

Animovaný film O vlku

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

Iva Beranová

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: **Iva BERANOVÁ**
Osobní číslo: **K10144**
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:
O vlku – 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:

Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999
Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN
80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN
3-8228-2588-3

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



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 14. 12. 2012

IVA BERANOVÁ *Iva Beranová*
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 nevytělečně 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 výtisky, opisy nebo rozmnožení.

(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 výdělků 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 přiměřeně k vyšší výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V teoretické části bakalářské práce píš o vzniku a výrobě krátkého animovaného snímku O vlku. Tento proces zahrnuje tvorbu výtvarných návrhů, literárního a obrázkového scénáře, animatiku a poté realizační část animace a postprodukce. Dále rozvádím svůj námět a inspirační zdroje, které vedly k výběru témat objevujících se ve filmu.

Příloha obsahuje výtvarné návrhy, celý technický scénář a ukázky pozadí.

Klíčová slova: vlk, kolouch, animace, O vlku, transformace

ABSTRACT

In the teoretical part of my bachelor work I write about the creation and production of an animated short About a Wolf. This process involves making of drafts, literary script and storyboard, animatic and then the realization of animation and postproduction. Further I describe my original idea and inspirations, which lead to choosing the themes that appear in the film.

The annex contains drafts and sketches, the whole storyboard and exhibits from the backgrounds.

Keywords: wolf, fawn, animation, About a Wolf, transformation

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.1 TRANSFORMACE.....	12
1.2 VLK	13
1.3 KRAJINA.....	13
2 SCÉNÁŘ A STORYBOARD.....	15
2.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	15
2.2 VÝVOJ SCÉNÁŘE.....	17
2.3 VÝROBA STORYBOARDU	17
3 ANIMATIK.....	18
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	19
4.1 POSTAVY	20
4.1.1 Vlčice	21
4.1.2 Kolouch.....	21
4.1.3 Vesničané	22
4.2 PROSTŘEDÍ	22
4.3 TECHNIKA	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
5 ANIMACE	26
6 POSTPRODUKCE.....	28
ZÁVĚR.....	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	30
SEZNAM OBRÁZKŮ	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Tato práce pojednává o přípravě a výrobě mého bakalářského filmu. V první řadě se zaměřuji na zrod nápadů a vizí, které dál inspirovaly mou tvorbu. Od prvotního vnuknutí námětu přes vývoj scénáře dokumentuji přípravný proces a navazující postup animace s postprodukcí. Animace je tvořena kombinováním digitální kresby a ruční malby v pozadí, pro kterou jsem zvolila techniku akvarelu. Velký důraz kladu na výtvarno a atmosféru, tvořenou především barevným laděním a přírodní strukturou.

Tématem filmu je nalezení přátelství přes společné vlastnosti hlavních postav, této látky se také dotýká izolace od jiných lidí díky výjimečným schopnostem, které jsou právě společnostmi nepochopeny. O tomto námětu a dalších inspiračních zdrojích pojednávám s ohledem na vznik scénáře.

Výsledkem tohoto snažení je krátký film O vlku, ve kterém uplatňuji poznatky z kresby, animace a vyprávění, které jsem načerpala během mého studia.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

V tomto počátečním období výroby filmu jsem nemálo tápala. Dávno předtím než jsem nad konkrétním námětem uvažovala, mi bylo jasné, že nepůjde o žádné osobně vypo- vídající nebo scénářisticky silné dílo. Doufala jsem, že prim bude hrát výtvarná stránka a animace. Nápady na celistvější příběh nepřicházely a spíš jsem vymýšlela jednotlivé prvky, které by mě bavilo animovat. Tyto prvky pak především zahrnovaly pohyb zvířete - vlka, časem se postupně přidala i proměna. Bohužel na takovýchto základech se příliš stavět nedá, ale rozhodně mi pomohly se odrazit a definovat směr a ladění, kterým se film bude ubírat.

V období, kdy jsem měla opravdu jen pár skic a velmi hrubou představu o budoucím díle, mi spolužák nabídnul pomoc s námětem. Tento první koncept nezahrnoval lidskou postavu, ale antropomorfní a obyčejná zvířata. Udělala jsem spoustu skic, dokonce i velmi hrubý obrázkový scénář. Ačkoli to byl dle mého velmi slušný námět, úplně jsem o něm nebyla přesvědčená. Ne pro jeho kvalitu, vadilo mi, že jeho autorem nejsem já. U mé bakalářské práce jsem chtěla zkusit, zda dokážu vytvořit film od námětu až do konce sama. Nebyla to tedy ješitnost, nýbrž touha podrobit zkoušce mé schopnosti. Proto jsem od tohoto nápadu záhy upustila, vlk jako protagonista mi ale stále zůstával v hlavě.

Usilovně jsem přemýšlela do jakého příběhu tuto postavu zabalit a finální inspirace mě oslovila vcelku přirozeně v prostředí ne zcela nepodobném tomu, jaké je vidět ve filmu. Během podzimu jsem se několikrát vydala do lesa, konkrétně do smíšených lesů Chříbských. Většinu času jsem trávila průzkumem okolí nebo vysedáváním na balvanech a skicováním. Obklopená zlatohnědým lesem nebo šedými skálami, v tichu a beze stopy po jiných lidech jsem měla veškerý prostor a čas k rozjímání. Do svých kreseb jsem pak přidávala postavičky a zvířata, jaké by se v mém filmu mohly objevit. A tak tímto docela přirozeným způsobem jsem přišla na osamělý dům na kraji lesa, člověka odloučeného od ostatních kvůli podivné výjimečnosti, která ho přímo váže k divočině. Člověka, který se mění ve vlka.

Prvotním nápadem bylo téma odcizení člověka od civilizace a vnitřní boj mezi tím, co je mu přirozené a co se od něj očekává. Ačkoli odchod od lidí do divočiny zůstal v příběhu až do konce, hlavní téma se proměnilo z odloučení na sblížení. Hlavní hrdinka

Vlčice žije sama a lidé se jí vyhýbají. Na jednu stranu jí pobyt venku v divočině těší, ve svém vlčím těle je spokojená, ale lidský kontakt jí chybí. Obyčejní lidé se od ní distancují, nevěří jí. V momentě, kdy její frustrace nad tímto problémem kulminuje, potká osobu se stejným talentem. Tyto dvě postavy, Vlčice a Kolouch se spřátelí, zůstanou spolu a zároveň se odvrátí od společnosti, která je zavrhla. Motiv úniku od jiných lidí už nepůsobí tak osaměle, protože mají jedna druhou.

1.1 Transformace

Samotná tematika přeměny člověka ve zvíře mě zaujala už dávno, ve folkloru a pohádkách různých zemí se objevuje odnepaměti. Tuto nadpřirozenou vlastnost mívají bohové, čarodějové, ale také lidé, kteří byli začarováni. Vlkodlaci jsou snad nejznámějším a nejpopulárnějším případem teriantropie (přeměny člověka na divoké zvíře) i v současné kultuře. Z pohádek o princeznách zase známe klišé zakletého prince v žábu. Schopnost transformace postavy mnohdy získávají nedobrovolně, jindy se s ní narodí nebo se ji naučí. Pověstí a knih, které se takovými postavám věnují je bezpočet a vyskytují se napříč celým světem.

