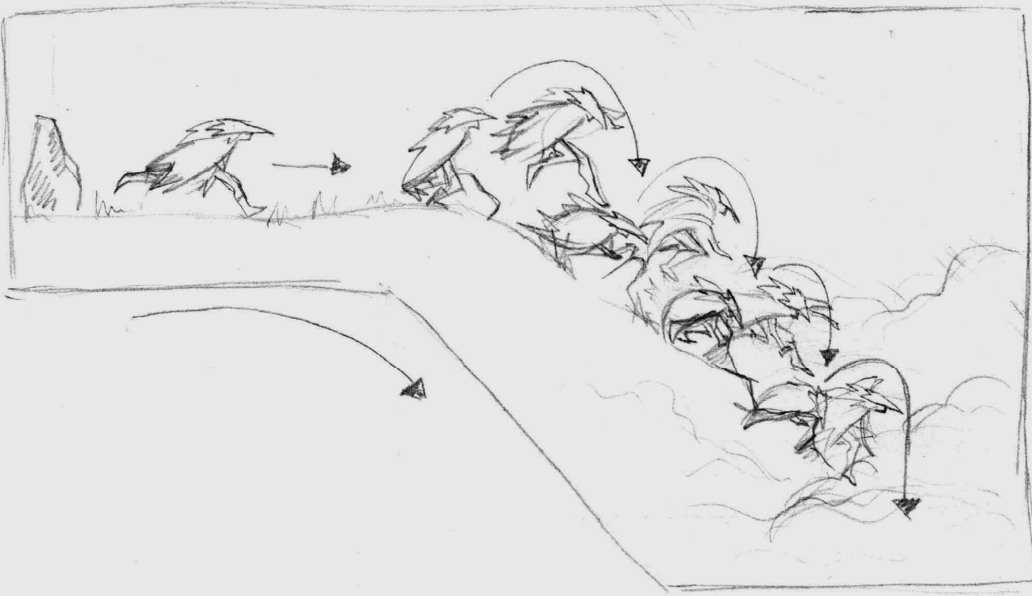


1:03



1:07

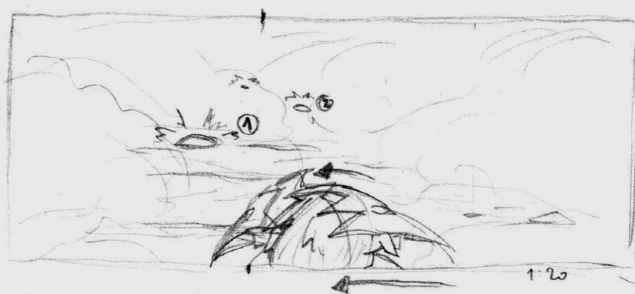




1:16

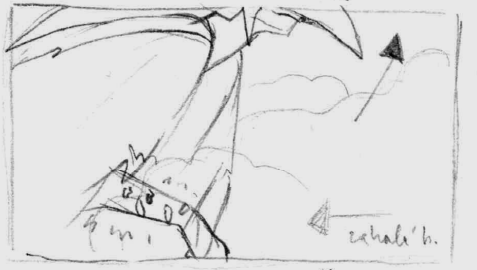


1:17



1:22

②, ③
↑ 1:2



1:27

rahali ho ulha
+ maly na jho
cipi + picholoh
takil rali



1:31

objevi se z ulhy

no riru ne uida-sit

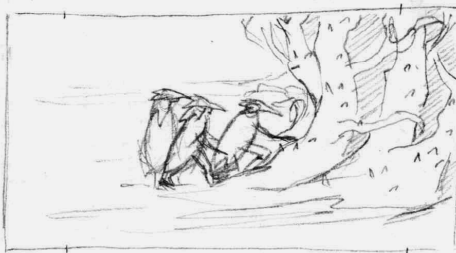
owu oi pihawen
+ oi mu rator'h
+ lejwa bawon
fako kamey

