

Spokojná a sýta

Dokumentácia prípravy, realizácia bakalárskej práce a rešerše

Michaela Mašánová

Bakalárská práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michaela Mašánová**

Osobní číslo: **K14184**

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: Spokojená a sytá – kreslený animovaný videoklip

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

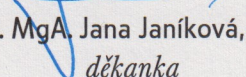
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

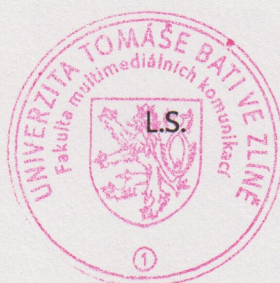
Seznam odborné literatury:

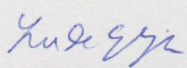
The Animator's Survival Kit, Williams, Richard, ISBN 0-571-20228-4
Reinventing music video: Next Generation Directors, Their Inspiration and Work,
Hanson, Matt, ISBN-13: 978-0240808345

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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⁾;
- беру на ве́доміі, же бакала́рская/дипломовá 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 28. 4. 2017

MICHAELA MAŠÁNOVÁ

Michaela Mašánová

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 nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalárska práca popisuje proces prípravy a realizácie animovaného videoklipu skladby Spokojná a sýta slovenskej kapely Longital, pričom zahŕňa predchádzajúcu skúsenosť s videoklipom, inšpiráciu, tvorbu scenára, storyboardu a animácie a samotný finálny film.

Kľúčové slová: animovaný videoklip, Longital, Spokojná a sýta, Michaela Mašánová, bakalárska práca

ABSTRACT

The thesis describes the preparation and realization of an animated music video called Content and Sated for a Slovak band Longital, including previous experience with videoclip, inspiration, making of screenplay, storyboard and animation, and the final movie.

Keywords: Animated Videoclip, Longital, Content and Sated, Michaela Masanova, Bachelor Thesis

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČASŤ.....	11
1 PRÍPRAVNÁ FÁZA	12
1.1 PREDCHÁDZAJÚCE SKÚSENOSTI S VIDEOKLIPOM	12
1.2 PRVOTNÉ MYŠLIENKY K NOVÉMU VIDEOKLIPU	13
2 INŠPIRÁCIA	16
2.1 SKLADBA „SPOKOJNÁ A SÝTA“	16
2.2 VIDEOKLIPY	17
2.3 INŠPIRÁCIA K VÝTVARNEJ STRÁNKE.....	18
3 REŠERŠE.....	20
3.1 STAVBA TELA CHARAKTEROV.....	20
3.2 CHÔDZA.....	21
3.3 FARBA	21
4 VÝTVARNÁ STRÁNKA VIDEOKLIPU.....	24
4.1 LINKA A PLOCHA	24
4.2 POSTAVY A ICH PROSTREDIE	25
II PRAKTICKÁ ČASŤ.....	27
5 PRÍPRAVA VIDEOKLIPU	28
5.1 TÉMA	28
5.2 LITERÁRNY SCENÁR	30
5.3 STORYBOARD	30
5.4 ANIMATIK.....	31
6 ANIMÁCIA.....	33
6.1 ČASOVÝ HARMONOGRAM.....	33
6.2 SOFTWARE	33
6.3 ANIMÁCIA POSTÁV	34
6.3.1 Žena.....	34
6.3.2 Vlci.....	35
6.4 ANIMÁCIA KOMPONENTOV	36
6.5 ANIMÁCIA PLÁNOV	36
7 FINALIZÁCIA	38
7.1 KOLOROVANIE	38
7.2 ZOSTAVOVANIE SCÉN DO CELKU	38
ZÁVER	39

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	40
ZOZNAM OBRÁZKOV	41
ZOZNAM PRÍLOH.....	42

ÚVOD

„Ako je hudba celkom abstraktná, tak aj silne emotívna, čím je medzi druhmi umenia jedinečná. Nemôže vykresliť nič konkrétne ani vonkajšie, ale má unikátnu moc vyjadriť vnútorné stavy alebo pocity.“ [1]

Na začiatku mojej bakalárskej práce bola inšpiráciou hudba. Dovoľujem si dokonca povedať, že bez podnetu, ktorý vychádzal zo skladby „Spokojná a sýta“, s ktorou som pracovala, by táto práca vôbec neprišla k životu. Aj keď autor citátu vyššie[1] píše vo svojej knihe, že hudba môže zasiahnuť srdce priamo, bez akéhokoľvek ďalšieho sprostredkovania, myslím si, že je vítané priniesť do nej aj ďalší rozmer, ktorým je vizuálne stvárnenie. Preto som sa rozhodla sprostredkovať divákovi pomocou kresleného príbehu vlastný pocit či asociáciu, ktorú vo mne konkrétna skladba vyvoláva.

Hlavná myšlienka, ktorú chcem stvárniť v príbehu, je o tom, že unikanie pred problémami nám nepomôže ich vyriešiť. Ak ich však v sebe pomenujeme a čelíme im, prejdú očístou a negatíva, ktoré vznikli v hlave, zase zmiznú.

Táto teoretická práca popisuje proces tvorby animovaného videoklipu pre kapelu Longital „Spokojná a sýta“, ktorým som si prešla počas niekoľkých mesiacov. Dúfam, že všetkým problémom, objavujúcim sa počas tvorby, som čelila statočne a moje vizuálne stvárnenie bude divákmi prijaté.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 PRÍPRAVNÁ FÁZA

Najťažším krokom v tvorbe nového diela je práve začiatok tvorby. Pocit, že máte pred sebou veľa práce, ktorej základy musíte položiť správne tak, aby sa na nich dalo rozumne budovať, vás stavia pred veľkú zodpovednosť, a to hlavne vtedy, ak je projekt čisto autorský. Myslím si však, že aj napriek obavám som mohla začať tvoriť na dobrom základe. O to lepšie bolo, že sa mi možnosť pracovať na videoklipe ako bakalárskej práci naskytla už počas letných prázdnin. Predostieralo sa predo mnou niekoľko mesiacov zimného a letného semestra, ktoré som mohla využiť naplno tvorením. Chcem však poporiadku vysvetliť, čo predchádzalo samotnej tvorbe, pretože predošlé skúsenosti majú zásadný vplyv na to, akým smerom sa uberala moja bakalárska práca.

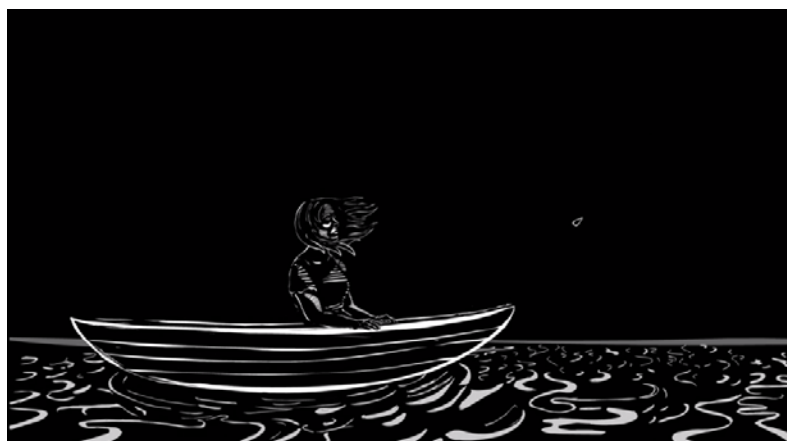
1.1 Predchádzajúce skúsenosti s videoklipom

Kapela Longital je pre mňa nielen jedna z najlepších na slovenskej hudobnej scéne, ale takpovediac sa úplne vymyká zo všetkého čo sa dá v domácej tvorbe počuť. A preto je podľa môjho názoru ich hudba taká unikátna. Po prvýkrát som mala možnosť zhliadnuť a počuť túto vtedy ešte dvojčlennú kapelu, na koncerte v Trenčíne v roku 2010. Tam zahrali skladby z, v tom období najnovšieho, albumu “Teraz“, ktorý sa vyznačoval nezvyčajnou prácou s motívmi nahratými v prírode a elektronicky sprostredkovanými v skladbách.

Ich skladby ma oslovili práve v čase, keď som prechádzala stredoškolským vzdelaním a rozhodovala sa, akou cestou ďalej pôjdem. Dostala som sa k tvorbe animácií a skúšala som metódou pokus – omyl objavovať jej zákonitosti. Pozvoľna som sa začínala zaujímať o prepojenie animácie s hudbou tak, aby vizuálne stvárnenie mohlo sprevádzať hudbu nenúteným spôsobom, a teda nestvárňovať text piesne, ale zaujímavo ho dopĺňať. Ruka v ruke s daným presvedčením som sa rozhodla, že vyskúšam na vlastnú päsť vytvoriť takéto dielo. Kapela Longital bola pre mňa ideálnym riešením, pretože ich texty dávajú dostatok priestoru pre imagináciu a ich hudba ide do hĺbky.

Na začiatku som ešte nemala konkrétnu predstavu o tom, ktorú skladbu chcem previesť do vizuálnej podoby. A keďže som ani nechcela začať bez toho, aby o tom vedeli členovia kapely a odsúhlasili mi použitie ich hudby, skúsila som sa s nimi skontaktovať aj s doposiaľ nie príliš širokým portfóliom cez sociálnu sieť. Na moje prekvapenie som dostala pozitívnu spätnú odozvu, a dokonca „postrčenie“ k určitej skladbe, ktorá bola

medzi mojimi navrhnutými. Táto odozva ma povzbudila k tomu, aby som sa pustila do výroby svojho prvého oficiálneho videoklipu a zároveň maturitnej práce, ktorú som úspešne dokončila v roku 2014. Je len výhodou, že sa mi naskytla príležitosť pracovať s niečím, čo mi bolo dlhšie známe a zároveň tým, čo je v poli môjho záujmu.



Obrázok 1 : Záber z videoklipu „Zlatá“

Skúsenosti s tvorbou tohto videoklipu boli pre mňa smerodajné v ďalšom pokračovaní tvorby animácií. Zistila som totiž, že ma tento smer baví a vďaka problémom, ktoré som vyriešila či nevyriešila za chodu, a taktiež vďaka neskôr uvedeným chybám som sa uistila v tom, že mám pred sebou ešte veľa práce, čo sa mi videlo ako nabádajúca výzva v tomto poli pokračovať.

Navrátenie sa k tejto kapele o dva roky neskôr teda pre mňa nie je zotrvaním pri niečom starom. Práve naopak, tak, ako sa vyvíjala kapela, vyvíjali sa aj moje skúsenosti a zámery či spôsoby tvorivého vyjadrenia.

Časom dvojčlenná kapela vzrástla o jedného člena a začala sa venovať akustickejšiemu stvárneniu hudby. Album „Divoko“, ktorý vyšiel toho roku je dôkazom toho, že kapela sa chce dostať svojou hudbou poslucháčovi priamo pod kožu. A to prináša aj skladba Spokojná a sýta, s ktorou budem pracovať v tejto bakalárskej práci.

1.2 Prvotné myšlienky k novému videoklipu

Dobrym znakom bolo pre mňa to, že záujem zo strany kapely pokračoval, a sami ma požiadali o výrobu ďalšieho klipu.

Prvým zámerom bol kombinovaný videoklip – presnejšie hraný s animovaným. Od tohto zámeru sa ale kvôli technickým problémom upustilo. Namiesto toho som dostala šancu vytvoriť celý animovaný klip vo vlastnej réžii. To mi dodalo viac voľnosti samostatne autorsky tvoriť a zároveň sa v bakalárskom ročníku venovať tvorbe naplno, zvolením tejto práce za absolventskú.