Přesto však není můj příběh adaptací žádné existující legendy, z lidové slovesnosti jsem si vypůjčila jen některé motivy a s těmi dál volně nakládala. Proměna tu nenes význam kletby nebo trestu, dokonce ani daru. Částečnou inspirací mi byli tvorové jako irské selkie, pro které je měnění se z člověka na zvíře (konkrétně tuleně) a zpátky součástí života, stejně jako pro obě hlavní hrdinky v mém filmu. Transformace je jejich přirozenost, něco s čím se narodily a co nemůžou nijak ovlivnit. Jejich výjimečnost jim komplikuje život a v případě Vlčice ji dokonce úplně izoluje od společnosti, ale i tak jsem nechtěla, aby tato skutečnost působila jako zasloužená. Podstata jejich proměny není zlá ani dobrá, prostě je jen jejich součástí, ale obě dvě bohužel musí nést i její následky.

1.2 Vlk

Jedním z důvodů proč jsem si vybrala za hlavní postavu vlka bylo i to, jakým způsobem je mnohdy popisován a zobrazován v naší kultuře. Snad pro každého je asociací tohoto zvířete „zlý vlk“, tedy záporák, záškodnická postava, jejímž jediným záměrem je polapit a sežrat nějakého ubohého bezbranného tvora. Popravdě tyto představy mají svou logiku, vlk je nebezpečné zvíře a setkání s ním ve volné přírodě, obzvláště pak v jeho teritoriu může nést zhoubné následky. Lidé žijící v minulosti v blízkosti lesů nebo hor museli chránit svá domácí zvířata a děti. Proto bývají v pohádkách v roli záporných postav často nebezpečné šelmy. Na druhou stranu, pokud jde o zdravé nevyhladovělé zvíře, tak se setkání samo pokusí vyhnout, protože jako všechna divoká zvěř je i vlk velmi plachý.

Ale zpátky ke knižním a filmovým adaptacím. Když se řekne vlk, kterou konkrétní šelmu si představíme? V klasických pohádkách jako je Červená Karkulka nebo Tři malá prasátka má vlk za lubem jediné – nažrat se. Aby toho dosáhnul, neostýchá se škodit, lhát a ničit to, co se mu postaví do cesty. Je tedy jasným antagonistou, do v protikladu mu na straně dobra stojí vždy drobné nevinné bytosti. Podobný vzor se objevuje třeba i v seriálu Nu, pogodi! (česky Jen počkej zajíci), kde vlk navíc vystupuje jako zlomyslný chuligán a vandal. Archetyp dvojice vlk a malé bezbranné zvíře jsem využila i já, ale v poněkud jiném kontextu. V jeden moment sice dojde k divoké honičce a Kolouchovi jde o krk, ale vzápětí se situaci úplně obrátí. Vlčice v mém příběhu je schopná laskavosti a něžnosti. Není ale výhradně dobrá ani zlá, jak ukazuje fakt, že bez váhání pronásledovala slabého a zranitelného tvora.

1.3 Krajina

Jak už jsem psala dříve, typ krajiny jsem definovala ještě před tím, než jsem si ucelila příběh a postavy. Můžu s určitostí říct, že právě ráz lesa, který jsem navštívila v období navrhování a vymýšlení námětu, dal největší mírou směr mému vyprávění. Fascinovaly mě nejen barvy, které byly tehdy mimořádně pestré a zářivé, ale i prostor lesa jako takový. Různá zahuštěná zákoutí střídaly volné plochy s řídko roztroušenými stromy, jinde až

s prapodivnou pravidelností připomínaly lodě chrámů se souměrně rozmístěnými podpěrami. Strop jim tvořily koruny stříbrných buků a dubů z jasně žlutých a zlatých lístků, které se s lehkými závany větru snášely k zemi a plnily les svým mihotavým třpytem. Přenést tak kouzelnou přírodu věrohodně na papír nebývá snadné, co ve volné krajině působí nenuceně a půvabně, může po přílišné horlivosti malíře ztěžknout. Proto se i v mém výtvarném zpracování prostředí ve filmu snažím spíš zachytit pocit, jaký jsem si z lesa odnesla, než jen tupě překreslit realitu.

Člověk by skoro řekl, že střeoevropský les, jaký zná od malička už nemůže být v ničem zajímavý, u mě to ale rozhodně neplatilo. Stačilo pár výletů jen kousek od mého domova a inspirace přicházela sama. Působilo na mě tolik podnětů, že i když jsem původně chtěla jen skicovat okolí, každou chvíli mi ruka odbíhala od stromů a skal a kreslila různá zvířata a podivné postavičky. Před dlouhou prací v uzavřené místnosti bylo toto velkým osvěžením a s jistotou to budu praktikovat i v budoucnosti.

2 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

2.1 Literární scénář

Prvních několik záběrů nás uvádí do volné krajiny, s lesy a pláněmi suché trávy, dokud se neobjeví osamělý domek. Je to malé dřevěné stavení. Uvnitř je jen jedna stroze zařízená místnost, jen pár předmětů pohozených po zemi a nízká postel se spící postavou. Ta se převalí na záda, otevře oči a po chvíli se zvedne na lokty a podívá se směrem k oknu. Je to snědá žena s tmavě modrými krátkými rozčuchanými vlasy v noční košili. Hned na to ji vidíme už venku před domkem, jak za sebou zavírá dveře a protahuje se.

Odchází od domu a pohybuje se lesem. Seskočí ze spadlého stromu, přeskakuje po kamenech tůň. U obzvláště velké mezery mezi balvany se na chvíli zastaví a zvažuje co dál. V mžiku se však promění ve vlka, odrazí se a po pár skocích je na druhém břehu. Běží dál po pláni, když tu cosi upoutá její pozornost. Zastaví se a stejně rychle jako se proměnila prvně je z vlčice zase žena. Popojde směrem, kam se předtím zahleděla a na kraji kopce zůstane stát. Pod ní leží v údolí malá osada, domky mezi sebou svírají malé náměstíčko. V jeho středu je několik vesničanů, kteří si hledí svého, procházejí nebo jen tak posedávají. Přiběhne pár dětí, jiná dívka je zpoza rohu sleduje. Žena však stále stojí na místě, dál nejde. Chvíli se na vesnici smutně dívá, povzdychne si, obrátí se a odchází. Z pláně se dostane na kraj lesa, proplétá se mezi stromy, když tu opět něco zpozoruje. Kus od lesa vede své malé stádo ovčák, kolem pobíhá jeho pes. I on ženu uvidí. Mlčky si vyměňují pohledy, žena se mírně schovaná za stromem. Ovčák náhle sáhne po zbraní, kterou má na rameni, jeho pes divoce štěká. Žena sebou trhne a přitiskne se ke stromu. Když se z leknutí vzpamatuje, otočí se a utíká do lesa. V běhu se pokusí ohlédnout, zakopne o kořen a po hlavě sletí z prudké meze.

