

Odd

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

Adéla Kovářová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Adéla KOVÁŘOVÁ  
Osobní číslo: K09288  
Studijní program: B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Studijní obor: Animovaná tvorba

Téma práce: 1. Teoretická část:  
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše  
  
2. Praktická část:  
Odd – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat válektro-nické 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 S- 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 v publikacích 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 angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999**

**Animovaný film - úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5**

**Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3**

**Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Lukáš Gregor**

Kabinet teoretických studií

Datum zadání bakalářské práce:

**21. března 2012**

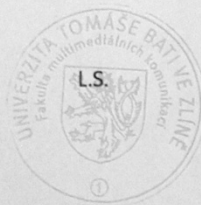
Termín odevzdání bakalářské práce:

**17. května 2012**

Ve Zlíně dne 21. března 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*dekanka*



MgA. Libor Nemeškal

*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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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

2. 4. 2012

ADÉLA KOVAŘOVÁ *Kovářová*

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 nevydělčně 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 nahlédnutí 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 požít na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-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 vzdělávacího 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 jím 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.



Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a elektronická verze nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum 2.4. 2012

Adéla Kovářová

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce popisuje přípravu, průběh vzniku a realizace animovaného filmu Odd, který vypráví o osamělé proměnlivé bytosti, hledající své právoplatné místo na zemi. Text popisuje inspirace, vývoj příběhu, postav, scénáře, hledání výtvarného řešení, způsob animace až k finálnímu postprodukčnímu zpracování. Součástí práce je obrázkový scénář a výtvarné návrhy.

Klíčová slova: Animace, kreslený animovaný film, Adéla Kovářová, Odd, metamorfóza, proměna, přeměna, TV Paint, Adobe After Effects

## **ABSTRCT**

Bachelor's thesis describe the pre-production, process of creation and production an animated movie called Odd, which tells about lonely changeable creature, seeking a rightful place on earth.

Text describe inspirations, development of story, of characters, of script, searching of art solutions, animation and postproduction.

The work contains storyboard and designs.

Keywords: animation, cartoon, Adéla Kovářová, Odd, metamorfosis, conversion, transformation, TV Paint, Adobe After Effects

## OBSAH

I	1 ÚVOD .....	9
II	2 NÁMĚT .....	11
III	3 INSPIRAČNÍ ZDROJE .....	12
IV	4 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE: .....	15
V	5 SCÉNÁŘ A STORYBOARD .....	20
5.1	TÉMA .....	20
5.2	CHARAKTERIZACE POSTAV.....	21
5.3	LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ .....	22
VI	6 ZPRACOVÁNÍ STORYBOARDU.....	24
VII	7 ANIMATIK.....	25
VIII	8 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ .....	26
8.1	VÝTVARNÉ NÁVRHY POSTAV .....	27
IX	9 FORMÁT A VELIKOSTI OBRÁZKŮ.....	28
X	10 ANIMACE .....	29
XI	11 POSTPRODUKCE .....	31
XII	12 HUDBA A ZVUK.....	32
XIII	13 ZÁVĚR.....	33
XIV	14 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	34
XV	15 SEZNAM OBRÁZKŮ .....	35
XVI	16 SEZNAM PŘÍLOH.....	36



## 1 ÚVOD

Přeměna je všude kolem nás, každý kousek přírody se neustále mění, svět se mění, člověk se mění, živočichové ve svých vývojových fázích na sebe poutají naši zvědavost. Jak se hmota uvnitř živého i neživého dokáže přeskupovat a vytvářet nové nevídané tvary. Co všechno může vzniknout z jednoho tvaru a kolik je možností, jak proměnu využít. Skrýt se, vyvinout se, přizpůsobit se krajině, ročnímu období. Přeměna může sloužit, ale také překážet. Je ale neodvratitelná a vlivná.

Ale není to jen přeměna fyzická. Stejným vývojem prochází i vnitřek bytosti, mění ji zkušenosti a zážitky a nakonec se obojí jaksi propojuje, jedno je vždy odvislé od druhého.

I když se hlavním motivem mé bakalářské práce stala přeměna fyzická přeměna bytosti, skutečné téma příběhu vyplývá v té druhé, proměně, která se odehraje uvnitř a je nakonec vždy mnohem důležitější, než to, co jde skutečně vidět.