Keďže sa kapela so mnou skontaktovala, a ja som sa už nemohla dočkať ďalšej spolupráce, stretla som sa s jej členmi osobne a tak som si mohla vypočúť dve navrhované skladby v ešte „nezmixovanej“ verzii. Svojou gradáciou ma oslovila práve jedna z nich – skladba so zvláštnym názvom Spokojná a sýta. Spočiatku som na prvýkrát presne nevedela, ako ju uchopiť – zotrval z nej len pocit. Spôsob, akým speváčka spieva opakujúci sa verš „spokojná a sýta“ akoby hovorí o pravom opaku. O presvedčaní samého seba o určitom stave, ktorý nie je. O nepokoji, o vnútornom stave a procese jeho zmeny.



Obr. 2 : Album kapely
Longital „Divoko“

Základná myšlienka by teda bola stanovená, ale akým spôsobom ju stvárniť? Aké postavy a príbeh zvoliť? V nezodpovedaných otázkach som mala hneď jasnejšie po rozhovore so samotnými členmi kapely a ich producentom. Hlavným motívom posledného albumu skupiny je totižto divokosť, a to zaviedli aj do posledného pripravovaného hraného videoklipu, v ktorom zohrávali hlavnú rolu postavy vlkov. Zároveň sa motívom divočiny zaoberali kvôli podporovaniu projektu, ktorý sa nazýva “Všetko pre nič”, a ktorý propaguje ideu, aby človek nezasahoval do prírody – teda nerobil „nič“.

Práve to, čo ma najviac zasiahlo v tomto motíve sú spomínané postavy vlkov. Od toho okamihu, keď mi naskočili v mysli, som sa týchto postáv už nemohla zbaviť. Preto som sa rozhodla že budú niest’ dej aj v mojom videoklipe, no samozrejme celkom odlišným

spôsobom – budú slúžiť ako symbol strachu, neistoty a toho, čo sužuje hlavnú postavu, ktorá si prechádza nejakým nekonkretizovaným trápením.

Keďže pieseň spieva žena a tiež jej text je vo svojej podstate o žene, nemohla som rozmýšľať inak a ako hlavnú postavu som zvolila tiež osobu ženského pohlavia. Takto postupne sa mi naskytla myšlienka postaviť dej na vzťahu dvoch opačných pólů zastúpených tromi vlkami a ženou.

2 INŠPIRÁCIA

Pre mňa inšpirácia znamená niekedy až bolestivé čakanie na to správne „nakopnutie“ nápadom, ktoré vždy príde nečakane. V niektorých prípadoch mi postačí počas premýšľania zhliadnuť inšpirujúci film, natrafiť na ilustráciu, alebo zaznamenať určitý vnem z reálneho prostredia, ktorý prinesie asociáciu - a nápad je na svete. Základný kameň mojej inšpirácie sa opiera o konkrétnu hudobnú skladbu a asociácie práve s ňou spojené.

Na druhej strane inšpirovať sa môžem niečím, čo už poznám a v prenesenom význame len „vytiahnem zo šuplíku“ to, čo sa mi na inšpirujúcom diele páči. To je prípad, ktorý sa tiež vyskytol pri výrobe mojej bakalárskej práce. Je to inšpirácia videoklipmi, ktoré som poznala už dávnejšie a práve v čase vymýšľania konceptu sa mi vynorili v mysli s určitými detailmi, od ktorých sa možno odraziť.

Nasledujúce kapitoly budú o tom, ako som sa inšpirovala skladbou a aj spomínanými videoklipmi.

2.1 Skladba „Spokojná a sýta“

O myšlienkových pochodoch a postupe práce na videoklipe, pri ktorom mi veľmi pomohla skladba samotná, sa budem podrobnejšie venovať v kapitole týkajúcej sa praktickej časti.

V tejto časti spomeniem, ako mi skladba dopomohla k celkovému výtvarnému a konceptuálnemu vyzneniu. Jej temné ladenie podporuje hra na elektrickú gitaru, energické bicie dodávajú piesni drsný ráz. Celé to dopĺňuje spev, ktorý sa chvíľu vznáša v snovej rovine, chvíľu zase pritvrdzuje. Celková gradácia piesne mi umožnila rozložiť príbeh na časti pomalšie, kde sa zdanlivo nič nedeje, striedajúce sa s dynamickými strihmi.

Temnosť som podfarbila zasadením deja do nočného prostredia mesta a lesa. Ako základ som teda zvolila tmavomodrú farbu pozadia s akcentmi sýtomodrej a okrovej. Keďže mi išlo o to, aby farby spolu vibrovali, pretože skladba je sama o sebe pre mňa zvukovo vibrujúca, za farbu hlavnej postavy som zvolila sýto červenú, farby vlkov sú takisto dominantnejšie a rozoznatelnejšie od pozadia.

Vyznenie skladby je pre mňa čisto udierajúce, akoby si tóny rezali svoju cestu priamo a úderne, a to sa mi v myšlienkach vizuálne priradzuje k čistej plnej farbe bez štruktúry. Vedie ma to k linkám ostrým alebo snovo zvlneným, v animácii zase k ráznemu pohybu alebo k pohybu zvlnenému ako stúpajúci spev speváčky Shiny na začiatku a na konci

skladby. Opakovanie určitého verša, avšak jeho gradácia vyúsťujúca v refréne a miznúca na konci skladby mi evokuje neustály pohyb a stúpanie k bodom konfrontácie, ich pozvoľným utišovaním a znova opakovaným stúpaním. Preto sa dej vyvíja za kroku hlavnej postavy, ktorá sa pohybuje z jedného miesta na druhé, neustále unikajúc pred hrozbou.

V skratke ma takto hudba inšpiruje k vizuálnemu a dejovému stvárneniu skladby.

2.2 Videoklipy

Jeden z dvoch klipov, v ktorých nachádzam inšpiráciu je hraný klip kapely Massive Attack - Angel. Z neho čerpám kvôli dynamike strihovej skladby a tiež kvôli hlavnému motívu. Je to motív paranoje, vtieravého pocitu, že človeka niekto sleduje a následnej konfrontácie s hrozbou. To, čo ma na videoklipe kapely Massive Attack zaujíma, je, že neservírujú divákovi dej priamo, práve naopak, nechávajú priestor pre predstavivosť. Vnášajú do deja nejednoznačnosť, čo môže byť pre niekoho mäťúcim prvkom, ale zároveň možnosťou, ako rozmýšľať nad rôznymi cestami interpretácie. Rovnako ani ja nechcem v niečom úplne utvrdiť diváka, preto ponechám koniec skladby s miernym „otáznikom“.



Obrázok 3 : Záber z videoklipu Massive Attack „Angel“

Druhý videoklip, ktorý sa mi vynoril v pamäti je pre zmenu animovaný. Patrí kapele Bin-Jip, presnejšie ku skladbe Heavy, na ktorej sa animáciou podieľal Levente Szabó. Jeho dej sa odohráva vo vyľudnenom post-apokalyptickom meste, kde sa zjavujú len preludy zvierat. Cez mesto prechádza auto s pasažiermi – členmi kapely, ktorí akoby chceli z mesta

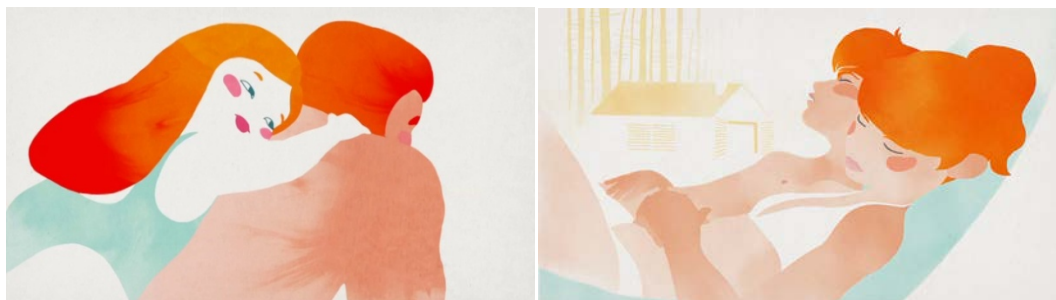
čo najrýchlejšie uniknúť. Práve prostredie prázdneho nočného mesta a rýchlosť uháňajúceho auta sú ďalšími prvkami ktoré sa objavia v mojom filme.



Obrázok 4: Výtvarno klipu Bin-Jip „Heavy“

2.3 Inšpirácia k výtvarnej stránke

Moje rozhodovanie, akú techniku animácie zvoliť, mi netrvalo dlho. Rozhodujúce bolo nielen to, že si chcem overiť svoje doterajšie skúsenosti s kreslenou animáciou, ale aj obdiv k tvorbe animátorov a štúdií, ktoré sa venujú práve tejto technike. Ako príklad uvediem štúdio Ghibli známe svojou precíznosťou animácie. Ďalej animovaný film režiséra Sylvaina Chometa „The Illusionist“, v ktorom postavy nachádzajúce sa vo farbistých prostrediach odrozprávajú príbeh úplne bez slov, či krátke animované filmy zhliadnuteľné na stránke [vimeo.com](https://www.vimeo.com). Z tejto stránky zmienim napríklad filmy Marie Vieillevie „Soeur et frère“ a „Eauvive“. Oba majú veľmi podobné „výtvarno“, kde absentuje obrysová linka a postavy sú zobrazené farebnými plochami s jemnými náznakmi akvarelových valérov. Na tejto technike sa mi páči čistota prevedenia – nie sú tu žiadne informácie „navyš“ – postavy sú zobrazené jednoducho a zároveň čitateľne.



Obrázok 5 : Ukážky z krátkého filmu Marie Vieillevie „Eau vive“, „Soeur et frère“

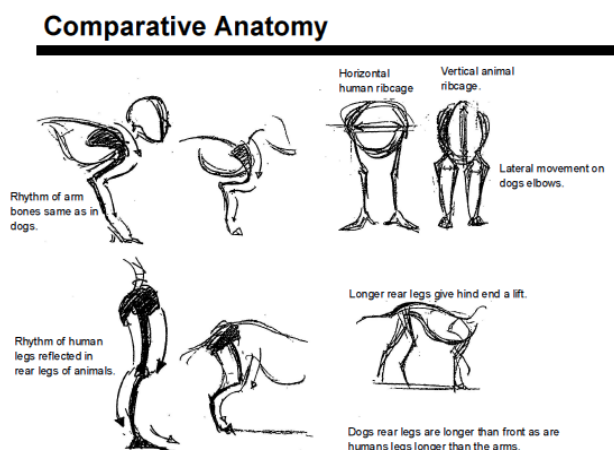
Nielen tieto filmy, ale aj celkový prierez dejinami animovanej tvorby prispieva k môjmu obdivu voči precíznosti a možnosti sa výtvarne vyjadriť prostredníctvom tejto techniky. Po tejto skúsenosti pravdepodobne skúsím aj iné cesty, ale práve v tomto čase tuším, že táto je pre mňa najaktuálnejšia.

3 REŠERŠE

V tejto kapitole sa budem venovať jednak zdrojom vyhľadávania potrebných informácií na internete, ako aj inšpirácii literárnej, ktorá ma posunula v tvorbe videoklipu. Zameriavať sa budem nielen na zdroje potrebné k technickej stránke animovanej kresby, ale dotknem sa aj stránky týkajúcej sa psychológie postáv, čo sa odzrkadľuje v ich konaní a konečne aj v ich výraze.