Bez hnutí leží na zemi. Jak ale zvedne hlavu, jde poznat, že je rozčilená. Sevře pěst a praští do země, jako na pružině se odrazí a v ten moment se promění ve vlka. Mocným skokem zmizí ze záběru. Ve své vlčí podobě běží lesem, větří a rozhlíží se. Zachytí pach a proplíží se blíž k němu. Kus před ní se na palouku pase nic netušící kolouch. Tiché pozorování v momentě vystřídá útok. Vlčice vyskočí ze svého úkrytu, vyděšený kolouch před

ní prchá. Kolouch je hbitější a lehčí, bez problému skáče přes překážky, vlčice je za ním trochu neohrabaná, těžce dopadá a snaží se menšího tvorečka chňapnout do zubů. Kolouch se pokusí získat malý náskok, vlčici uteče do velmi hustého hájku mladých stromů, mezi kterými by se nikdy nepropletla. Vlčice je nucená celý hájek oběhnout a koloucha ztratí. Ten jako o život pádí dál porostem. Vyletí z křoví a jen tak tak zastaví před hlubokou strží. Ustrašeně se ohlédne za sebou do lesa, ale ten je naprosto klidný. Zhluboka si vydechne a odpočívá. Bez varování se však vlčice vynoří z křoví za ním a kolouch se v šoku a bez jiné možnosti pokusí přeskocit propast před ním. Jeho skok je skoro úspěšný, ale kopýtka ho ve svislém břehu neudrží, po poslední pokusu se vytáhnou sjede dolů. Na dně zůstane ležet s pokroucenými nožkami.

Vlčice to celé stoicky sleduje nahnutá z kraje strže. Seskočí k bezbrannému kolouchovi, kterého to vyburcuje k pohybu. Naposled zoufale švihne kopytem po vlčici, skrčí se a promění se v malou holčičku. Vezme ze země kamínek a hodí jej po doposud nehybné vlčici. Ta rychle uhne, ale situace se opakuje. Opět uhne a dítěti v ten ráz dojde munice. Rozrušeně pohledem hledá další kameny, když pochopí, že situace je beznadějná, schoulí se a rukama si zakryje hlavu. Vlčice se přiblíží tak, že svým tělem holčičku celou zakryje. Skloní se a dostane se hlavou na úroveň dívčina obličeje. Ze srsti vykoukne její lidská tvář. Takto napůl transformovaná natáhne k dívce ruku a jemně se jí prstem dotkne. Holčička, která už čekala to nejhorší, vykoukne zpod rukávu a překvapená se na vlčici zahledí. Ta se na ni mile usmívá. Protáhne se kolem holčičky a už znova celá proměněná na vlka jí nabídne svůj hřbet. Holčička po chvílce váhání nasedne a obě jedním skokem opustí díru. Jízda na vlčím hřbetě není vůbec strašidelná, dívka se směje a pevně se drží husté srsti. Uhánějí spolu po pláni, až náhodou opět narazí na vesnici. Zastaví na kopci a shlížejí dolů. Mlčky si vymění pohledy, obě ví, že tam dole je nic dobrého nečeká. Vlčice už netouží po jiných lidech, s dívkou našla přátelství, které spojuje jejich výjimečnost. Otočí se od vesnice a odcházejí. V posledním záběru je vidíme, jak obě ve svých zvířecích podobách uhánějí přes pláň.

2.2 Vývoj scénáře

Této verzi scénáře předcházelo několik úprav a několik konceptů. Když pominu zamítnutý nepůvodní příběh (zminěný v části o námětu), tak hlavní velkou změnou bylo přidání druhé transformující se postavy. V úplných počátcích byla postava jen jedna, navíc to byl muž. Spíš než s odmítnutím společnosti, bojoval s vlastním pocitem rozpolcení mezi civilizací a svou přirozeností. Niterné emoce však není snadné vyjádřit, tak jsem si touto verzí nebyla moc jistá. Další nápad změnil pohlaví postavy a přidal element honu, tehdy buď na zajíce nebo na srnu. Příběh byl pořád ale plochý, chyběla mu zápletka. Ta přišla v momentě, kdy se z štvaného tvora stala spřízněná duše hlavní postavy, i když zprvu nepoznaná. Po této verzi už žádná zásadní změna nenastala, další úpravy příběhu byly jen dílčí nebo později souvisely se stříhem v animatiku.

2.3 Výroba storyboardu

Obrázkovému scénáři předcházelo množství skic na papíře, jak by měly jednotlivé části filmu vypadat. Protože mi už v minulosti dělalo problém tyto kresby převádět a představovat si je jako reálné scény, rozhodla jsem se otestovat na mé bakalářské práci program na výrobu storyboardů Storyboard Pro, kde lze nakreslené záběry přehrát v časové ose. Tento program se osvědčil v mnohém jako praktický, zvláště jsem ocenila snadné a přehledné editování scén. První ještě papírový nákres storyboardu byl velmi hrubý, až přenesením do počítače jsem si ujasnila spoustu věcí a našla některé chyby. Protože storyboard v časové ose je víceméně animatik a od momentu, kdy jsem ho začala zpracovávat v počítači, jsem si ním jako s animatikem zacházela, bude zbytek procesu popsán v následující kapitole.

3 ANIMATIK

Jak už bylo zmíněno, probíhal vývoj a tvorba animatiku v programu Storyboard Pro, který je dostupný ke stažení ve zkušební verzi. Tato fáze se plynule prolula s tvořením storyboardu. Animatik prošel od začátku četnými změnami, jak jsem vybírala, které scény odstranit a které ponechat, případně přidat. Také tuto část tvorby doprovázelo asi nejvíc konzultací, mimo jiné i se střihačem, což bylo velice přínosné. Mnohé se mi tím podařilo vyřešit a posunout tak film dál.

Postupné upravování a předělávání se nakonec celkem natáhlo a zabralo nejdelší časový úsek celého procesu tvoření filmu. Co narostlo od prvních pokusů nejznatelněji byla stopáž, ta se dokonce prodloužila po konzultaci stříhu o necelou minutu. Smyslem těchto úprav bylo hlavně určit, které scény jsou pro snímek životně důležité a které můžu oželeť. Vytvořila jsem si tedy kostru nosných scén, těch byla asi polovina z celé délky a z nich jsem nesměla nic vystříhnout, neboť by to ohrozilo smysl. Pak jsem měla další podpůrné a víceméně nedůležité záběry, u kterých možnost stříhání byla volnější, vyznění by to příliš nezměnilo. Takovéto rozdělení bylo praktické především při dalším zpracování, mohla jsem se odrazit od důležitosti scén, tento systém se mi v praxi osvědčil.

Při práci na animatiku jsem také poprvé uvažovala nad hudbou. Ve zvukové databázi jsem našla album, které svou atmosféru vcelku odpovídalo mému dílu a z něj jsem vybrala tři doprovodné skladby, které s filmem zůstaly až do konce.