Ve své teoretické práci poukazuji na hlavní inspirační zdroje, dokumentuji přípravu a postup realizace animovaného filmu.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 2 NÁMĚT

Příběh o měňavce Odd vznikl z mlhy. Byly to obrazy podzimní mlžné krajiny, která se rozléhá v okolí mého domova. Výjevy, které se v nás hromadí určitou dobu a usazují se, třídí se, až nakonec vytvoří onu ideu, která vyzívá ke zpracování. Zpočátku jsem pracovala s různými náměty a postupně se v nich stále výrazněji objevoval motiv přeměny, až jsem ho nakonec pojala jako motiv hlavní.

S různými transformacemi jsem pracovala už během studia, a v nejrůznějších způsobech zpracování se k nim často vracela, protože je to téměř nevyčerpatelný zdroj inspirace.

Pojetí transformace může mít tisíce podob a k tomu další tisíce vyznění. To a taky nekonečné možnosti kresleného animovaného filmu způsobují, že používání transformací je v animaci hojně využíváno. Je nutno podotknout, že animace k transformacím různých druhů přímo vybízí, protože se jí využívá zejména k zobrazení věcí nereálných, iluzivních, protože animovaná tvorba má možnost posouvat zákony přírody.

Druhým vodítkem mi byla touha udělat film o postavě, která něco prožívá. Pokusit se vyjádřit zejména její emoce. Film diváka přitahuje většinou skrz hlavního hrdinu. Skrz hrdinu se vypravuje příběh a hrdina nese poselství, které příběh má. A já vlastně ještě nikdy žádného hrdinu nevytvořila a to mi bylo výzvou.

Začala jsem pracovat s postavou, kterou jsem pojmenovala „Od“, Neměla pevný tvar a to ji bránilo přidružit se, což mi dalo možnost rozehrát s ní příběh, vybudovat její charakter a rozpracovat její vývoj. Zjistila jsem, že podvědomě jsem postavu „Od“ částečně charakterizovala také jejím jménem: slovo „Od“, kterým jsem se ji v prvních pokusech zkoušela vyjádřit a představovala jsem si pod ním různé charakterové rysy, se podivuhodně shodlo s anglickým výrazem „odd“, což v překladu znamená (citace slovník), ne všechny významy se s mou představou shodovaly, přesto výsledné jméno Odd už zůstalo. Zasáhla tedy náhoda, která mi pomohla dotvořit si představu o vlastnostech postavy, kterou jsem chtěla vytvořit.

### 3 INSPIRAČNÍ ZDROJE

#### MASLOWOVA PYRAMIDA HODNOT

Chtěla jsem proměnit poměrně jednoduchý děj, kdy opuštěná postava hledá přátele, až vše nakonec dobře dopadne a nejde je. Jako podpora dramatického vývoje postavy mi posloužila Maslowova pyramida potřeb. Je to jednoduché schéma, které v roce 1947 vytvořil Abraham Harold Maslow, aby seřadil základní lidské potřeby tak, jak se na sebe nabalují a vytváří pyramidu, od potřeb nejnnutnějších (*fyzilogických potřeb*) až k vyšším (*existenčním potřebám*). Naplnění nižších potřeb otevírá cestu k potřebám vyšším v tomto pořadí: Základní tělesné a fyziologické potřeby - potřeba bezpečí a jistoty - potřeba lásky, přijetí, spolupatřičnosti - potřeba uznání, úcty - potřeba seberealizace - to ústí v sebetranscendenci, schopnosti zkoumat a rozvíjet vrcholné zážitky a předávat je dál. [1]

A tak se podle tohoto schématu mění zájmy i mé měňavky Odd. Je sama a je jí zima, proto se nejdřív snaží dostat do těsné skupinky „mrozovitých“, kteří se navzájem hřejí. Jakmile se ale její potřeba naplní, táhne jí to dál, čistá tělesnost ji nestačí, hledá přijetí a lásku u další skupiny a ale dostane jí až napotřetí. A skupinka „syslovitých“, jí zároveň nabídne i onu úctu, což Odd napomůže k její *sebe-realizaci*; tomu, že sama docení svoje schopnosti a použije je, aby předala něco z toho, co ji naplňuje i ostatním.