3.1 Stavba tela charakterov

Počas toho, ako som premýšľala nad vhodným vodítkom z oblasti literatúry, ktoré by mi pomohlo k určitým častiam realizácie videoklipu, mi hneď napadol kratší súbor kresieb sprevádzaný poznámkami s názvom *Animating and Drawing 4-legged Animals*. [2] Ten je od neznámeho autora– (predpokladá sa, že by to mohol byť Glen Keane), ktorý sa v nej venuje problematike zobrazovania štvornohého zvierat'a (v konkrétnom prípade psa) a jeho pohybu v porovnaní s človekom. Keďže hlavné postavy v mojom videoklipe sú vlci - psovité šelmy, ktoré majú v porovnaní s týmito domácimi zvieratami len mierne odlišnosti v stavbe tela– bude jednoduchšie študovať ich fyziologický vzhľad aj na základe poznámok spomínaného animátora. Výhodou je vyskúšať si tieto odlišnosti na jednom poli, a teda porovnať ich s postavou ženy, ktorá účinkuje po celú dobu klipu. Naskytuje sa mi tak možnosť porovnať ich chôdzu a beh, ktorej pohybovým základom sú vedomosti o stavbe končatín a chrbtice, čo je jednoduchým spôsobom načrtnuté a jasne popísané v týchto poznámkach.



Obrázok 6 : Ukážka z poznámok *Animating and Drawing 4-legged animals*

3.2 Chôdza

Animovanie chôdze je primárna činnosť, ktorú sa učí zvládnuť každý začínajúci animátor. Podľa mojej skúsenosti je to ale zároveň najťažšia vec, s ktorou sa pasujem zakaždým, keď animujem postavu. Každý jeden človek na svete má iný krok, držanie tela pri chôdzi. Stačí sa zadívať na ľudí kráčajúcich po rušnej ulici. Aj pri písaní tejto práce mám výhľad na ulicu, po ktorej z času na čas prejde či už starý človek o paličke, rodičia s deťmi, ľudia, ktorí sa ponáhľajú do práce, ľudia, ktorí sa prechádzajú, vodia sa za ruky, alebo kráčajú sami. A každý z nich je úplne iný, každý má inú postavu, oblečenie, tempo chôdze, a v poslednom rade každý sa cíti inak, v hlave mu prúdia iné myšlienky. A presne toto všetko charakterizuje ich chôdza. Je zaujímavé, čo všetko sa z nej dá vyčítať. Animátor Richard Williams krásne popisuje chôdzu vo svojej knihe *Animator's Survival Kit*. [3] Chôdza je činnosť, ktorú vykonávame ľahko a bez rozmyslu, no ako píše autor tejto knihy, pri kráčaní si neustále prechádzame „sériami kontrolovaných pádov“. Každý náš krok je vlastne pád, ktorý je v poslednom okamihu zachytený. A pri tejto, pre nás jednoduchšej činnosti, naše nohy musia uniesť množstvo váhy každý deň. Najviac si túto skutočnosť uvedomujem práve pri animovaní chôdze. Nie je to len „prekladanie nôh“ dopredu a dozadu, ale aj prenášanie určitej váhy, pohyb celého tela a tempo jeho kroku. Na začiatku preto treba mať jasno nielen v stavbe tela, jeho vzhľade, ale aj v konkrétnej nálade, ktorou si charakter v príbehu prechádza, a tiež v zmysle a celi jeho kráčania. Kam kráča? Vie, čo ho čaká na konci cesty? Ponáhľala sa alebo sa potuluje? Ide sám alebo s niekým komunikuje? Ako sa odzrkadľuje zmena emócií v chôdzi? To sú všetko otázky, ktoré si neustále musím pokladať pri animovaní charakterov. Je to zároveň nosný prvok môjho príbehu. Ten sa celý odohráva počas chôdze, ktorá sa od začiatku mení na základe emócií. Obavy hlavnej hrdinky sa stupňujú, a tým sa mení aj reč tela a stupňuje sa rytmus chôdze.

3.3 Farba

Od začiatku, keď som premýšľala nad farbami, v ktorých sa bude niesť môj videoklip, som mala predstavu, ktorá sa takmer neodlišuje od súčasnej farebnej škály. Keď som si púšťala hudbu k videoklipu, predstavovala som si takmer agresívny kontrast farieb. Ako prvá mi napadla červená farba, ktorá bude charakterizovať ženu. Nielen, že je to farba, ktorá podľa knihy J.W.Goetheho *Teória farieb* [4] „prináša dojem závažnosti a dôstojnosti“, ale zároveň „pôvabu a príťažlivosti“. I keď bol môj výber farby intuitívny, faktom je, že

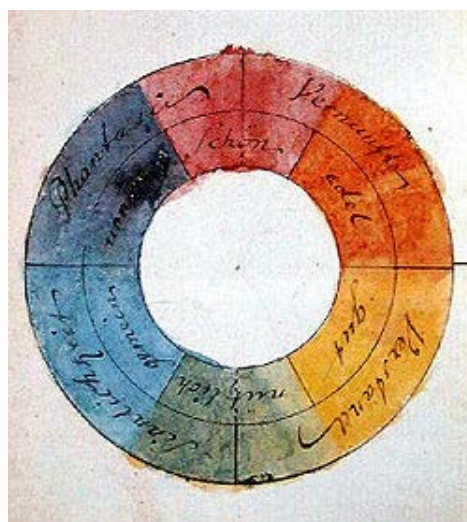
červená je farba, ktorá upúta na prvý pohľad, zdôrazní hlavnú postavu a vedie oko. Preto sa môže vyskytnúť práve na hlavnej postave, v mojom prípade konkrétne na jej šatách.

Ďalšia dôležitá farba je farba podkladová, ktorá udáva tón celému filmu. Keďže má klip temnú atmosféru, nevedela som si predstaviť prostredie inak ako v tmavej farbe. Rozhodla som sa pre odtieň modrej, ktorý síce nesie prvok temnoty, ale vo svojej hĺbke sa môže pýšiť sýtosťou. Počas hľadania informácií o modrej farbe som sa znovu oprela o Goetheho myšlienky. „Táto farba má zvláštny až nevysvetliteľný efekt na oko. Ako odtieň je silná – ale je na opačnej strane, a vo svojej najvyššej čistote je stimulujúcou negáciou. Jej zjav je teda akýmsi rozporom medzi vzruchom a pokojom.“

„Tak ako obloha a ďaleké vrchy sa zdajú modrými, tak aj modrý podklad vyzerá akoby od nás odstupoval.“

„...Modrá nám dodáva pocit chladu, a teda opäť nám pripomína tieň.“

„...Miestnosti ktoré sú obložené čistou modrou sa zdajú v určitej miere väčšími, ale zároveň prázdny a studenými. Vzhľad predmetov videných cez modré sklo je zahmlený a melancholický.“ [4]



Obrázok 7: Goetheho farebný kruh

Na základe týchto myšlienok, s ktorými sa stotožňujem, je modrá farba, ktorú som vybrala, vhodná kvôli pocitu, ktorý chcem navodiť v divákovi. Pociť prázdnoty a chladu korešponduje s prostredím vyľudneného nočného mesta. Jediný život ktorý

sledujeme, je žena v červených šatách, ktoré s ňou oproti modrému pozadiu vystupujú do popredia. Mesto je doplnené tlmenejšími odtieňmi okrovej, ktoré popisujú tehlové múry. Nad tým všetkým svieti mesiac, ktorý vrhá biele svetlo doplnené ďalšími akcentmi bielej pochádzajúcej z pouličných lúč.

Ako ďalšie farby, ktorými som potrebovala oddeliť výzor postáv vlkov navzájom aj od pozadia, som zvolila tlmene odtiene podobné farbám srsti reálnych vlkov. Týmto som chcela vyjadriť animálnosť srsti, ktorá je v kontraste so svetlou ľudskou pokožkou. Potrebovala som zdôrazniť prvok typický pre zviera, ktorý je tak cudzí človeku - niečo, čo ho môže potenciálne ohroziť. Preto som zvieratá vyzbrojila jedovatou žltou, ktorá rámuje ich pohľad, a tiež maximálne svietivou bielou farbou na ostrých zuboch.

Týmto som sa pokúsila priniest pohľad na farbu tak, ako ju vníma ľudské oko, nehládaj na jej symboliku.

4 VÝTVARNÁ STRÁNKA VIDEOKLIPU

Ešte pred procesom tvorby technického scenára či animatiku bolo dôležité stanoviť si výtvarné stvárnenie, farebnosť a štylizáciu, ktorou sa budem vyjadrovať pri tvorbe videoklipu.

Dôvod zvolenia farebnosti bol spomenutý v kapitole o rešeršoch a farbe, nedotkol sa však detailne dôležitých výrazových prostriedkov ako linky a plochy. Preto ho popíšem v nasledujúcej podkapitole, ktorá predchádza kapitolu o dôvode zvolenia postáv a prostredia.



Obrázok 8: Výtvarný návrh vlka

4.1 Linka a plocha

Na začiatku tvorby animovaného filmu je dôležité uvedomiť si, že čím komplikovanejšie a košatejšie je výtvarné zobrazenie, tým zložitejšie sa to odzrkadlí v animácii. Kým je v ilustratívnej tvorbe možné venovať sa detailom, v animácii je vítanejšie zjednodušovať a štylizovať. Množstvo detailov či štruktúr môže teda proces animácie spomaliť a urobiť ho komplikovanejším ako je potrebné. Vďaka predchádzajúcej skúsenosti, ktorú som zažila pri tvorbe krátkych animovaných cvičení počas minulých semestrov, som sa tentokrát snažila už od začiatku rozmýšľať o stvárnení postáv a prostredí čo najjednoduchšie. Ako som spomínala v kapitole o inšpiračných zdrojoch, zaujala ma tvorba Marie Vieillevie. Vyjadrovala sa výlučne plochami, a ja som sa rozhodla reagovať podobne – vynechať detaily, ponechať miesto čistej farebnej ploche a kde je potrebné, doplniť ju linkou.

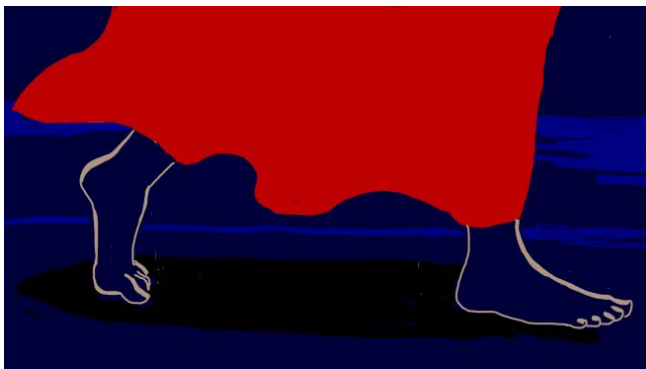
Farby plôch v kombinácii s linkami majú pôsobiť ako jeden celok. Základom je teda modrý podklad, ktorý sa objavuje vo veľkej miere aj na postavách a v prostredí. Namiesto

toho, aby som vyplnila postavy ich reálnou farbou som použila túto podkladovú farbu. Práve tu je dôležitejšia farba a hrúbka obrysovej linky, ktorá oddeľuje postavy od pozadia. Môže tak vzniknúť vítaný kontrast typický pre 2D plošnú animáciu.

Druhým prostriedkom k dosiahnutiu kontrastov boli farebné plochy. Nepoužila som už farbu podkladovú, ale takú, ktorá s ňou naopak kontrastuje. V týchto miestach teda linku vynechávam, pretože nie je potrebná. Najviditeľnejšie je to v zobrazení šiat hlavnej postavy, ktoré sú kontrastne červené. Kombinácia modrej a červenej plochy môže byť pre oko znepokojivá, to je ale presne to, čo chcem dosiahnuť k dotvoreniu nepokojnej atmosféry videoklipu.