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Ve výtvarnu jsem měla jasno od začátku. Tenkou obrysovou linku jsem používala už na skicách postav, zejména vlka. Tento způsob kreslení je pro mě nejpřirozenější a nejrychlejší, takže jsem ho bez přemýšlení zvolila i do filmu. Také mi bylo jasné, že musím vytvořit jednoduchou a přehlednou animaci a takováto kresba se mi zdála nejvhodnější. Ošemetné bylo snad jen to, že náčrty tužkou byly bez barevné výplně, v případě vylití kontur barvou jsem měla strach, že obrázky ztěžknou. Tomuto jsem se svým způsobem pokusila vyhnout tím, že jsem barvu nevylívala přesně do obrysů, nýbrž jsem záměrně vytvořila jakýsi „nedokonalý soutisk“ jako tomu třeba bývá u sítotisku. Barevná plocha pod konturou ji přesně nekopíruje, tu a tam je menší nebo větší nepřesnost. Možná si toho divák ve výsledném efektu ani nevšimne, podle mě je však tento styl více dynamický a zajímavý.

Aby postavy mohly být plnobarevné, vypustila jsem veškeré stínování a modelaci tvarů kvůli časové náročnosti. Vzhledem k tomu, že se příběh odehrává v přírodním prostředí, snažila jsem se i barvy ladit do zemitějších tónů a ačkoli se zde objevuje modrá nebo červená, jsou to tlumené odstíny, které nejsou nikterak křiklavé. Usilovala jsem o to, aby postavy svým zbarvením do prostředí zapadly, ale zároveň příliš nesplývaly.

Tmavá vlasová linka a ploché barvy postav tvoří kontrast k ručně malovanému pozadí. Aby tento kontrast nebyl moc prudký, vyvarovala jsem se černé barvě, jak v ploše, tak v lince. V původních výtvarných návrzích měla totiž hlavní hrdinka černé vlasy a oči, stejně tak její vlčí podoba měla černou srst. Tato místa by mohla na strukturované podmalbě působit jako díry. Místo toho jsou linka, vlasy i srst tmavě modré, v odstínu který dle mého dobře doplňuje žluto – oranžovo – hnědé prostředí. Samotná technika akvarelu se hodí k přírodnímu prostředí, malba na papíře vytváří organickou texturu a přírodní tóny vypadají velmi věrohodně. Už jen fakt, že jde o metodu, která se často užívá k zachycení krajiny ji činí vhodnou pro můj film, jehož atmosféru tvoří především prostředí.

4.1 Postavy

Stylizace všech postav ve filmu je stejná. To platí jak pro ústřední dvojici, Vlčici a Koloucha, tak i pro ovčáka, který se objeví jen na chvíli. Kresba velmi odpovídá stylu, jakým si skicují různé postavičky a zvířátka do bloku. Není nijak extrémně disproporční ani groteskní, spíše bych ji nazvala minimalistickou, jde jen o nepřerušovanou konturu bez šrafování a podobného dokrášlování.



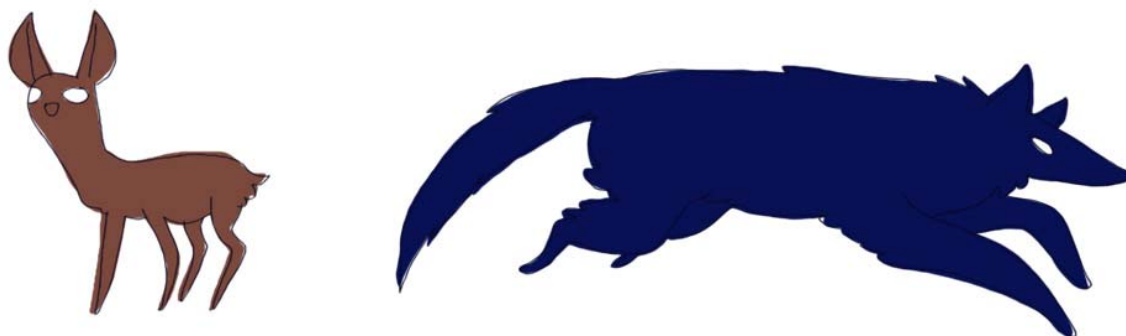
Obrázek č.1 Hlavní postavy v lidské podobě

4.1.1 Vlčice

Ve své lidské podobě vypadá celkem všedně. Obléká se účelně do zimy, nosí teplou bundu s kožešinou, kalhoty a vysoké boty. Má krátké vlasy, nepřilíš ženskou postavu a vzezření, na první pohled by mohla být snadno zaměněna za muže. To byl i můj účel, v zásadě je její pohlaví pro příběh nepodstatné. Jejích ženských tvarů si pozorný divák může všimnout jen v jediné scéně. Vlčice i Kolouch jsou obě dívky především kvůli faktu, že ve většině příběhů bývá solitér muž, archetyp vydědence a vyloučence ze společnosti se mnohem častěji váže k mužům než k ženám. Chtěla jsem tento stereotyp porušit, stejně jako podobný archetyp vlka jakožto negativního tvora. Když poprvé dojde k proměně do vlčího těla, není k této postavě dán jasný kontext. Člověk ji vnímá spíš neutrálně, nemáme dostatek vodítek, abychom si udělali názor na jednu nebo na druhou stranu. Její podoba je někde na pomezí, sice vypadá jako velký dospělý vlk, má hustou srst, celá je velmi tmavá až na bílé oči, které hrozivě svítí na její hlavě, ale tradiční pojetí zlého vlka chybí. Žádné vyceněné zuby, žádná škodolibost. Vlčice sice posléze pronásleduje bezbranného Koloucha, ale její agrese pramení ve frustraci z odmítnutí. Když pozná v Kolouchovi bytost podobného osudu, jaký ona sama prožila, okamžitě obrátí svou rozzlobenost ve zvědavost a poté v laskavost. V tomto momentě na okamžik odkryje ve své vlčí kůži lidskou tvář, takto napůl proměněná vydrží jen chvíli, ale ukáže tak harmonii mezi svou lidskou a zvířecí stránkou.

4.1.2 Kolouch

I když se mihne v první polovině filmu, tak tuto postavičku blíže poznáváme v její srnčí podobě. Jako srnka je světlehnědá, dlouhonohá a má velké uši a oči. Jde vcelku o klasickou podobu tohoto zvířátka, stylizace nijak zvlášť nevybočuje. Důležité bylo zachycení křehkosti a zranitelnosti, neboť v této formě se postava představuje jako oběť, pronásledovaná zvěř. Po proměně v dítě paradoxně zmohutní, na rozdíl od hubeného kolouška je celá kulatá a má husté rozčepýřené vlasy. Zachovala jsem dětské proporce, tedy velká hlava proti drobnému tělu, velké oči oproti zbytku obličeje.



Obrázek č.2 Hlavní postavy ve zvířecí podobě

4.1.3 Vesničané

Další postavy objevující se ve filmu plní buď roli komparsu nebo v případě ovčáka iniciátora akce hlavní hrdinky. Držela jsem se stejné stylizace a nesnažila se tyto jedince výrazně odčlenit od hlavních postav, protože se tak jak tak ukáží jen na moment a důležitou úlohu nehrají.