Takže pomocí své výjimečnosti dokáže předat ostatním, co oni možná nedokážou vnímat, nebo čeho si zkrátka nevšímají a předvede jim tu krásu obrazů, které je obklopují a jen ona je díky své fyzické i duševní konstituci ocenit. A zvířata, která to uzří, se na okamžik zastaví a zůstanou fascinovány novým poznáním.

#### LUMIÈRE TANEČNICE

Zásadní obrat ve vedení příběhu pro mě měla cesta do Francie, kdy mě v galerii Centre de Pompidu uchvátil kolorovaný záznam Ohnivého tance / Dance Serpentine v podání neznámé tanečnice, z roku 1896. Ladné pohyby vlajících hedvábných šatů inspirovaly mnohé soudobé umělce, počínaje Tolous-Lautrackem, brat-



ry Lumiéry a dalšími filmaři konče, kteří znázorňovali slavné průkopnice moderního tance jako Loie Fuller nebo Annabelle.

Vlny, které při tanci vytváří, evokují dojem růstu, rašení, rozkvétání květin. K tomu nerealistická rychlost snímání, typická pro počátky kinematografie mi ještě pomohla nevnímat ten pohyb jako tanec lidské postavy, ale jako cosi, co se proměňuje v různé tvary, v různé druhy květin nebo v různé předměty. Zároveň se mění i barva a evokuje jakoby stékání předešlé formy, když ji nahrazuje forma jiná. Z ohnivého tance vzešla moje vize vyústění příběhu, kdy Odd objeví své nadání a rozvlíní se v podobách různých věcí, které vychází z krajiny a z přírodních prvků.



*Obr. 1. snímky z filmu Danse Serpentine*

## KRAJINA LITOVLSKÉHO POMORAVÍ

Abych podpořila dojem samoty a zimy a chladu, posadila jsem Odd do rozlehlé krajiny, umírající podzimem přecházejícím v zimu. Je to mokrá země, plná bažin a plížící se mlhy. Jako hlavní impulz k tomuto ztvárnění mi byla má domácí krajina, okolí lužních lesů kolem řeky Moravy, ze kterých se každý podzim vyvalí mokrá nekonečná mlha. Někdy se nad krajinou povaluje celé týdny. Ráda v tu do-

bu chodím fotografovat, barvy se zdají zemitější a sytější a všechno je přesycené vodou. Toho jsem chtěla dosáhnout i při výtvarném ztvárnění celého filmu.

Ve vzpomínkách z okolí mého domova se to mlhou jen hemží. Jednou z nich je momentka, kdy jsem spatřila mlhu, téměř, jako hmatatelnou oživlou bestii. Kousek od našeho domu se doslova vyvalila mlha, slehla a jen kousek nad zemí se plížil její cár a pomaličku se posouval dál, aby za chvíli pohltil své okolí. Takže jsem měla popud i mlhu částečně oživit a dát jí určitou svébytnou zákeřnou touhu pohlcovat.

Inspiraci jsem také našla ve filmu Markéta Lazarová, kde Kozlíkovi lidé prchají do bažin. Tady je zachycena travnatá krajina rašeliniště Mrtvého luhu na Šumavě plná tůní, vody, mrtvá skoro zimní. Taková, jak jsem si ji pro svůj film představovala.

## 4 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE:

### WILLIAM TURNER

Zachycení atmosféry byl prvotní impulz k hledání správného tvarosloví mé představy. Zároveň jsem nechtěla být konkrétní, abych neukazovala na žádnou reálnou krajinu a nechávala diváka domyslet, v jaké to zemi se příběh odehrává. Jasně jsem hledala pomoc v krajinomalbě. Barevností mě inspirovali holanďtí malíři, ale pokud je někdo, kdo zachycuje v krajině její skutečné základní vlastnosti, zachycuje ji jako živel, ze kterého jasně cítíme jeho vlastnosti a onu atmosféru, vygradovanou na dřeň, je to William Turner. Jsou to zejména přelomová plátna z posledních let Turnerova života, jako například *Krajina s řekou a zátokou v dáli* (1835 - 1840), které přinášejí nový fascinující pohled na realitu. *„Francouzský spisovatel Joris-Karl Huysmans (...) těmito slovy popisoval Krajinu, již poprvé uviděl na výstavě v pařížské Akademii výtvarných umění v roce 1887: „ V které zemi, v jakém Ráji planou takové zářivé ohně, rozplývají se proudy červánků zrcadlené v mléčných oblacích...? Ona místa přece skutečně existují; podzimní krajina a pokrytá rzí, lesy, vlny ubíhající po hladině.“ Skvělé spojení skutečnosti s fantazií a představ smíšených s pravdou Huysmanse okouzlují: zároveň to však je krajina prchlivá, nebe přesycené jitřenkou; (...) předčasně analyzované a sdružené básníkem do jediného, velkého, souvislého celku.“* [2] str. 21 -22