Ďalej sú tu plochy, ktoré nevyplňajú celú postavu, ale len určitú časť. To som použila hlavne v postavách vlkov kvôli oddeleniu ich jednotlivých charakterových znakov. Napríklad plocha sivej farby ostrých obrysů na hrudi jedného vlka je jeho typickým znakom ktorý ho odlišuje od hnedého vlka, ktorý má oči zospodu rámované hnedou.

Tento štýl sa objavuje aj v zobrazení okolitého prostredia, napríklad tehlovej steny, vyplnenej pravidelnými plochami okrovej farby, medzi ktorými vyplňa priestor farba podkladová.



Obrázok 9 : Výtvarný návrh k videoklipu

4.2 Postavy a ich prostredie

Pri výtvarných návrhoch postáv som vychádzala zo skíc, ktoré som si načrtla ceruzkou. Bol to úplne prvý krok k tvorbe videoklipu. Tieto skice mali za úlohu určiť systém ako kresliť, tzn. „dostať do ruky“ určitú podobu postavy tak, aby sa ľahšie kreslila. Keďže som si ale zvolila realistické stvárnenie postáv, takzvané som si na seba „ušila budú“, a tvorbu som si trochu skomplikovala. Je náročné zobraziť plošnú postavu v priestore z rôznych

uhlov tak, aby sa nemenil jej charakter. V mojom prípade to bola ženina tvár, postava, a taktiež realistické zobrazenie zvierat. S týmto problémom som sa počas tvorby stretávala neustále, na druhej strane si ale myslím, že som mohla využiť skúsenosti z hodín figurálnej kresby, ktoré som navštevovala od prvého ročníka. To, že som postavu kreslila bez referencií, ktoré by mi uľahčili kresbu, mi zároveň umožnilo zlepšiť sa vo vnímaní postavy ako takej, nie v tom, čo je videné, ale vedené/poznané.

Prostredie, v ktorom sa postavy pohybujú, je situované v nočnej hodine. Ako kontrast som použila dve protikladné prostredia – mesto, z ktorého vychádzame a les, divokú prírodu, do ktorej sa postava dostane v dôsledku úniku. Obe prostredia spája modrá farba, ktorá symbolizuje noc a temno. Mesto sa vyznačuje tehlovými múrmi a oplotenými sídliskami osvetlenými pomaly zhasínajúcimi pouličnými lampami. Les, to sú čierne siluety stromov vedúce k útesu, osvetlenému mesačným svetlom. Do prostredia som sa snažila zvoliť skôr prvky, ktoré len dotvoria atmosféru, minimalisticky umiestnia film do danej lokality a času, bez ďalších rušivých elementov tak, aby som sa mohla primárne sústrediť na akciu postáv.

Po stanovení výtvarnej stránky postáv a prostredí som sa teda mohla pustiť do realizácie videoklipu, popísanej v nasledujúcej kapitole o praktickej časti.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

5 PRÍPRAVA VIDEOKLIPU

Animovaný film má oproti hranému filmu „dvojité kódovanie“ – rozumieme pod tým akési kódy, ktoré divák počas sledovania filmu často nevedome spracováva, a pristupuje (či naopak nepristupuje) na „hru“, ktorú film stanovuje. Prvé kódovanie sa týka znakov odvodených z výtvarného umenia, druhé pojednáva o výrazových prostriedkoch hraného filmu. Kvôli tomu, aby divák pristúpil na pravidlá animovaného filmu, by mali byť tieto dva kódy v symbióze. [5]

Dôležité v tvorbe filmu bolo, aby som od začiatku rozmýšľala nad tým, ako podať divákovi príbeh vo výtvarnej podobe tak, aby ho prijal a pochopil prostredníctvom filmovej reči. Týmto som sa snažila riadiť už od začiatku tvorby námetu, cez literárny scenár až po samotné dokončenie finálneho videoklipu.

5.1 Téma

K vymýšľaniu hlavnej témy videoklipu ma viedol hlavne text skladby a jej celkové hudobné vyznenie. Od slov piesne som sa však len odrazila, keďže som nechcela text piesne stvárniť priamočiaro.

V dnešnej dobe sú oceňované hlavne hudboné videoklipy, ktoré sú konceptuálne, to znamená, že klip nekopíruje text piesne. Napríklad ak je pieseň o neopätovanej láske a videoklip je založený na páre prechádzajúcom sa po pláži, tak videoklip nemá šancu uspieť. Tento spôsob rozprávania sa nazýva Vanilla storytelling.

Myslím si, že takýto spôsob premýšľania nad konceptom je prvoplánový a podceňuje moje schopnosti, a chcem sa mu vyhnúť. Snažila som sa nahliadať na text ako celok, a vyčítať to, čo je „medzi riadkami“. Preto ho prikladám ako dôležitú súčasť cesty k pochopeniu môjho zámeru vybudovať zo skladby príbeh.

Spokojná a sýta

(Shina, Salontay, Slávka / Shina)

Spokojná a sýta,

spokojná a sýta, sýta, sýta

Je spln

a veľký žltý mesiac	a len sa pozeraj, len sa mlčky dívaj
po oblohe pláva	ako to krásne horí,
všetko sa plní	aj to čo ťa mrzí, bolí
zlé predtuchy, dojmy, strach	aj to čo by chcelo byť
a otrávené vety	ale nie je, aj to sa zmestí
ako šípy útočia,	aj to priveľké,
letia vzduchom, hlavou	čo nesieš na pleciach a v rukách
a potom sa bránim	aj ostatné
a viním seba aj iných	čo ti letí hlavou
že veci nejdú	a nie je tvoje
tak ako by som chcela	
	Spokojná a sýta,
Všetko to vhod'	spokojná a sýta, sýta, sýta
do horiaceho srdca svojho	

V skratke mi text hovorí o negatívnych myšlienkach, ktoré vnímame ako prichádzajúce zvonku, o nahromadených pocitoch rôzneho druhu a pôvodu, ktoré vedú k pocitu nenaplnenosti, a následnej túžbe ju dosiahnuť, striasť sa toho, čo na nás „útočí“ a „rozhrýza“ nás.

V zmysle úteku pred hrozbou sa teda nesie dej videoklipu, ktorý sa ale nakoniec obráti úplne naopak. Útek dovedie hlavnú postavu až na akýsi „vrchol“, kde si uvedomí, že ak bude pokračovať v utekaní, skončí sa to pádom do hlbokkej priepasti, koncom života. Hlavnú postavu to dovedie k ráznemu obratu, konaniu tak, ako nie je predpokladané. Toto „divoké“ rozhodnutie postaviť sa proti hrozbe, ktorá je vlastne len ilúziou, vedie k oslobodeniu. Hrozba sa rozplynie a my si môžeme vydýchnuť. Na ako dlho, to už je otázka, ktorá môže na konci vyvstať, ale odpoveď na ňu si podáme len sami.

5.2 Literárny scenár

Po upevnení témy videoklipu som pristúpila k písaniu literárneho scenára, pri ktorom som už vtedy pracovala aj so skladbou. Neustále som si skladbu prehrávala, a preto nebolo neskôr tak ťažké stanoviť si určité body obrátov v deji. Niektoré momenty som si vďaka stavbe vedela predstaviť veľmi živo, sprevádzali ma až do tej miery, že už ma tieto obrazy neopustili. Naopak zase existovali aj hluché miesta, kde som musela dlho premýšľať, aby som ich vyplnila tak, aby bol dej plynulý a zrozumiteľný.

Pre lepšiu orientáciu v čase a pre to, aby som si mohla určiť, ktoré časti treba doplniť a ktoré body už sú vytýčené, som si označila jednotlivé popisy deja časovými údajmi.

Postavy ktoré zatiaľ existovali len v mojich predstavách mali však už jasné zastúpenie v deji. Ich výtvarné zobrazenie a aj výtvarno prostredia, ktoré som popísala skôr v kapitole o priamej inšpirácii skladbou, boli tiež stanovené, a tak som sa mohla pustiť do tvorenia technického scenára / storyboardu.

5.3 Storyboard

Na začiatku vytvárania storyboardu som si skúšala naskicovať jednotlivé okienka, ktoré podávali základnú informáciu o zábere. Boli to len hrubé skice ceruzkou, ktoré boli pre druhé oko ťažšie zrozumiteľné, takže som sa hneď rozhodla, že ich prekreslím do digitálnej podoby, konkrétnejšie podané v zamýšľanej farebnej škále a technike kresby. Týmto som zároveň mohla rozmýšľať nielen o storyboarde, ale aj o výtvarnom podaní a pravdupovediac aj o záberovaní, ktoré sa osvedčí v animatiku.

K obrázkom, orientujúcim sa aj podľa literárneho scenára, som pridala text, oznamujúci informácie o tom, čo sa deje v konkrétnom zábere, skrátka to, čo nie je pre nezainteresovanú osobu možné vyčítať z jedného obrázku. Je dôležité, aby som podávala informácie zrozumiteľné pre druhého človeka kvôli konzultáciám, ale je to zároveň dobré aj pre mňa, keďže sa môže stať, že niektoré vopred plánované kroky môžem ľahko zabudnúť. Počas písania a kreslenia storyboardu sa mi zároveň uceľovalo filmové stvárnenie celého príbehu, zaplňali sa v ňom chýbajúce medzery a zároveň sa objavovali alternatívne cesty jeho podania. Niekedy je pre mňa ťažké sa rozhodnúť medzi viacerými možnosťami zobrazenia príbehu, dalo by sa povedať že je nekonečné množstvo ciest, každá alternatíva vedie k nespočetnému množstvu ďalších, a tak to pokračuje. Určite si s odstupom času uvedomím, čo by som mohla vo svojom filme vylepšiť, ale zároveň, ak sa

rozhodnem pre určitý spôsob, ktorým chcem tvoriť, neľutujem to, že som to neurobila inak a verím tomu, že mi to poslúži k dobrému.

5.4 Animatik

K prvému kroku k vytvoreniu animatiku som pristúpila hneď, ako som mala hotový storyboard. Sama som bola zvedavá na to, ako budú jednotlivé obrázky „sedieť“ na časovej osi. Jednoducho som zobrala všetky obrázky už použité v storyboarde, ktoré som sa predtým snažila premyslieť tak, aby mali filmovú podobu čo najbližšiu k zamýšľanému výsledku. Boli to spočiatku len jeden až dva obrázky reprezentujúce jednu scénu, pre začiatok mi ale pomohli rozhodnúť sa na základe rytmu a gradácie skladby, ako dlho bude trvať ten-ktorý záber. Taktiež mi vyriešili problematiku nadväznosti záberov, a vďaka nim som zistila, ktoré medzery ešte treba vyplniť. Našťastie som po tomto kroku nepocítila potrebu do obrazov ďalej zasahovať vo väčšej miere, keďže som mala skladbu napočúvanú nespočetne veľa krát, a to mi pomohlo rozmýšľať vopred pri neustálom prehrávaní si scén v mysli. Zatiaľ čo mi prvé vypočutie privodilo len hmlisté predstavy, po ďalšom a ďalšom prehraní sa medzery zaplňali a takto sa mi celý príbeh mohol poskladať v jeden celok. Niekedy stačilo zavrieť oči a plne sa sústrediť, a obrázky prichádzali skoro samovoľne. To je veľká výhoda, vďaka ktorej sa mi ľahšie pracuje na animáciách práve kvôli hudbe.