4.2 Prostředí

Téměř celý děj se odehrává v otevřené krajině, jen jediná scéna ukazuje interiér boudy. Až na pár drobností jsou všechny neživé předměty malovány vodovými barvami, stejně jako veškerá scenérie. Umístění do přírody má svou logiku, už v prvotním stádiu výroby mi bylo jasné, že se postavy budou hojně pohybovat a právě k tomu je nejvhodnější takovéto prostředí. Aby vynikly různé skoky a hopkání, je terén velmi členitý. To zahrnuje spadlé kmeny stromů, roztroušené kameny v jezírku, hrboly, jámy a díry. Na druhou stranu jsem do exteriéru začlenila i planiny, kvůli sekvencím běhu. Divočinu narušuje lidské osídlení v podobě malé vesnice. Opět jsem se nesnažila osadu výrazně odtrhnout od lesa a louky, dalo by se říct, že spíše zapadá. Přeci jen život lidí na odlehlých místech bývá

s přírodou spjat velmi úzce. Nebylo by přirozené, aby tak malá populace působila odtaziťe, jako to bývá ve větších městech. Nikde není žádný beton, žádná silnice. Stavby jsou dřevěné, lidé jsou na lesu přímo závislí. Les sám o sobě není příliš přehledný, jak to ostatně u nevysazených a neudržovaných lesů bývá. Vidíme jen určité pohledy do něj, hladká orientace v prostoru nebyla mým záměrem. Poněkud chaotické a neuspořádané vyobrazení zosobňuje mé obvyklé pocity při pohybu v lese.



Obrázek č. 3 Ukázka prostředí



Obrázek č. 4 Ukázka prostředí

4.3 Technika

Akvarel

Typ malby na ztvárnění prostředí, jsem vybírala především podle toho, jak zvládne zachytit půvab podzimní přírody. Akvarel byl vcelku jasná a rychlá volba. Ačkoli lze dnes podobného efektu dosáhnout i v počítači pomocí textur a různých štětců, chtěla jsem použít tradiční techniku. Chuť vyzkoušet si sloučení počítačové kreslenky s malbou na papíře jsem měla už dávno. Akvarel byl přece po staletí používán zejména jako metoda rychlého malování a skicování v plenéru. V renesanci ho užívali mistři jako skicovou techniku ke svým malbám nebo studiím, příkladem budiž Albrecht Dürer, který v akvarelu vytvořil mnoho studií zvířat i náčrty ze svých poznávacích cest po Itálii. Je možné, že byl prvním z významných umělců, kteří se snažili o malbu v krajině. V baroku způsobili malíři Nicolas Poussin a Claude Lorrain zájem o hlubší zobrazení přírody a věnovali velkou pozornost prostředí v obrazech. Zvláště Lorrain se svou měkkou světelností byl později inspirací pro umělce jako byl John Constable a William Turner, z nichž druhý jmenovaný v akvarelové technice přímo vynikal. Společným rysem tvorby těchto významných mužů byla jejich touha odpozorovat a na papír přenést krajinu svým vlastním pohledem. I já jsem se snažila zachytit přírodu, tak jak mi utkvěla v hlavě z mých podzimních návštěv lesa. Má krajina je velmi stylizovaná a zjednodušená, převládají lavírované průsvitné vrstvy rozředěné barvy v převážně teplých tónech. Intenzita slábne s narůstajícím prostorem, siluety stromů v dálce jsou nezřetelné. Barevné skvrny a plošky se do sebe zapouští a mísí se. Malovala jsem na papír s jemnou texturou, lehce viditelnou na výsledných obrazech. Právě i tento jev přispívá k celkovému vzezření přírodních struktur a povrchů.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMACE

V mém filmu se postavy velmi živě pohybují, to je také jeden z důvodů proč jsem zvolila kreslenou animaci, která nejlépe dokáže zachytit a obsáhnout velkou škálu pohybů. Ploškovou animaci jsem ani nezvažovala, protože z předchozích zkušeností vím, že dynamické gesta mám lépe pod kontrolou v kreslence. Touto technikou jsem animovala své semestrální filmy a doposud mi vyhovovala. Proces je to nesmírně časově náročný, vzhledem k tomu že je nutné zpracovat stovky framů, pro můj projekt se však zdál být ideální. Na animování a barvení jednotlivých fází jsem využila vektorový program ToonBoom AnimatePro, který lze stáhnout volně jako trial verzi. Právě díky tomu, že program pracuje s vektory a ne s bitmapou, jsou kontury mé animace pěkně čisté a hladké, skoro jako rychlé tahy tenkým fixem. Pozadí jsou malovaná ručně, tudíž bylo nutné je napřed nascanovat a upravit. Tuto činnost jsem prováděla v Adobe Photoshopu CS3 a zahrnovala úpravu barevnosti, čištění nedokonalostí, odmazávání bílého pozadí u obrázků, které měly tvořit ve výsledné animaci napůl průhlednou vrstvu s nějakým jednotlivým předmětem (keře, postel, kameny, apod.). Co jsem opomněla ve Photoshopu, jsem později mohla dopravit v programu After Effects 7, ve kterém jsem dávala dohromady obrázkové sekvence animací vyrenderovaných z ToonBoomu a pozadí. Některé scény animaci postrádají, jsou tvořeny čistě pohybem vrstev pozadí, jako například dvě úvodní scény. Někdy bylo potřeba navrstvit na sebe několik obrázků a docílit pocit prostoru, o to jsem se snažila pomocí průsvitných vrstev simulujících vzdušný opar nebo také pomocí rozostření.

Animace samotná měla několik fází. Jako první jsem přenesla scény z animatiku do ToonBoomu a udělala hrubou animaci. Ta měla ještě spoustu much, byla kreslená volnou linkou a šlo mi pouze o zachycení pohybu. Občas mívám problém si některé scény představit v pohybu, v této fázi jsem si tedy tyto věci ujasnila a vyřešila. Následovalo konturování, tedy čistá animace tenkou linkou. V několika scénách bylo ještě nutno upravit pohyb, ale celkově jsem se věnovala spíš jen detailům. Abych si od linek odpočinula, pustila jsem se průběžně do barvení. Opět jsem ocenila vektorové zaměření programu, vylívání kontur barvou a její následné rozdělení na plochy podle tvarů bylo velmi jednoduché. I přesto to ale někdy trvalo delší dobu, dvě hlavní postavy jsou přibližně v třetině scén oblečené do barevných šatů, barvení těchto částí zabralo nepoměrně víc času, než záběry, kde vystupují jako zvířata s jednobarevných kožichem. Po konturování a vybarvování skončila má práce

v ToonBoomu. Původně jsem počítala s frameratem 12 snímků za vteřinu, ale velké množství scén a rozsah pohybů mě donutil ho srazit na 10 snímků. Myslím ale, že na plynulosti animace se drasticky nepodepsal. Díky výše zmíněné etapě přípravné animace a mnohokrát konzultovanému a upravovanému animatiku neproběhla nakonec animace ve stresu nebo časové tísní.

Poslední stádium výroby bylo seskládání jednotlivých scén v programu After Effects. Tady docházelo k finálním úpravám, i když se opět jednalo o detaily. Především jsem se snažila sjednotit barevné ladění a návaznost scén. Často jsem proto využívala různých efektů, barevných korektur a vykrývacích masek. Poprvé jsem měla také možnost shlédnout, jak působí spojení animace a prostředí v celé délce filmu.