Turner vnáší do obrazu živly, což mi bylo vzorem.



Obr. 2. *Krajina nad řekou a zátokou v dál*

Obr. 3. *Slunce nad jezerem*

### JEŽEK V MLZE

Mlha hraje v mém filmu důležitou roli, zosobňuje osamocení, které si Odd čím dál víc uvědomuje a zároveň ji na začátku na začátku motivuje, na konci reflektuje její beznaděj: mlha je druhou hlavní postavou. Ať už pro technické ztvárnění, nebo pro vytvoření atmosféry. Pro mě nejlepší film od Jurije Norsteina. Inspirovala jsem se vyjádřením prostoru v mlze a taky posouváním mlhy v předním plánu. Krásně tak zobrazil tu přízračnou schopnost, kterou mlha má a to způsob, jakým se tajemně plazí. Taky pro práci s postavou jsem hledala vhodnou inspiraci. A to jak pro zpracování charakteru, tak pro zasazení jediné postavy do prostoru. Norstejnův Jožik je povětšinou v centru obrazu, protože je většinu času jediný, na koho divák zaměřuje pozornost. Kamera je v pohybu a proto obraz nenudí.

Na ruských animovaných filmech mě fascinuje poetika se kterou dokážou pracovat a právě Juri Norstejn dokáže do filmu vložit ještě cosi, co se skrývá za tím prostým vyprávěním, ale co nedokážeme uchopit nebo identifikovat. A právě toto udělá film neokoukatelným.



*Obr. 4. Ukázky z filmu Ježek v mlze*

### BETWEEN THE BEARS

Absolventský film Erana Hilleliho z roku 2010. Je film, který mě inspiroval asi nejvíc. Uchvátil mě svojí lyrikou a tím zvláštním probíhajícím rytmem. Sama jsem hledala něco podobného, ale tento filmeček mi ukázal jakou se dát cestou. Výrazná je v něm role hudby od kapely Ori Avni, jemné tóny piána a kytary, rytmicky podkreslují cestu skupiny medvědů. Osobitá je výtvarnost, jemné barevné tóny prázdné krajiny. Sice neukazují nic z okolí, nanejvýš kopce v pozadí, přesto je cítit v obraze prostor. Svěbytný je taky celkové zpracování výtvarna, všechno je



geometricky řešené. Jednoduchost vede obraz. Technicky se též vymyká. Ačkoli tak nepůsobí je to snímek vytvořený v 3D, což tvůrci pomohlo zejména v práci se světlem. Rozhodně je to jedno z originálních využití dané technologie.



*Obr. 5. Ukázka z filmu Between The Bears*

#### I AM A FORREST

Kratičké okouzující studentské video od Alexe Schulze. Založené na minimalistickém, čistém vizuálu, podkresleném jednoduchou hudbou mi ukázalo, jak moc se něco stylisticky jednoduchého může vyloupnout v parádní kousek. Zároveň je v postavě jakési lesní bytosti něco mystického, má zvláštní moc a ztělesňuje principy, které se dějí v imaginárním papírovém lese. Stejně tak jsem chtěla dát jakou si mystičnost i mé postavě Odd. Není to žádné skutečné zvíře a není ani ve skutečném prostředí. I zvířata, která potkává, jsou jiná. Chtěla jsem tím propojením reality a nereality dosáhnout spíš dojmu mýtu.



*Obr. 6. Ukázka z filmu I am a forest*

## THE GRUFFALO

Po shlédnutí této krásné pohádky, jsem dostala chuť udělat film, po kterém je člověku dobře na duši. Jako když si dáte teplý akorát oslazený čaj a sušenku. Chtěla jsem tak potěšit i sebe při tom nekonečném koloběhu výroby animovaného filmu. Třicetiminutový snímek režírovala dvojice Jakob Schuh a Max Lang, je vyrobený ve 3D a sympaticky stylizovaný. Nejkrásnější je na něm ale to, že se jim podařilo vtisknout do něj všechny prvky pohádky.