→ při dolžení kůlan ho zabaví ulha, pak se opět rozplyne

5

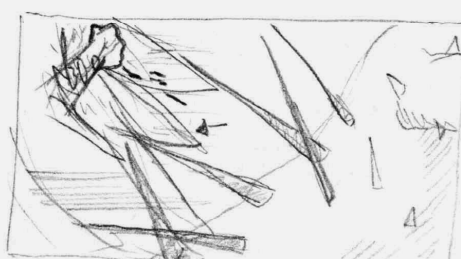


↑ hnojný
vachou se
za cátkou
bez form



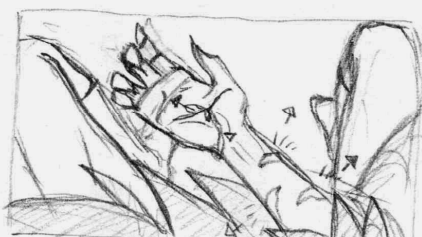
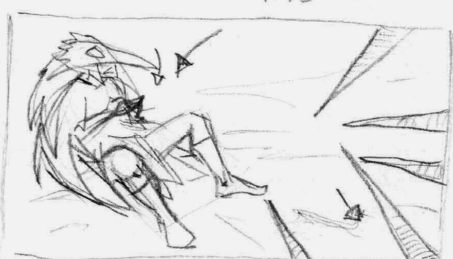
1:52

1:40



1:53

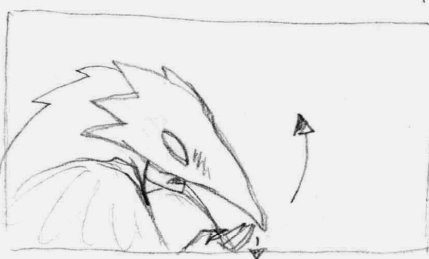
1:46



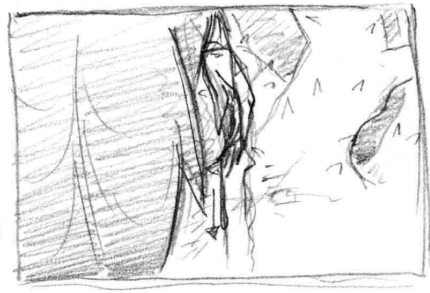
podoba se na krovcišiu rukou qub

rána krovci (ma' bavou dnu)

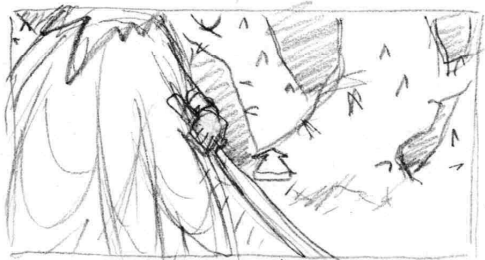
1:48



1:50

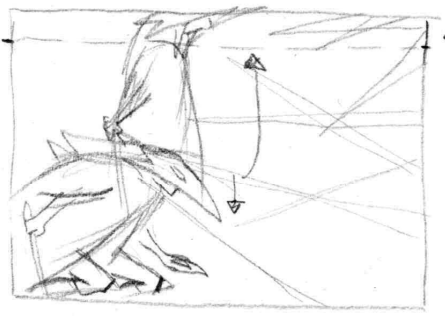
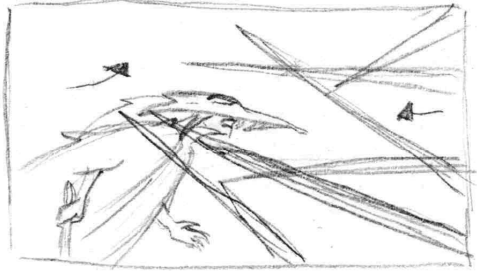