6 POSTPRODUKCE

Stejně jako finální sestavování scén, tak i následný střih a ozvučení jsem řešila v After Effects. Střih už probíhal průběžně s úpravami návaznosti záběrů.

S výběrem zvuku mi pomohla zvuková knihovna UTB. Zprvu jsem zvažovala zda nevyužít i ruchy, ale protože je můj film hodně atmosférický, použila jsem jen čistě hudební stopu, která emocionálně dokresluje scény. Vybrala jsem tři skladby odpovídající třem náladám ve filmu. První symbolizuje probuzení a melancholii každodenního života. Je to klidná rozjímavá melodie. Druhá doprovází hon, jde o akční a dynamickou písničku, kterou poté opět nahrazuje zklidněná skladba, působící až meditativně. Ta začíná prozřením Vlčice a spřátelením dvou hlavních postav. Tato píseň zní až do závěrečných titulků. Ačkoli to jsou různě tématické melodie, jsou však ze stejného souboru hudby. Jak už jsem zmínila, všechny tři skladby se nacházejí ve školní zvukové databázi, tudíž odpadá starost o autorská práva.

ZÁVĚR

Při tvorbě bakalářského projektu bylo mým záměrem vytvořit vizuálně a animačně zajímavé dílo. To se mi vcelku i zdařilo. Od začátku jsem věděla, že se nebude jednat o scénářisticky silný počín, když se ale na vyznění filmu zpětně podívám, zdá se mi, že nese i nenásilné poselství. Myslím že téma, které jsem zpracovávala, je čitelné a srozumitelné.

Když odhlédnu od obsahu, bylo mým cílem v první řadě ozkoušet mé animační schopnosti, proto jsem si také vybrala za postavy zvířata, o kterých všeobecně platí, že se nepadno animují. Také mne velmi dlouho lákala kombinace čistě počítačové animace s ručně malovaným pozadím, což jsem také ve filmu uplatnila.

Poprvé jsem pracovala na projektu takové velikosti, výroba mě neposunula dál jen jako animátorku, hlavně mě donutila přemýšlet dopředu a dobře si zorganizovat čas. Ačkoli jsem se eventuálně dostala do skluzu, právě vcelku chytré rozplánování zabránilo absolutnímu kolapsu. Po těchto zkušenostech budu v budoucnu rozumněji přistupovat k vlastnímu tvůrčímu procesu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

PIJOAN, José. 1985. *Dějiny umění 7*, Praha: Odeon, ISBN 01-501-85

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č.1 Hlavní postavy v lidské podobě

Obrázek č.2 Hlavní postavy ve zvířecí podobě

Obrázek č. 3 Ukázka prostředí

Obrázek č. 4 Ukázka prostředí

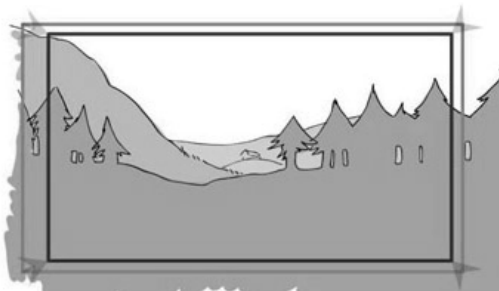
SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