Obr. 7. Ukázky z filmu *The Gruffalo*

Další inspiraci jsem našla v knihách Animation Now! [3], Minimum z dějin světové animace [4] Úvod do estetiky animace [5]

## 5 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Výhoda volné práce jednotlivce tkví v tom, že je možné vstupovat do kterékoliv části výroby filmu a okamžitě měnit jeho části podle momentální potřeby. Tento způsob práce, kdy se celek postupně proměňuje, vymezují se úseky, které je potřeba vypilovat, doplňují a přizpůsobují se záběry, se mi při vytváření filmu osvědčil poprvé.

V předchozích pracích jednotlivé fáze spíš rozvíjely ty předchozí, bez nějakých větších zásahů. Na rozdíl od této práce, kdy jsem zjistila, že konečný výsledek se nakonec skoro vůbec neshoduje s prvním literárním scénářem, že většina záběrů animatiku se alespoň jednou změnila, nebo je nahradily záběry úplně jiné. Při tomto hnětení vznikly také jiné charaktery a vůbec i situace, do kterých se hlavní postava dostává.

### 5.1 TÉMA

Tématem příběhu je hledání sama sebe. Když jsem si původně pohrávala spíše s myšlenkou sounáležitosti jedince s ostatními, ona sociální tematika nějak skřípala a příběh zůstával jaksi neosobní. Proto jsem se nakonec víc soustředila na hlavní postavu a na její emoce a došla jsem toho, že pro jedince je důležitější, že najde svoji osobní roli, svoje jedinečné postavení ve společnosti než skutečnost, že ho společnost „pouze přijme“ a zároveň, že by toto pojetí mělo být atraktivnější i pro diváka. Tady jsem narazila na moment, kdy přeměna provází vnitřní proměnu.

Ideou mi byla vlastní vize, představa zachycená pár slovy: *Neurčitá posmutnělá bytost Od. Prochází krajinou a neví kdo je nebo co je.*

Poté jsem se víc zabývala hlavní postavou, která na sebe teprve nabalila další příběh a stala se mi de facto námětem:

*Odd je zvláštní bytost, nemá pevný tvar a pro svoji jedinečnost nikam nepatří a nikam nezapadá, vůbec je pro ni těžké k někomu přilnout, protože se zdá, že hledá něco úplně jiného, něco co ji naplní.*

## 5.2 CHARAKTERIZACE POSTAV

### Odd

Odd je smutná až melancholická postava, je smutná kvůli jejímu osamocení. Je vnímavá a těší ji věci, které nachází kolem sebe, přesto její touhou zůstává přetržení té osudné samoty. Problémem je, že je citlivá a těžko snáší neporozumění a také její touha po skutečném přijetí, která se naplňuje až úplně nakonec a snoubí se s porozuměním jí samotné. Spokojenost nachází, až když zjistí, jaké možnosti jí dává její schopnost brát na sebe podoby věcí, které vidí kolem sebe.

Proměny: Postava Odd měla mít na začátku tendenci se proměňovat jen v okamžiku, kdy se snaží přilnout k nějaké skupině a její problém měl tkvět v tom, že se nedokáže proměnit dokonale, nakonec však na sebe bere podobu všech věcí, které vidí okolo sebe, dá se říct, že její tělo funguje jako obraz její paměti a fantazie a zrcadlí se v ní tak věci, které ji těší, nebo jí připadají krásné. Žádné tvary ale není schopná nést dlouhodobě, ale zůstávají v jejím podvědomí, a na konci příběhu sama zjistí, že je schopná své představy zpětně ukazovat.

Charaktery vedlejších postav, v tomto případě spíš charaktery celých skupin odrážejí některé všeobecné neduhy lidského chování, jako je násilí nebo povrchnost i dobré povahové vlastnosti, jako je otevřenost a porozumění.

### Tuleňovítí

Jsou silná a mohutná zvířata. Na první pohled se jeví jako v podstatě milí tvorové, ale jejich chování je proměnlivé. Dokážou se velmi snadno rozzuřit a své šarvátky řeší bojem.