Obrázok 10: Ukážka procesu vytvárania animatiku

Druhým krokom pri vytváraní animatiku bola príprava hlavných fáz animácie, čo je pre mňa vždy najťažšou úlohou, či už technicky alebo časovo. Tomu predchádzal časový rozpis jednotlivých scén, ktorý mi pomohol so stanovením dĺžky záberu. Keďže mojím zámerom bolo, aby sa animácia niesla v rytme hudby, dôležitým bolo stanovenie nielen

celkovej dĺžky záberu, ale aj interval pohybu, ako napríklad chôdza. Bolo treba počítat' s „beatmi“ v hudbe a previesť ich do počtu obrázkov.

„Hudobníci samozrejme zvyčajne nekalkulujú v obrázkoch. Stretávajú sa tu dva svety – my, animátori, potrebujeme poznať údery po obrázkoch, aby sme mohli uložiť pozície na správne miesto. Hudobníci ale pracujú s údermi za minútu (beats per minute - bpm). V záujme spojiť tieto dva svety musíme využiť matematiku. [7]

Keďže som chcela čo najviac využiť kreslenú animáciu, zistiť čo vo mne je a niečo sa aj naučiť, stanovila som si rýchlosť prehratých snímok za sekundu 12,5 fps. Pri animatiku som teda rátala s polovičnou rýchlosťou, a to približne 6 fps. Toto sa neskôr ukázalo ako časovo veľmi náročná cesta k detailnejšiemu animatiku ako je zvykom, ale rátala som s tým, že mi to ušetrí prácu v neskoršej fáze tvorby. Koniec koncov, chcela som mať videoklip hotový čím skôr, aby mohol byť prezentovaný k novému albumu kapely. Toto želanie sa mi nesplnilo tak, ako som očakávala, ale naučilo ma to rozmýšľať viac dopredu a za chodu lepšie odhadovať svoje vlastné tempo práce.

6 ANIMÁCIA

Je ťažké povedať, kedy začala moja práca na samotnej animácii, keďže si myslím, že animovaním by som mohla nazvať už tvorbu animatiku. Je však isté, že po tom, čo som dokončila animatik, som vedela, že od tohto kroku bude práca na filme pre mňa o niečo ľahšia, vzhľadom k odpadnutej povinnosti vymýšľať dej a pohyby jednotlivých postáv, avšak o to mechanickejšia a bude vyžadovať sústredenie na detail. Preto som sa rozhodla rozdeliť si prácu a stanoviť si rád, ktorý mi pomôže videoklip dokončiť včas.

6.1 Časový harmonogram

Keďže som už mala presne stanovené dĺžky jednotlivých záberov a pripravené hlavné fázy animácie, stačilo už „len“ nakresliť všetky ostatné tzv. medzifázy a animáciu vyčistiť od zbytočných čiar a šmúh, ktoré zostali na ploche počas skicovania. Aj keď som sa vďaka veľkej miere pripravenosti v tejto časti tvorby cítila istejšie, používam slovo „len“ kvôli tomu, že zo začiatku som si ju predstavovala jednoduchšie a rýchlejšie zvládnuteľnú. Ako to však u mňa vždy býva, mám v sebe určité predstavy, že veci pôjdu jednoduchšie, ako to naozaj je. Možno by sa tieto optimistické predstavy mohli stať reálnymi, keby sa zároveň vo mne nemiesila túžba až príliš sa zaoberať detailmi a čistotou kresby. Keďže som videla, že mi tvorba tým pádom trvá dlhšie, a zároveň sa blíži môj „deadline“, spísala som si, koľko animácie musím stihnúť za deň tak, aby som všetko v klude stihla dokončiť. Kvôli tomu, že som zároveň chcela rátať s vyfarbovaním, čistením animácie a prípadným postprodukčným zásahom, samozrejmosťou bolo pripočítanie časovej rezervy. Preto som si stanovila, že animáciu chcem mať hotovú o dva týždne skôr, ako je potrebné odovzdať bakalársku prácu. S týmto kalendárnym rozpisom mi teda vyšlo, že za deň by som mala stihnúť 10 sekúnd čistej animácie. To sa spočiatku vidí ako celkom prijateľné, ak si to však spočítam na jednotlivé „okienka“ kresby, vyjde mi číslo 125, čo je celkom slušný počet kresieb. Pri kresbe na tablete tak treba mať pevnú ruku a veľa trpezlivosti.

6.2 Software

K realizácii animácie boli pre mňa potrebné programy Adobe After Effects a TVPaint, ktoré sa odlišujú svojimi funkciami, a preto jeden dopĺňa druhý. Oba som používala naraz, kvôli spätnej kontrole synchronizácie animatiku a neskôr celej animácie s hudbou.

Jednotlivé scény animátiku, ktorý bol pripravený spolu so skladbou na časovej osi v programe AfterEffects, mi pomohli k stanoveniu dĺžky záberov. Zároveň mi animácia v programe TVPaint umožnila určiť približnú veľkosť pozadí, ktoré mali byť následne posúvané v After Effects. Preto som mala oba projekty väčšinu času pripravené k nahliadnutiu počas animovania. V programe TVPaint mi pomohla funkcia týkajúca sa rozdelenia scén, prehľadné rozdelenie vrstiev a ich ľahká manipulácia. Okrem nástroja „pero“, ktoré má požadovanú ostrú kresbu, som používala aj nástroj transformácie, a to v rôznych ohľadoch. Jedným z nich bolo napríklad orientovanie sa v pohybe postavy alebo pozadia po scéne, ďalej dodatočné upravovanie ich komponentov. Ako príklad môžem uviesť posúvanie vlasov postavy, ktorej pohyb hlavy som sa rozhodla dodatočne zmeniť. Keďže táto funkcia však občas zhoršila kvalitu kresby, pristúpila som ku kroku prekresľovania pohnutých fáz na ďalšiu vrstvu. Kreslila som pripojeným vlastným grafickým tabletom, vďaka čomu som mohla animovať kdekoľvek, avšak aj ten má istú nevýhodu. Požaduje totižto väčšiu sústredenosť na kresbu, ktorá sa neobjavuje pod perom, ako to býva v zariadení cintiq, ale na obrazovke počítača, čo vyžaduje „zladenie ruky a oka“. Rýchlo som si však na tento štýl kresby zvykla, takže tento problém odpadol už po krátkej dobe.

6.3 Animácia postáv

Keďže charakteru postáv odpovedá nielen výtvarná stránka, ale aj animácia, musela som sústrediť pozornosť aj na ňu. V postavách ženy a vlkov je protipól, ktorý sa odzrkadľuje v ich pohyboch. Prispôsobenie animácie ich predurčenému správaniu je dôležitým prvkom k vyjadreniu emócií, ktoré sa pozvoľna menia.

6.3.1 Žena

V postave ženy v priebehu deja som chcela vyjadriť vnútornú premenu. Najprv je to zaslepenosť, ktorá jej bráni vidieť koreň svojho nepokoja, ktorý sa neustále zjavuje okolo nej. Preto spočiatku kráča mechanicky s tvrdohlavým výrazom v tvári, akoby chcela ignorovať možnosť, že sa niečo okolo nej deje. Postupne sa však začne viac znepokojovať a reč jej tela sa mení. Detailné zábery na tvár a oči majú podčiarkovať premenu podozrenia na strach. Obzerá sa za nebezpečenstvom a tempo jej kroku sa zrýchľuje. Keď nastane konfrontácia s vlkami, krok sa zmení na beh, ktorý je premňa metaforou unikania od

negatívnych pocitov (vlkov), zbavenie sa ich však nie je možné, pokiaľ neustále unikáme a nevidíme koreň problému. Zábery na kráčajúce a bežiace nohy sprevádzajú tempo skladby a zároveň vyjadrujú gradáciu deja. Na konci skladby nastane obrat v správaní sa ženy, ktorá sa postaví hrozbe tvárou v tvár a rozhodne sa „vyjsť proti nej“. Záverečná scéna je zobrazená akoby spomalene, čím som chcela zvýrazniť dôležitosť danej akcie a zároveň charakter piesne, ktorá sa pomaly utišuje.



Obrázok 11: Postava ženy z videoklipu

6.3.2 Vlci

Vlci v tomto videoklipe sú metaforou k tomu negatívne, čo trápi hlavnú postavu. Ich premena v správaní je nepatrná, dôležitá je ale premena vizuálna, a to v okamihoch keď sa metamorfujú z čiernych tieňov do konkrétnych vlčích postáv. Postavy sú síce realisticky zobrazené, ale zároveň to nie sú reálne vlky, ktorých by sme stretli v lese a ich pokusy ublížiť hlavnej postave nie sú ani obranným mechanizmom, ani nastolením authority. Ich funkciou vo videoklipe je primárne vytvárať strach, čo určite necharakterizuje povahu reálneho zvieratá. Vnímanie vlka ako niečoho negatívneho teda funguje len v pravidlách, ktoré som stanovila v mojom videoklipe.

Mojím zámerom bolo, aby divák v ich postavách cítil, že sú neustále prítomní za ženou, sledujú ju a plížia sa za ňou, aj keď ich spočiatku nevidíme spolu v jednom zábere. Snažila som sa to docieľiť strihovou skladbou, ktorá strieda zábery medzi obzerajúcou sa ženou a uprenými pohľadmi vlka a jeho zakrádanim sa. Práve tú onú „plíživosť“ som sa pokúsila v animácii vyjadriť ich pomalšími, no ostražitými pohybmi.

Ako aj u ženy na konci videoklipu, tak aj vo vlkoch, sa odohrá premena. Znovu však vizuálne – najprv sa akoby vrátia do pôvodnej tieňovej podoby, potom však vidíme, že časti z ktorých pozostávajú sa stratia vo vzduchu, rozplynú sa.



Obrázok 12: Postavy vlkov z videoklipu

6.4 Animácia komponentov

Počas animovania postáv sa vyskytla problematika animovania dôležitých detailov, ktoré charakterom prináležali. Medzi ne patrili napríklad ženine vlasy, jej šaty a tiež vlčia srst'. Tieto komponenty majú svoju váhu, a často sa na nich uplatňujú princípy nezávislé na postave, ku ktorej patria. Jedným prvkom, ktorý určoval ich pohyb je aj vietor, ktorý po celú dobu veje proti postavám. Preto sa vlasy a šaty neustále vlnia, a pri pohybe zvierat srst' dokončí pohyb oneskorene. Tieto princípy animácie popísali členovia štúdia Walta Disneyho, Frank Thomas a Ollie Johnston a nazývajú sa „Follow through & Overlapping” (Zotrvačnosť a prekrývajúce sa deje) a “Secondary action” (Vedľajší dej). [8]

6.5 Animácia plánov

Rozhodla som sa, že animácia si vystačí s dvomi plánmi – predným, na ktorom je postava, a zadným, ktoré obsahuje vrstvu s pozadím. Pozadia, ktoré boli súčasťou animatiku mali spočiatku podobu provizórnu, ich konečné rozmery som určovala až po dokončení kreslenej animácie. Keďže sa väčšinou postava pohybovala zľava doprava, veľa pozadí bolo koncipovaných do šírky, ktorá kvôli jazdám kamery ďaleko presahovala rozmery scény. Výnimočne sa objavilo aj priblíženie kamery, takže som animáciu scény v aute vytvárala na vopred pripravenú, dvakrát zväčšenú scénu. To sa ukázalo ako veľmi náročné na výkon počítača, a tiež náročné na trpezlivosť, keďže všetky akcie fungovali trikrát

pomalšie. Nedá sa však nič robiť, ak sa rozhodnem pre určitú podobu scény, už nič nezmení môj zámer ju dokončiť. Zostavovanie pozadí si teda vyžadovalo prípravu vopred, aby som sa vyhla zbytočnému problému spomaľovania počítača kvôli príliš veľkým rozmerom, a taká príprava sa vypláca.