PŘÍLOHA P II: PŘÍPRAVNÉ KRESBY

PŘÍLOHA P III: UKÁZKY POZADÍ

PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ



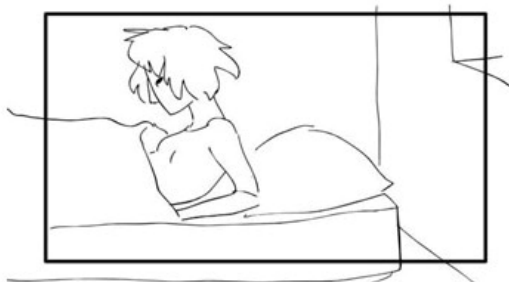
1
VC
0:00 - 0:18

pomalý nájezd do krajiny
titulky



2
VC
0:18 - 0:21

nájezd na dům



3
PD
0:21 - 0:31

žena se probudí, zvedne se na loktech a
vyhlédne z okna



4
C
0:31 - 0:35

stojí před domem a protahuje se



5
C
0:35 - 0:40

přejde po kládě a seskočí



6a
C
0:35 - 0:46

žena skáče po kamenech



6b
C
0:35 - 0:46

před velkou mezerou se zastaví, promění se ve vlka a pokračuje



7
C
0:46 - 0:49

pokračuje ve skákání



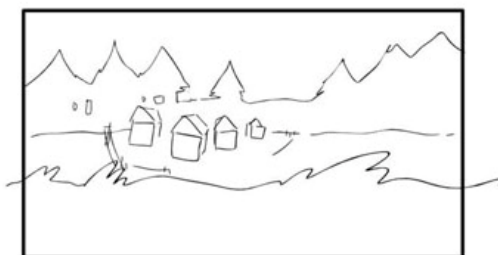
8
C
0:49 - 0:50

doskočí na břeh a utíká dál



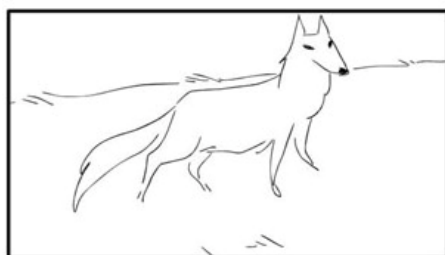
9
VC
0:50 - 0:54

běží přes pláň



10
VC
0:54 - 0:57

souběžně s vlčicí ubíhá panorama s
vesnicí



11
C
0:57 - 1:01

vlčice zastaví a promění se zpět na
člověka



12
C
1:01 - 1:02

dojde na okraj kopce a dívá se na vesnici



13
VC
1:02 - 1:06

pomalý nájezd na vesnici



14
C
1:06 - 1:09

žena nehybně stojí



15
VC
1:09 - 1:14

čilý ruch ve vesnici



16
C
1:14 - 1:18

žena si povzdychne a odejde



17
VC
1:18 - 1:22

záběr z dálky na ovčáka se stádem



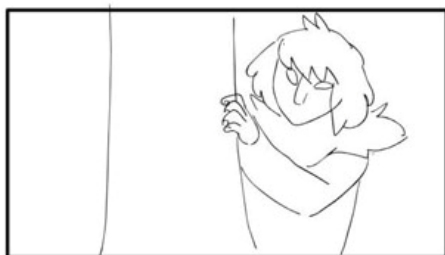
18
C
1:22 - 1:24

žena přistoupí ke kraji lesa



19
C
1:24 - 1:28

ovčák se zastaví v chůzi a pohlédne směrem k ženě



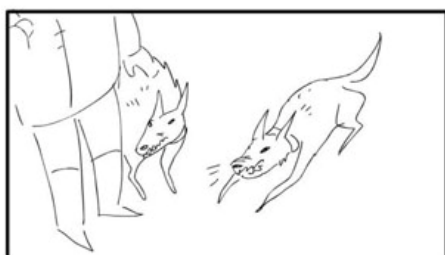
20
PC
1:28 - 1:30

pozoruje ovčáka zpoza stromu



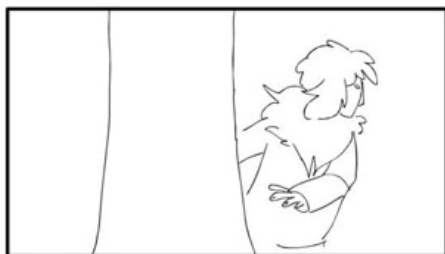
21
PC
1:30 - 1:32

ten se zamračí a sáhne po zbrani



22
PC
1:32 - 1:34

psi štěkají



23
PC
1:34 - 1:38

žena se poleká a uteče do lesa



24
C
1:38 - 1:40

v běhu zakopne o kořen a svalí se ze srázu



25a
C
1:40 - 1:47

chvíli leží nehybně, pak zvedne hlavu,
naštvaně praští do země, promění se ve
vlka a vyskočí

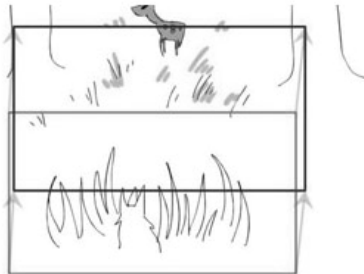


25b
C
1:40 - 1:47



26
C
1:47 - 1:54

slídí lesem, náhle zbystří a zahledí se před
sebe



27
C
1:54 - 2:03

jízda kamerou od vlka ležícího v trávě ke
kolouchovi



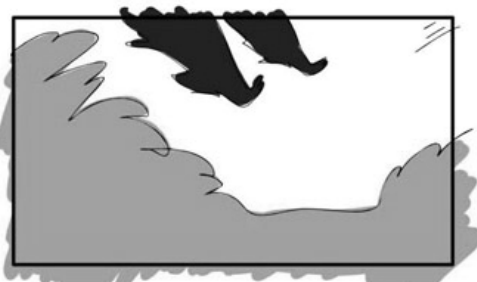
28
C
2:03 - 2:07

vlk vyskočí z úkrytu a začne pronásledo-
vat koloucha



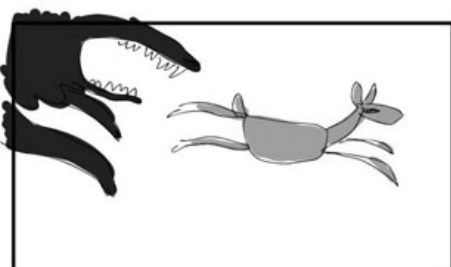
29
C
2:07 - 2:08

vlk vyskočí za kolouchem z křoví...



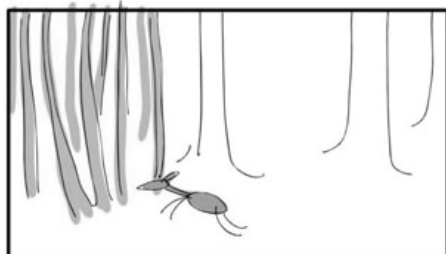
30
PC
2:08 - 2:09

... a pokračuje v honu dál...



31
PC
2:09 - 2:10

... a dál



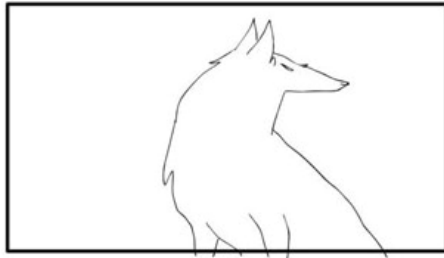
32
C
2:10 - 2:16

kolouch má malý náskok a ztratí se vlkovi
v hustém hájku



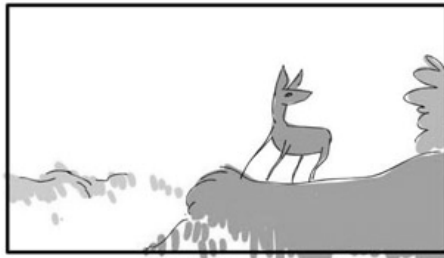
33
C
2:16 - 2:18

vyběhne z houštiny a utíká dál křovím



34
PC
2:18 - 2:22

vlčice větrí a rozhlíží se



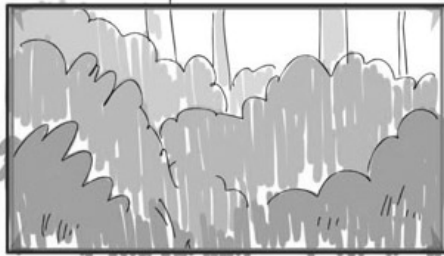
35
C
2:22 - 2:26

kolouch vyběhne z keře a otočí se do lesa



36
D
2:26 - 2:31

detail na koloucha



37
VC
2:31 - 2:36

pomalý nájezd do prázdného lesa



38
D
2:36 - 2:39

detail na koloucha



39
C
2:39 - 2:45

kolouch si oddychne, ale vzápětí vyskočí
vlčice, kolouch zpanikaří, skočí, ale spadne
do jámy



40
C
2:45 - 2:48

kolouch ležící na dně jámy



41
C
2:48 - 2:52

vlčice skočí dolů za ním



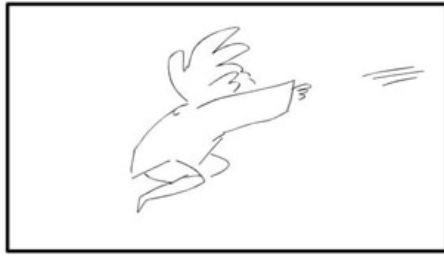
42
C
2:52 - 2:58

dole se kolouch promění na dítě a hodí
po vlčici kámen



43
PC
2:58 - 3:00

vlčice se nakrčí



44
C
3:00 - 3:01

holčička hodí dalším kamenem



45
PC
3:01 - 3:03

vlčice uhne a napřímí se



46a
C
3:03 - 3:21

holčička se schoulí



46b
C
3:03 - 3:21

vlčice zakryje svým tělem pohled kamery



46c
C
3:03 - 3:21

když ji znova odkryje, změní se úhel pohledu, ukáže holčičce svou tvář a dotkne se jí