### Dlouhokrcí

Je skupina ptáků, kteří jsou něžní a jemní, ale zároveň tak trochu haštěřiví a dbalí jen svého vzhledu. Nepřijímají Odd protože se ukáže jinak, než v podobě, kterou uznávají, takže jsou v podstatě pokrytečtí.

## Syslovití

Tato skupina má nejlepší povahové vlastnosti. Nejen že jsou snášenliví, projevuje se u nich i zvědavost a porozumění, takže teprve v nich dokáže Odd najít opravdovou podporu.

## 5.3 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Literárních scénářů bylo několik, v prvním vystupovali: Odd, skupina myší, skupina koček a skupina dětí, zároveň i děj se odehrával jinak. Postupně vznikly asi čtyři scénáře, které vždy rozvíjely a přetvářely ty předchozí až do finální podoby. Pro vyprávění jsem zvolila osvědčený způsob triády, *třístupňový ráz vývojového procesu* [6] str. 819, používané hojně ve filmovém vyprávění, se kterou jsem pracovala už od začátku, abych mohla vypracovat gradaci a rytmus příběhu a odkrýt postupně povahu hlavní postavy.

Odd se tedy postupně neúspěšně setkává se třemi skupinami, kdy i poodhaluje své potřeby. V první skupině je to potřeba tepla a vůbec společenství, v druhé skupině už hledá lásku a sounáležitost, ale nedostane se jí ho až dokud se nestřetne s třetí skupinou, která jí projeví jak lásku, tak i uznání, což teprve hlavní postavě dodá odvahu být skutečně sama sebou.

Znění literárního scénáře viz. PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6 ZPRACOVÁNÍ STORYBOARDU

Vytvoření storyboardu předcházelo navržení některých nosných scén, popsanych v literárním scénáři. Tento postup mi pomohl utvořit si lepší představu o prostoru a způsobu rozvržení záběrů. Zároveň jsem už rozpracovávala vzhled postav, abych mohla vytvářet kompozice z finálních tvarů.

Protože rozvržení a vymyšlení scén a zajímavých záběrů je pro mě poměrně těžké, inspirovala jsem se proto jak animovanými a hranými filmy, jako například těmi zmiňovanými v inspiracích, ale pomoc jsem našla i v různých komiksech – využívají totiž filmovou řeč, ale zároveň musí každý záběr vynikat graficky a mít silnou kompozici. Ocenila jsem také to, že jsou to obrázky statické a pro oko je mnohem snazší je studovat, než opravdový filmový záběr, ve kterém spíš upínáme na pohyb.

Samotný storyboard jsem pojala volnější formou. Kreslila jsem tužkou do políček nakreslených na papír, ke kterým jsem vpisovala poznámky o pohybu kamery, pohybu a gestech postav, zvuku a času. Nepoužívala jsem tedy žádný normovaný vzor pro vytváření storyboardu, ale moje pojetí mělo spíše charakter osobních poznámek a vpisek. Až pro pročištění a lepší možnosti úpravy scén jsem storyboard překreslila do počítače, kde jsem rychle přešla k vytváření animatiku. Pracovala jsem tak zejména proto, že jsem v průběhu navrhování jednotlivých záběrů storyboardu už předpokládala, některé bude potřeba radikálně změnit a chtěla jsem se víc zaměřit na fázi, která je pro mě osobně nosnější, než samotný storyboard a to na animatik, kde si mohu prohlédnout navazující záběry v čase a lépe posoudit, jestli je potřeba něco dodat, nebo změnit.

## 7 ANIMATIK

Animatik je první fáze při výrobě filmu, kdy můžeme v podstatě shlédnout děj celého snímku, tak jak běží v čase.

Tato fáze vytváření byla asi nejdelší a zároveň nejbolestnější. Prvním krokem při zpracování animatiku bylo naskenování záběrů storyboardu, které jsem nahrála, zpřesnila a doplnila v programu TV Paint, v němž jsem posléze i animovala. Měla jsem už představu pomalu plynoucího lyrického filmu, které jsem chtěla dosáhnout. Po fázi načasování záběrů a přidání hrubého návrhu hudby, jsem mohla shlédnout celý budoucí film, ale výsledek mi nevyhovoval. Přistoupila jsem tedy k řešení pojmout záběry jinak a část animatiku jsem postupně v TV Paintu přepracovala.