7 FINALIZÁCIA

Po mesiacoch, ktoré som strávila animovaním, som konečne mohla pristúpiť k posledným fázam tvorby – kolorovaniu a následnému zostavovaniu scén do celku. Tieto časti, aj keď už boli len malým zlomkom celku, si vyžadovali tiež veľa času a trpezlivosti.

7.1 Kolorovanie

Po kompletnej príprave animácie nasledovala vytúžená časť práce - kolorovanie, teda vyplňanie farbou plochy ohraničené linkou. Tešila som sa na túto časť, pretože som vedela, že v tejto fáze už budem mať za sebou ten najväčší boj, a aj preto, že som rátala s jednoduchým spôsobom kolorovania, nástrojom „plechovka“ ktorý jedným kliknutím zafarbí požadovanú plochu. To sa však taktiež ukázalo ako časť vyžadujúca si nadmieru sústredenosti, keďže nie všetky plochy sa mi podarilo linkou úplne uzatvoriť. Tak vznikali problematické situácie, ktoré sprevádzalo množstvo dodatočných úprav vrstiev s linkou, keďže sa farba tzv. „vylievala“ do celého pozadia. Pri hodinách strávených kolorovaním som sa opäť utvrdila v tom, že práca na animácii je náročná vo všetkých ohľadoch.

7.2 Zostavenie scén do celku

V tejto fáze už som mala hotové všetko, čo bolo treba, stále však u mňa panovala obava z toho, že som niekde urobila chyby, ktoré sa ukážu až vo finálnej verzii, keď si pustím hotový film. Každý tvorca sa však učí na vlastných chybách a viem, že na mojom diele s odstupom času uvidím mnohé veci, ktoré by sa dali upraviť, ale vyžadovali by si viac času, ako mi bol daný.

ZÁVER

Každou tvorbou nového diela sa rozširujú moje schopnosti v poli animácie, a o to viac je tomu tak v projekte, na ktorom som mala možnosť pracovať tak dlho. Veľkým plusom bolo, že som dostala voľnosť v tvorbe aj od samotnej kapely Longital, ktorá ma neviazala žiadnymi kritériami ani časovým deadline-om.

Mohol tak vzniknúť krátky film, ktorý bol celkom v mojej réžii. Naučila som sa na ňom veľa, napríklad o svojom tempe práce, a o tom, že vždy musím rátať s veľkou časovou rezervou. Z výtvarnej stránky som si prvý krát vyskúšala využitie farieb, ktoré som predtým vo svojich čiernobielych animovaných cvičeniach a semestrálnych prácach veľmi nevyužívala. Zistila som aj to, že na väčšom projekte je dobré si nechať poradiť od druhých, pretože vždy je potrebné aj iné oko k tomu, aby bol film pochopený.

Počas tvorby som musela riešiť oveľa viac problémov ako som čakala, čo ma dostalo do časovej tiesne. Verila som však, že ak sa premôžem a postavím sa im tak, ako je to v myšlienke môjho filmu, stihnem prácu dokončiť, a ak sa mi to nepodarí, budem predsa len vedieť, že som do toho dala najviac ako som mohla. Veď každé dielo si vyžaduje svoj vlastný čas.

Preto verím, že mesiace strávené tvorbou neboli márne, a že to tak bude vnímať aj divák, ku ktorému sa videoklip dostane.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] SACKS, Oliver. *Musicophilia: příběhy o vlivu hudby na lidský mozek*. Praha: Dybbuk, 2009. ISBN 978-80-86862-92-7.
- [2] UNKNOWN, Author (maybe Glen KEANE). *Animating and Drawing 4-Legged Animals* [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/4leg.pdf>
- [3] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber, 2001. ISBN 05-712-0228-4.
- [4] POPOVA, Maria. *Goethe on the Psychology of Color and Emotion* [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <https://www.brainpickings.org/2012/08/17/goethe-theory-of-colours/>
- [5] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [6] LAvideoFilmmaker. *How to Make a Music Video: Planning, Shooting and Editing: The kind of music video that tends to do well: conceptual, non-vanilla videos* [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://www.lavideofilmmaker.com/music-videos/shooting-music-video-tips.html>
- [7] ENGLÄNDER, Ferdinand. *Animation Secret: Animating to Music: Avoid problems by preparing the music* [online]. 2011, 1 [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://www.animatorisland.com/animating-to-music/>
- [8] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981, ISBN 0786860707.

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1 :

Záber z videoklipu „Zlatá“. *Zdroj: Osobný archív*

Obrázok 2 :

Album kapely Longital „Divoko“.

Zdroj: http://www.longital.com/sites/default/files/news/obalvrch_divoko-screen-72dpi.jpg

Obrázok 3 :

Záber z videoklipu Massive Attack „Angel“

Zdroj: <http://img.photobucket.com/albums/v209/mligon/blog/2010/Mar/MassiveAttack-Angel.jpg>

Obrázok 4 :

Výtvarno klipu Bin-Jip „Heavy“.

Zdroj: <https://www.behance.net/gallery/9115267/Bin-Jip-Heavy>

Obrázok 5 :

Ukážky z krátkeho filmu Marie Vieillevie „Eauvive“, „Soeur et frère“.

Zdroj: http://i.vimeocdn.com/video/536483266_1280x720.jpg

Obrázok 6 : Ukážka z poznámok Animating and Drawing 4-legged animals.

Zdroj: <http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/4leg.pdf>

Obrázok 7: Goetheho farebný kruh.

Zdroj:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/23/Goethe,_Farbenkreis_zur_Symbolisierung_des_menschlichen_Geistes-_und_Seelenlebens,_1809.jpg

Obrázok 8: Výtvarný návrh vlka. *Zdroj: Osobný archív*

Obrázok 9: Výtvarný návrh k videoklipu. *Zdroj: Osobný archív*

Obrázok 10: Ukážka procesu vytvárania animatiku. *Zdroj: Osobný archív*

Obrázok 11: Postava ženy z videoklipu. *Zdroj: Osobný archív*

Obrázok 12: Postavy vlkov z videoklipu. *Zdroj: Osobný archív*

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P1 : Technický scenár

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCENÁR

Technický scenár je prílohou elektronickej verzie.



1. Žena leží v posteli, snaží sa spať.



2. Okolo hlavy jej krúžia čierne "myšlienky", ktoré symbolizujú strach, obavy



3.



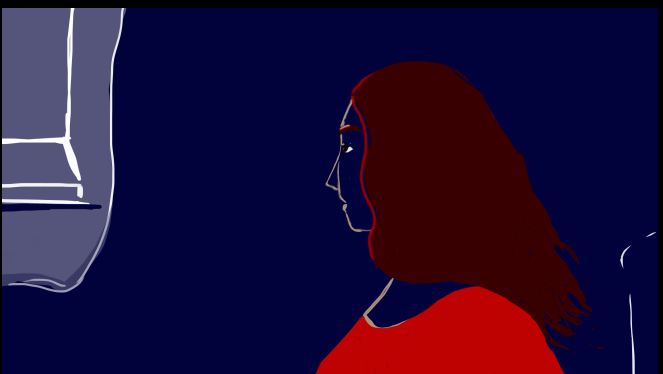
4. Prehadzuje sa, nemôže nájsť klud



5.

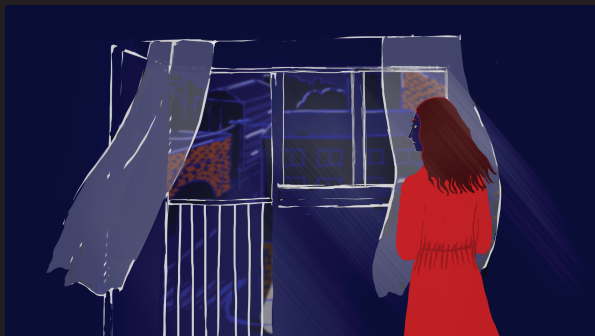


6. Posadí sa na posteli. Za jej chrbtom sa čierny tieň na okamih sformuje do siluety vlka, a potom zmizne.



7. Žena sa pozrie smerom k tieňu, ale už tam nie je. Vstane s postele.

Videoklip Spokojná a sýta Storyboard



1. Záber na miestnosť v noci. Otvoreným balkónom dovnútra veje vietor. V zábere sa objaví žena, prichádza k balkónu.



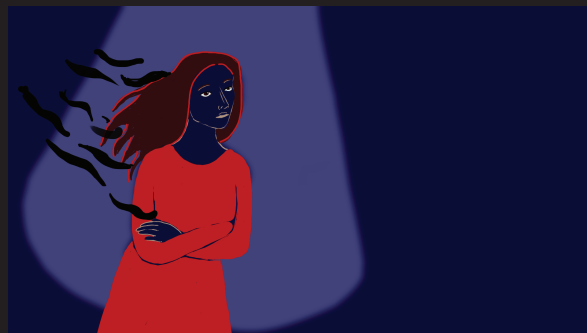
2. Žena vychádza na balkón a díva sa na mesto.



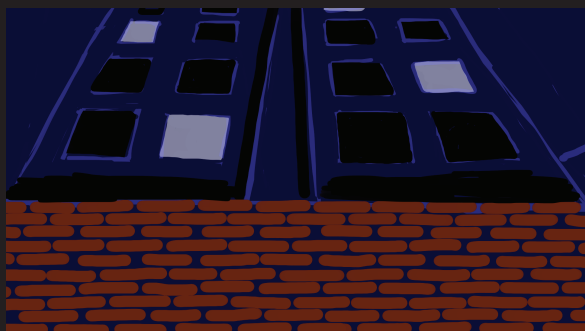
3. Záber na nočné mesto



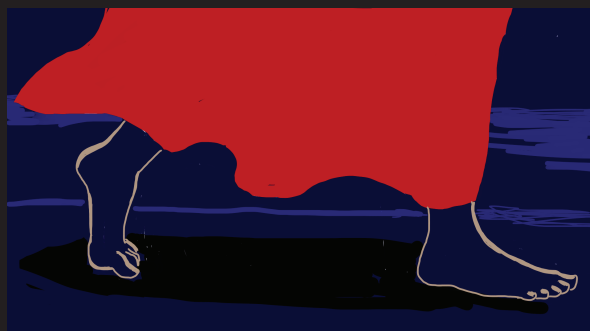
4. Žena kráča po ulici, prechádza sa bez cieľa.



5. Žena je pohrúžená do myšlienok, kráča tmavou ulicou. Za chrbtom sa jej ťahá jú tieň



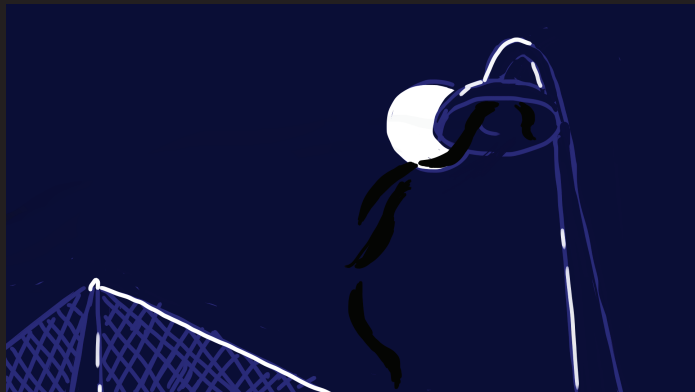
6. Svetlá v domoch sa zhasínajú



7. Pomalý krok ženy



8. Žena kráča ďalej, díva sa pred seba, v tvári sa jej zrači vnútorný boj. Tienie ju nasledujú



9. Tienie vyletia k lampe, omotajú sa okolo, lampa zhasne, miesto osvetľuje len mesiac.



10. Žena sa neisto obzrie, ale kráča ďalej. Záber sa posunie nižšie po tehlovej stene.