kapka krvi vykesla -
okui meci

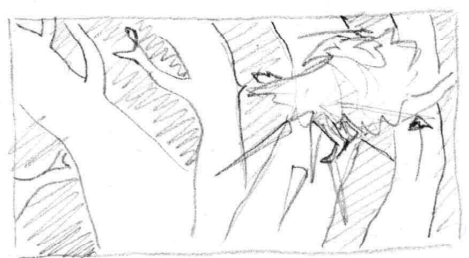


1:52

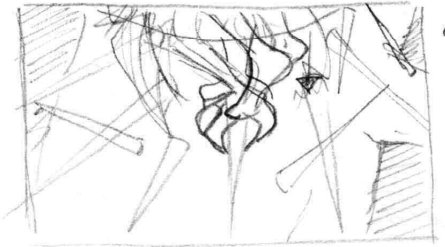
stali jin uci male polybru upud



1:53

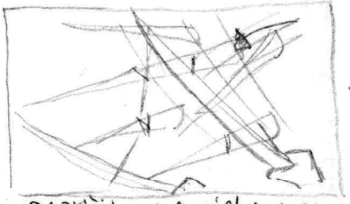
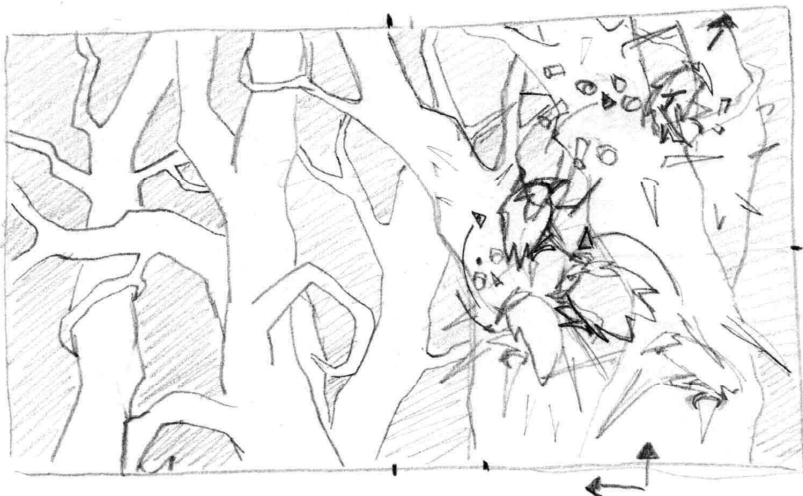