Nakonec tak vznikl předobraz filmu, na kterém stojí následná animace.

## 8 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Výtvarná stránka je pro mě vždy velmi důležitá. Je to jeden z nosných pilířů celého příběhu a v tomto případě je jedním z nejdůležitějších. Od začátku jsem pracovala s vizí, vystavět film na silné atmosféře a protože se každý nový projekt snažím pojmout jinak, hledala jsem způsob, jak postupovat tentokrát. A atmosféru je nutné vytvořit dobře vystavěným prostorem, kde se příběh odehrává.

Sama okolní krajina v tomto případě zasahuje do děje a silně působí na hlavní postavu a je na ni kladen velký důraz. Rozhodla jsem se ji hodně propracovat a hledala jsem nejrůznější techniky, než jsem došla výsledku, který naplňoval mé představy krajiny rozpouštějící se v mlze, mokré a zemité. Po pokusech s kresbou tužkou a zkouškách s akvarelem, jsem se vrátila k počítači a nakonec vypracovala finální návrhy v programu Adobe Photoshop CS4. Počítač dává a bere. Vždycky uzme cosi z rukopisu, nikdy nedokáže přenést dokonale kresbu bez žádných ztrát nebo odchylek tak, aby mohla konkurovat identické kresbě, nakreslené na papír. Z druhé strany dává digitální obraz možnost neuvěřitelné proměnlivosti, změny barevnosti, ukládání a pracování na různých variantách též kresby. Kvůli těmto možnostem si mé věčně váhající já vybírá raději tuhle cestu. Program Photoshop dovoluje pracovat s vrstvami a škálou štětců, které lze různě nastavovat a nabízí mnoho dalších efektů, což mi dalo možnost, dojít kýženého výsledku.

Pracovala jsem tak, abych dosáhla podobného dojmu, jako při práci s akvarelem. A to se podařilo použitím průhledností a funkce airbrush

Volila jsem spíš zemité barvy a pro každou scénu volila jinou barevnost, takže se vyvíjí spolu s příběhem. S digitálními barvami se nepracuje příliš dobře, protože mají jiné vlastnosti než barvy fyzické a většinou vytváří dojem tupé těžké masy. Ale díky možnosti pracovat s různými průsvitnostmi a překrývání různých barev se mi podařilo vytvořit obrazy podle mých představ.

A protože už jsem začala pracovat plochami barev, rozhodla jsem se kreslit objekty bez kontur.

## 8.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY POSTAV

Výtvarné návrhy jsem začala vytvářet až po té, co jsem určitým způsobem charakterizovala postavy a měla jsem jejich představu. Začala jsem vytvářet jednotlivé postavy v různých pozicích a z různých úhlů a s rozličnými grimasami, aby bylo snazší je později animovat.

Jednotlivé charaktery jsou inspirované různými živočichy, ale tak aby se co nejméně podobaly konkrétním druhům. Objevují se typy, které jsou kombinací různých druhů. (Například „tuleňovítí“ jsou kombinací kapustňáka a kance, „syslovítí“ jsou kombinací surikaty a sysla.) Protože jsem chtěla podpořit dojem, že se jedná o nereálný svět, dala jsem zvířatům v něm se vyskytujícím jinak nepřirozené barvy, jako fialová, červená, žlutá, nebo nazelenalá. Zároveň jsem hledala takovou barvu, která by dobře fungovala s krajinou, ve které se dané zvíře pohybuje. Nevytvářela jsem tedy pozadí a postavy odděleně, ale vznikaly v rámci jednoho obrazu.

Charakteristickým znamením Odd jsou její asymetrické oči, jedno je velké, druhé naopak droboučké. Tento znak zůstává při každé přeměně. Je to vodítko pro diváka, aby ji snadno ve skupině rozeznal. Zároveň je jí velké oko místem, které nejvíc hraje a prozrazuje její emoce.

Tvar Odd jsem volila co nejjednodušší, aby na sebe snadno mohla brát jiné podoby a působila zároveň jaksi měkce. Základní barva hlavní postavy je žlutá v různých odstínech.