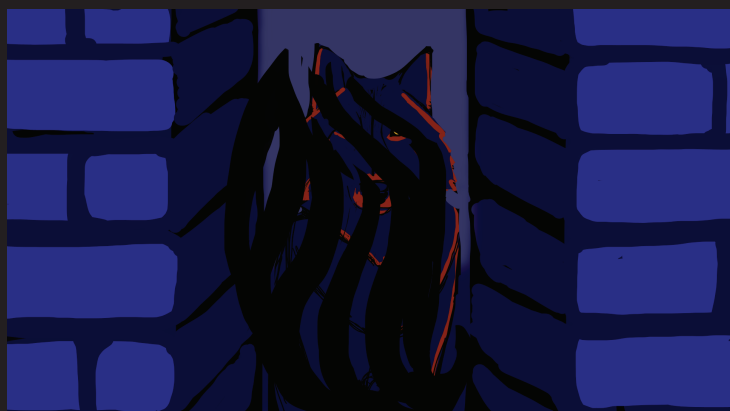
11.1 Záber sa zastaví v medzere tehlovej steny. Za ňou je matné svetlo.



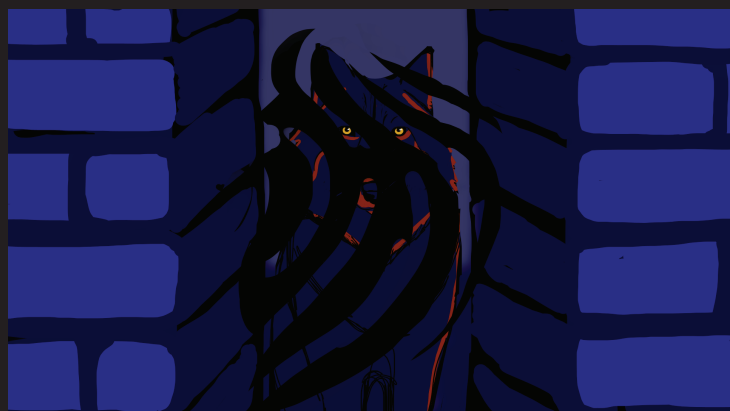
11.2 Keď žena prejde okolo, na mieste sa zjaví tieň, pripomína vlka.

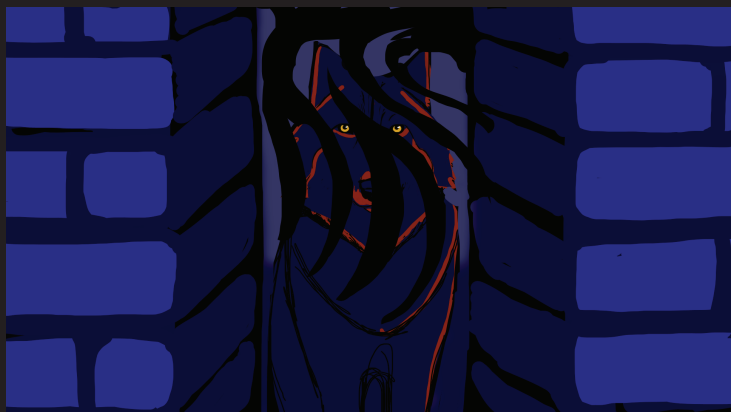


11.3 Tieň sa točí okolo, vytvára čiernu machuľu



11.4 Akoby sa začne vytrácať, namiesto neho sa začnú črtať obrysy naozajstného vlka





11.6 Čierny tieň zaplní okolie zvieráťa



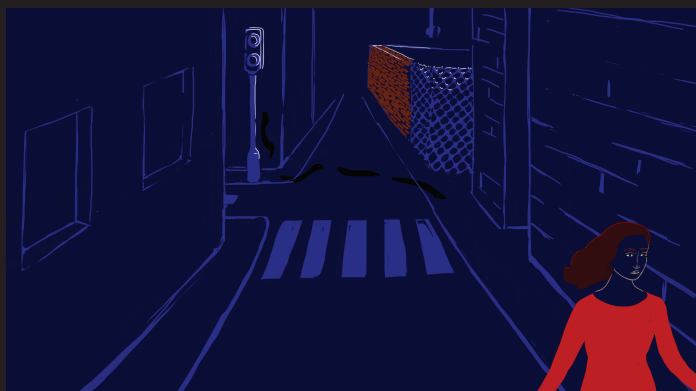
12. Je to hnedý vlk



13. Žena sa začne obzerať, akoby niečo tušila, ale nevidí hrozbu. Tieňe poletujú okolo nej práve keď to nevidí.



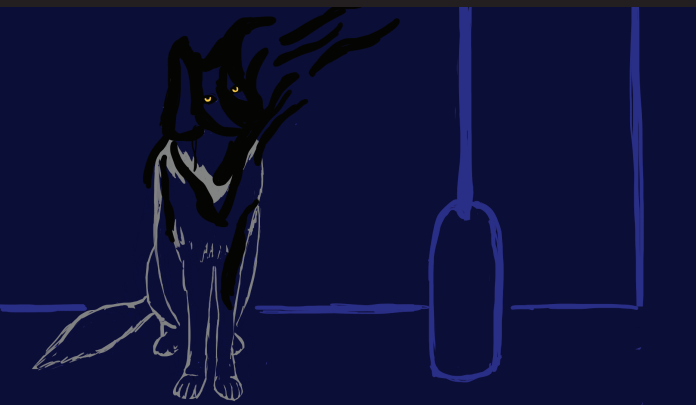
14. Kráča ďalej



15. Za ňou je vidno ulicu ponorenú do tmy.



16. Jediný svetlý bod - semafor, zabliká a zhasne po tom, čo okolo preletí tieň. Kamera sa posúva s tieňom smerom nadol.



17.1 Tieň znovu vytvorí čiernu masu. Posledné zvyšky čiernej odletia a my vidíme, že sa na jej mieste zjavil sivý vlk - obr.17.2



17.2



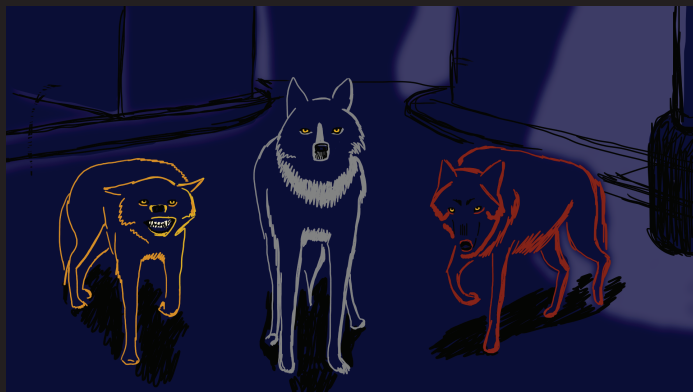
18. Pohľad na ženu zozadu, pridá do kroku, blíži sa k rohu ulice



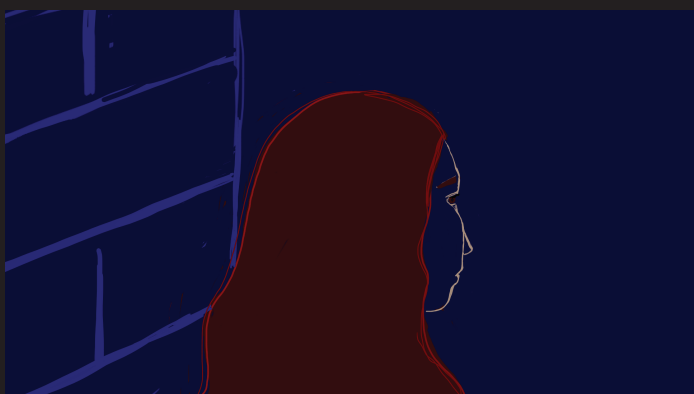
19. Tehlový múr, po ktorom sa klíže tieň ďalšieho vlka s bledou srstou



20. Žena sa znovu obzrie



21. Objavia sa všetci traja vlci, bezprostredne kráčajú rovno za ženou.



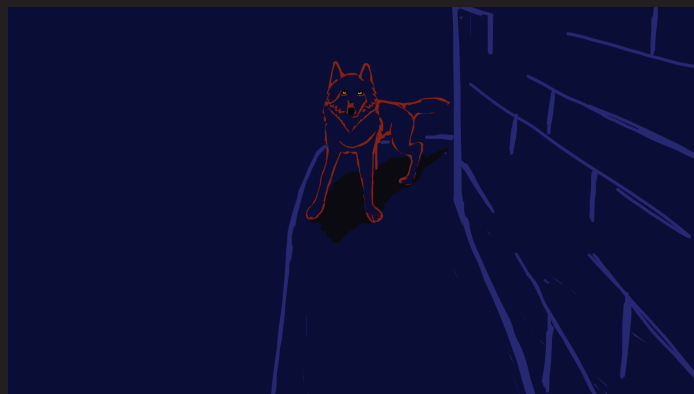
22. Žena ich pozoruje úkosom



23. rýchlo zahne za roh



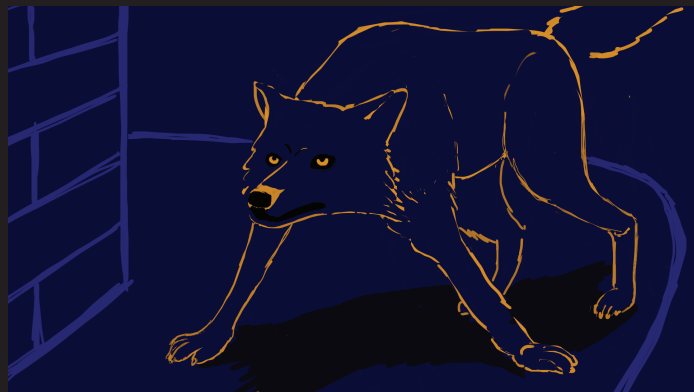
24. Kráča ďalej rýchlym krokom



25. Hnedý vlk sa vynorí spoza rohu, už je isté, že ju sleduje



26. Žena sa rozbehne



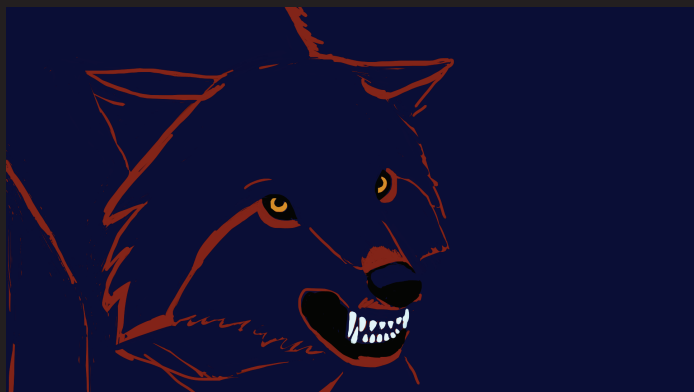
27. Rovno pred ňou sa z ďalšieho rohu vynorí bledý vlk