1:54



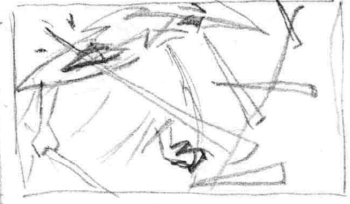
1:55

mi va do dicit
u kauruiki spang



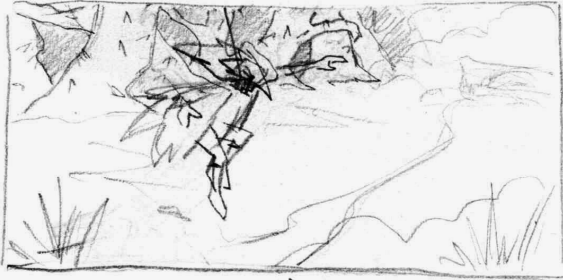
1:57

prostihy na ictog e reanin



1:58

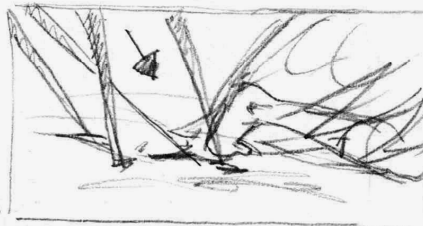
2:00



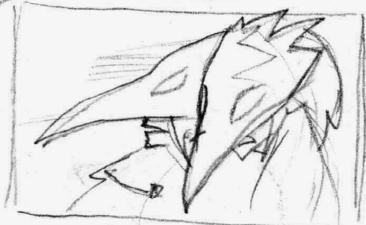
2:03



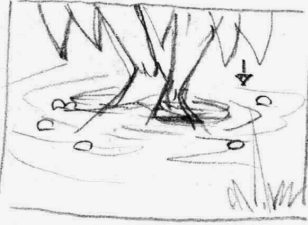
2:04 nekdo vadl libumbin



2:05



o lita te otoc
pa do pachu se otoci
a rohlidne pod tebe
2:10



2:12



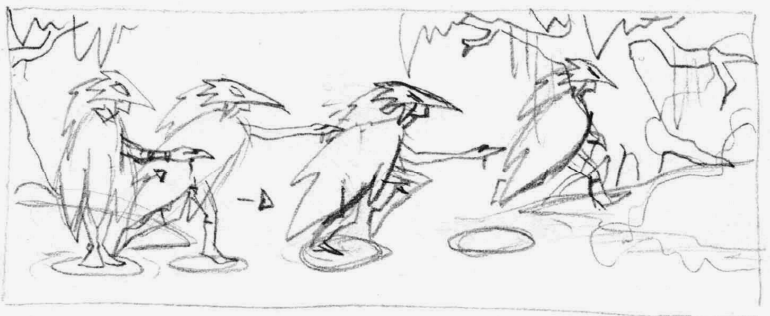
2:13



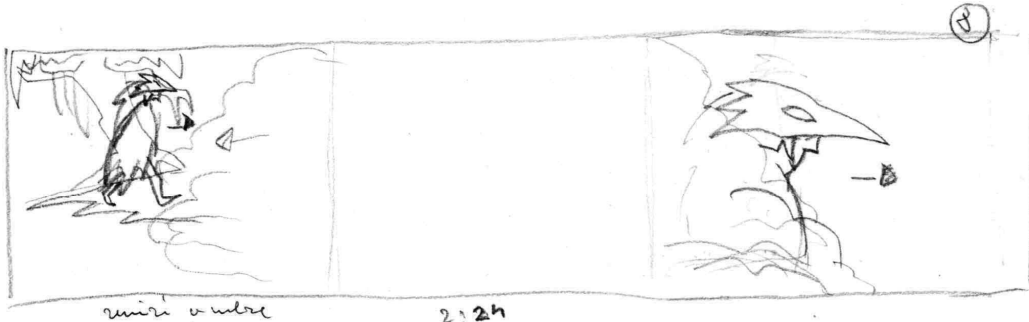
2:08



2:15

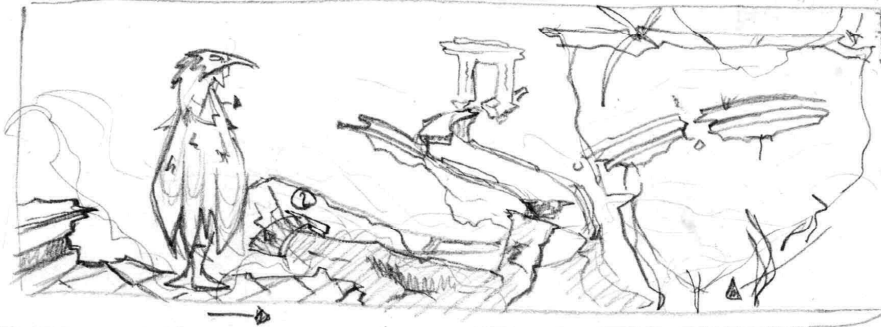


2:15



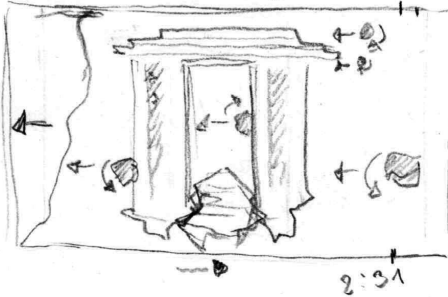
miri vlnre

2:21

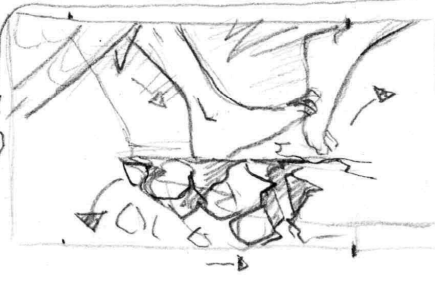


① Jitih po mo u
proplovajj' ulu
ortevku 2:28

② po stiker