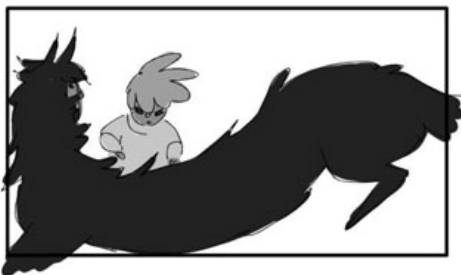
47
D
3:21 - 3:25

detail obličeje ženy napů změněné ve vlka



48
D
3:25 - 3:30

detail tváře holčičky



49
PC
3:30 - 3:35

holčička vyleze vlčici na hřbet a spolu vyskočí z jámy



50
C
3:35 - 3:36

vyskočí a odrazí se



51
C
3:36 - 3:38

ovčák se svým stádem, vlčice proběhne v pozadí



52
C
3:38 - 3:43

běží po pláni



53
PC
3:43 - 3:45

zastaví na kraji kopce a shlížejí na vesnici



54
PC
3:45 - 3:47

dívají se dolů



55
VC
3:47 - 3:51

pohled na vesnici



56
PC
3:51 - 3:58

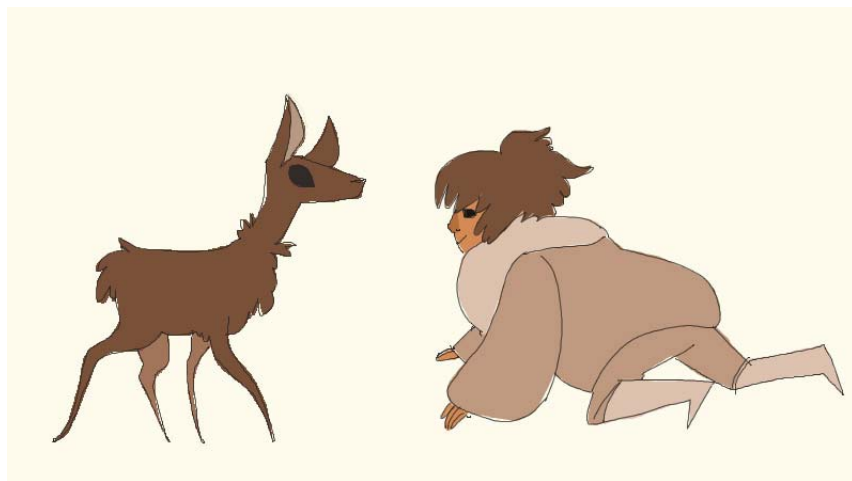
podívají se na sebe, otočí se a odejdou
od vesnice pryč

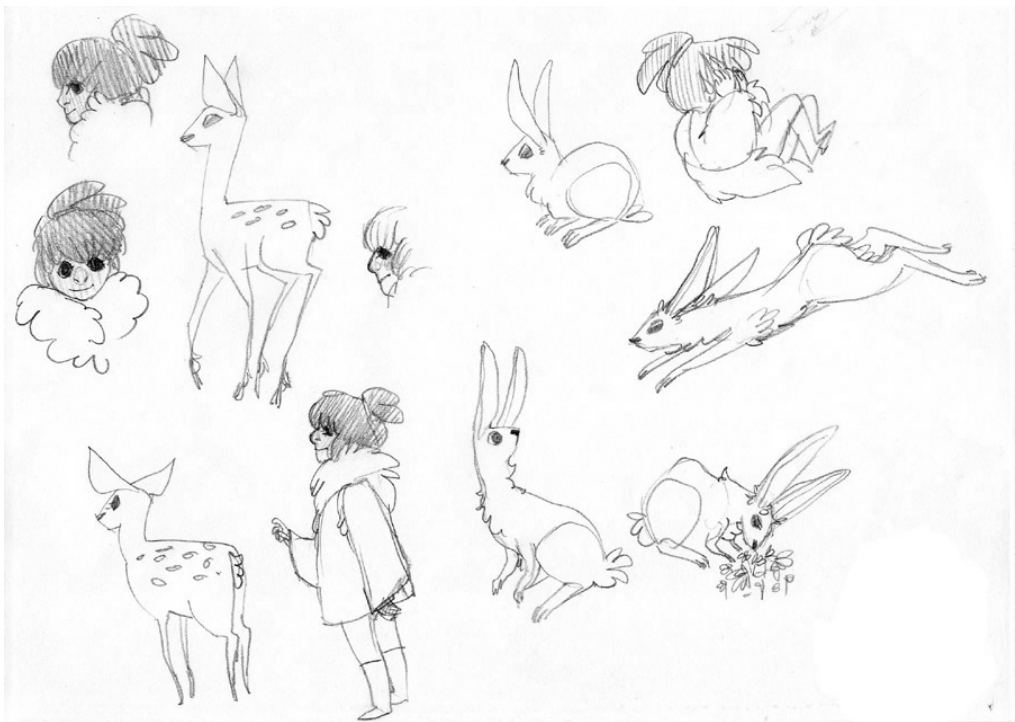
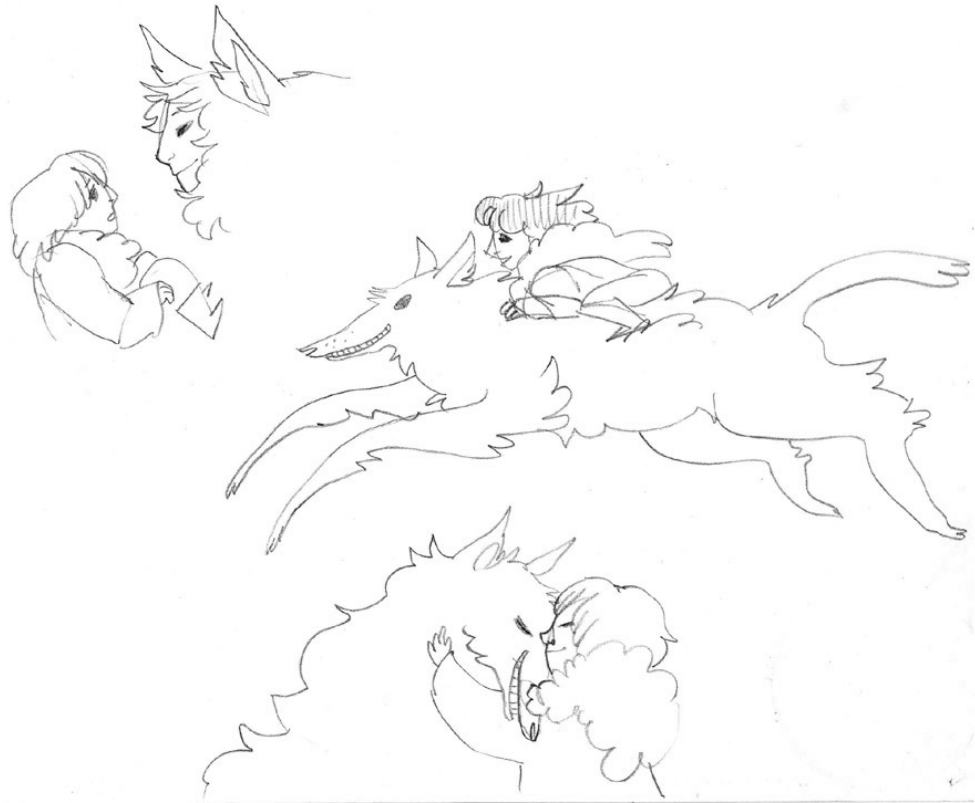


57
VC
3:58 - 4:03

vlčice s kolouchem bok po boku uhánějí
planinou

PŘÍLOHA P II: PŘÍPRAVNÉ KRESBY







PŘÍLOHA P III: UKÁZKY POZADÍ