28. Žena sa zľakne a zastane



29. Otočí sa, že utečie, ale vidí, že ju obklúčili všetci traja.



30. Hnedý vlk vrčí a pripraví sa na skok



31. Bledozltý po nej skočí, ale žena sa mu uhne a rozbehne sa preč



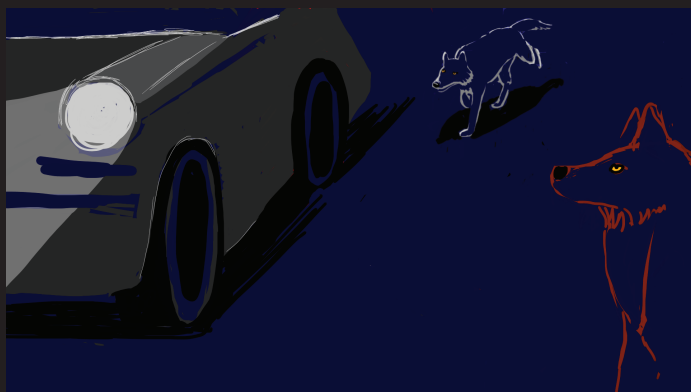
32. Žena uteká pred svorkou vlkov



33. Detail na uháňajúce vlčie laby



34. Žena uteká k zaparkovanému autu, vlci za ňou



35. Rýchlo nastúpi, naštartuje a vyrazí, vlci sa dívajú za autom



36. Pohľad zvrchu na les a auto, stlmenie akcie



37. Pohľad z boku na auto ktoré riadi žena, v tvári má obavy a strach



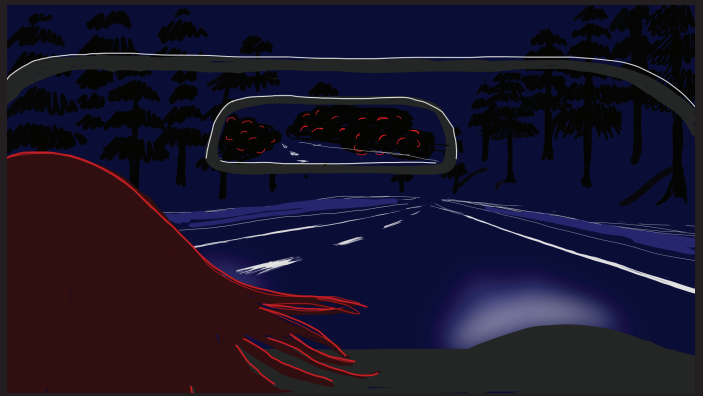
38. Auto predbehne obraz, stromy za ním sa zvlňia a formujú sa do hmoty



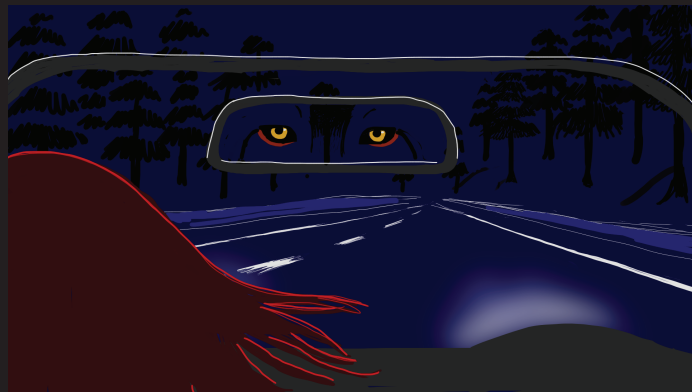
39. Hmota pulzuje červenou farbou, akoby les horel



40. Pulzujúca hmota sa valí zozadu ako dym



41. Žena pridá plyn, cesta uháňa rýchlejšie.



42. V spätnom zrkadle zrazu zasvietia oči vlka



43. Žena vrhne pohľad do zrkadla



44. Obzrie sa a v šoku skrúti volant. Auto sa otočí a zabrzdí.



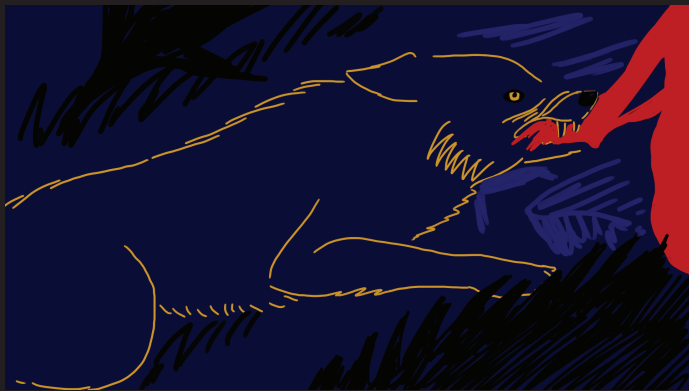
45. Žena vyjde z auta, ponáhľa sa preč od auta



46. Pustí sa štverať hore do lesa.



47. Potkne sa spadne do trávy, otočí sa



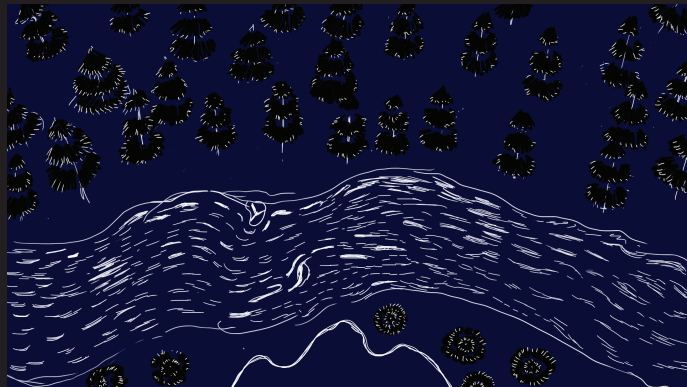
48. Bledý vlk chňapne po nej, chytí látku šiat, zostane mu v papuli.



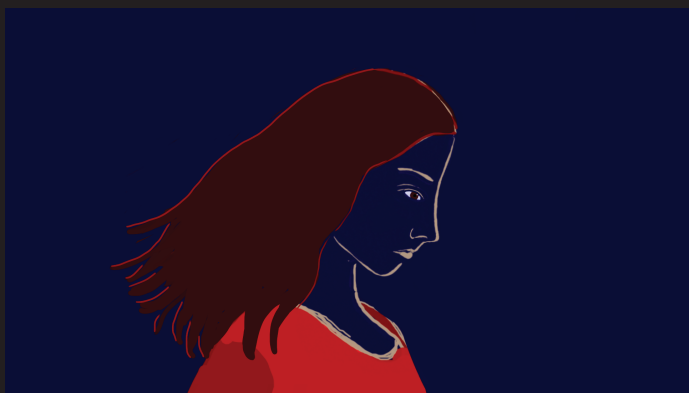
49. Žena sa mu vytrhne, vstane a vychádza na kamenistý svah



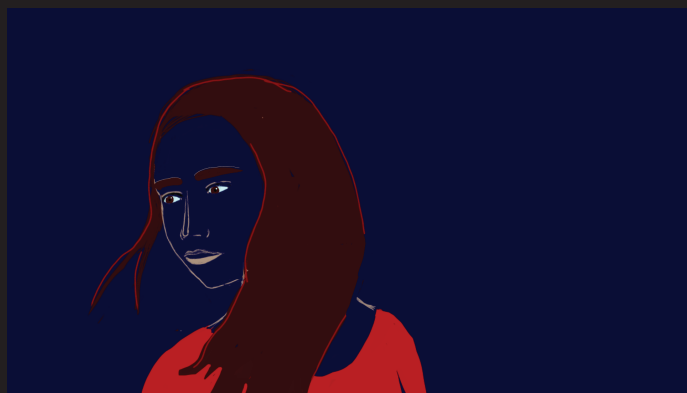
50. Vychádza na útes, zastaví sa, roztrhané šaty jej vejú vo vetre



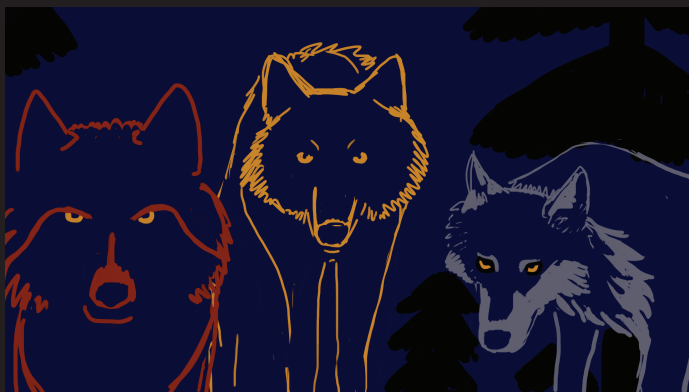
51. Hlboko pod útesom sa rozprestiera rieka a les. Obraz sa v závratí vlní



52. Žena sa pozerá dole a zhlboka dýcha



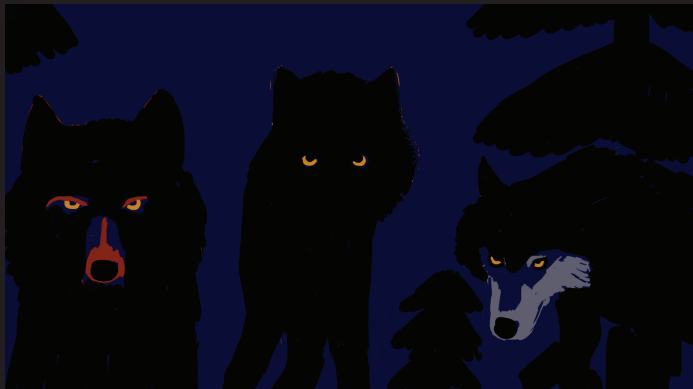
53. Pomaly sa otočí



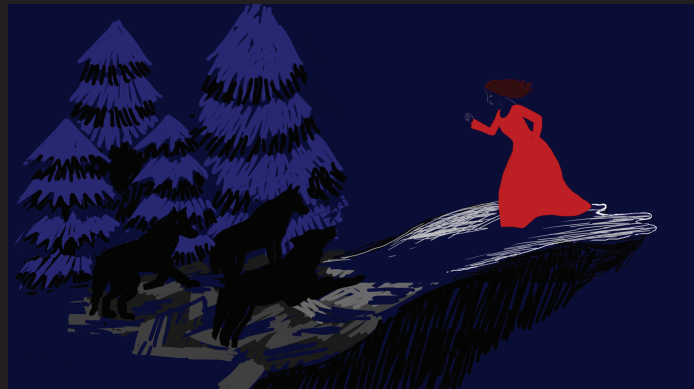
54. Traja vlci sa na ňu uprene dívajú



55. Žena sa postaví priamo proti nim, díva sa na nich zvrchu. Na tvári sa jej mihne úsmev



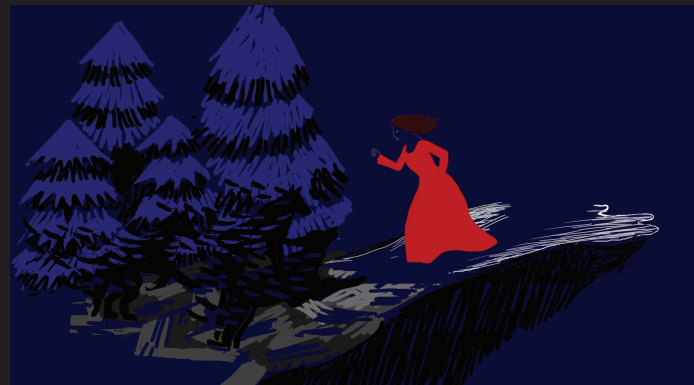
56. Vlci začnú pred ženou cúvať do tieňa.



57. Žena sa proti nim rozbehne



58. Z vlkov sú už len čierne siluety, začínajú sa rozpadávať na malé čiastočky ktoré odfúkne vietor



59. Kým sa k nim žena priblíži, nezostane po nich ani stopy, rozpadli sa. Žena zostane pokojne stáť.

Koniec