zvit na koranu
priklenj' uacetu
2:32

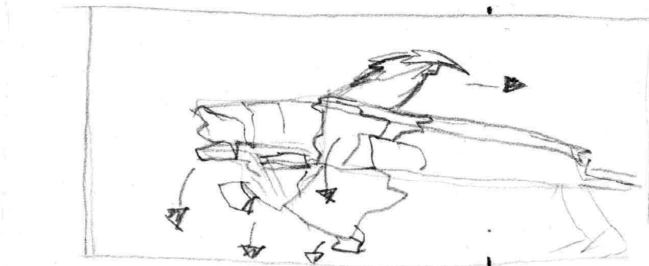


2:31

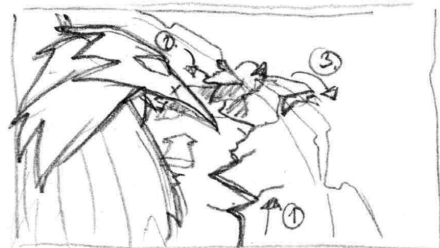


usta x po doilepu
zidu dicit

2:33



2:35



① pravilna se roictuju
② koranu po u otaci
③ usta se rozpada'



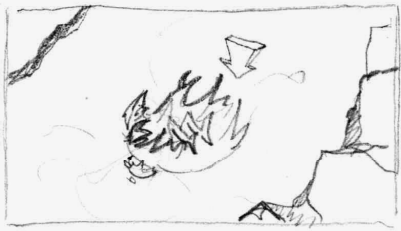
2:34



2:39

koranu shou' (piu + hoku
ipricla cesty se ulom'
spadue na okraj
a ruce i cesty

te dicit



2:40



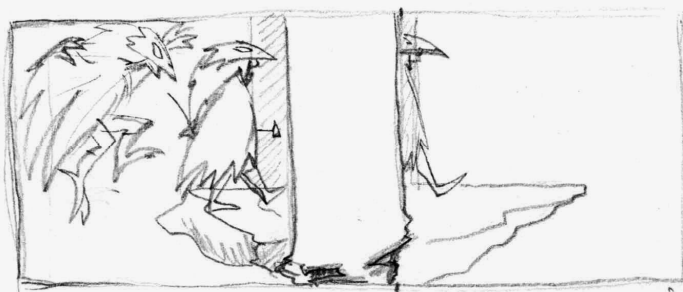
2:42 symboly polika'vaji



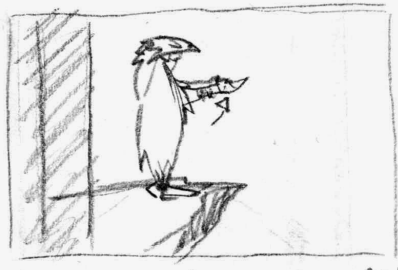
2:44 v uskuh razi'ni witho duse



2:50



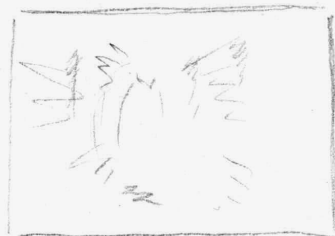
2:53



2:54



2:57



3:00 bile te vorai'ni av' usplen' celom obra



3:03

kurau te zbiw vaiti upit do fyz. svita a odleh



3:05

The End