## 9 FORMÁT A VELIKOSTI OBRÁZKŮ

Formátů obrazu audiovizuálního díla existuje celá škála a volba se odvíjí od žánru, nebo autorského záměru. Formát 4:3 už v dnešní době odsouvá do pozadí širokoúhlý 16:9, který jsem ruku v ruce s dobou také zvolila. Zároveň byl pro můj film vhodnější, protože čím širší obraz, tím ukazuje větší podíl pozadí

Rozlišení celého filmu jsem zvolila HDTV, 1280 x 720 pixelů.

Při animování jsem však pracovala ještě s větším rozlišením, a to kvůli plánovaným nájezdům a pohybům kamery i pro možnost případně pozměnit ještě před finálním exportem velikost záběru.

Důvodem je také vždy možná komprese na nižší rozlišení, což naopak z menšího na větší nelze.

Pozadí jsem malovala v rozlišení 300dpi, aby bylo snadnější zasahovat do obrazu, nebo vybírat detailnější záběry pozadí a aby bylo možné obraz použít pro pozdější prezentaci nebo tisk.



## 10 ANIMACE

Animační příprava probíhala v okamžiku, kdy jsem měla hotový první animatik. Vycházela jsme z předchozích zkušeností a hledala nejpřirozenější cestu. Po prvních zkouškách bylo jasné, že animace by měla být vzhledem k tématu a pomalému tempu filmu plynulá a profázovaná. Vzhledem k četným deformacím postav jsem zvolila techniku kreslenky, kdy animátor kreslí každou fázi. Pracovala jsem v programu TV Paint Animation Pro.

Přestože výsledné animace jsou složeny pouze z barevných ploch bez linek, první hrubou animaci jsem kreslila většinou právě v linkách, ačkoliv někdy je pro mě práce s animovanou plochou příjemnější. Když byla hotová hrubá animace v lince, přešla jsem k vybarvování a stínování. Všechny scény už v té chvíli byly barevně vyhraněné, takže jsem barvy jen přenášela ze vzorových obrazů.

Postavy jsem chtěla odlišit nejen vzhledem, ale jejich povahu doplnit také charakteristickým pohybem. Tomu mi napomohlo sledování video záznamů jednotlivých zvířat na webových stránkách [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

Dalším animovaným prvkem je mlha, která se posouvá záběry. Pracovala jsem s kombinací několika animovaných vrstev.

Další technologii jsem používala při animaci-posunu pozadí a při pohybu kamer. Pracovala jsem v programu Adobe After Effect CS4. Tady jsem také kombinovala zvláště vyexportované postavy a hotová pozadí.

Pohybu pozadí a kamer se používá běžně. Zejména pro docílení iluze prostoru. V digitální tvorbě je mnoho možností jak s plány a kamerami pracovat, ale vycházejí z už známých technických prostředků, jako je například vynález Juriho Norsteina a jeho norsteinova animačního stolu, kdy jednotlivé plány ze kterých se snímá animace se pohybují do stran, ale mohou se od sebe i vzdalovat a vytváří tak dojem trojrozměrnosti. [2] str. 137

## ROTOSKOPIE

Pro poslední záběry a animaci finální proměny Odd jsem vycházela ze záběrů Dance serpentine od bratří Lumiérů. Po několika pokusech docílit podobného po-

hybu prostou kresbou jsem se odhodlala poprvé použít techniku rotoskopie. Rotoskopie je animační technika, kdy animátor překresluje jednotlivá filmová políčka hrané akce a běžně ji používal například Wald Disney, pro realističtější znázornění lidských, nebo silně personifikovaných postav. Hojně se používá i dnes, pro zachycení realističtějšího pohybu. Pro moji práci byla výhodou, v hledání správných tvarů, různě na sebe navazujících a v rytmezaci akce. Výslednou animaci jsem ještě upravovala a podle potřeb přečarovávala.

## **11 POSTPRODUKCE**

Pro postprodukční úpravy jsem použila programy Adobe After Effects CS4 a Adobe Premiere CS4. Postprodukce obsahovala barevné korekce, střih a vytváření titulků. Titulky jsou součástí filmu a je potřeba je dostatečně propojit, zvolit vhodné písmo a stylizaci. Vytvářela jsem je až nakonec, protože nebylo potřeba je navazovat přímo na obraz.

## 12 HUDBA A ZVUK

Udává se, že zvuk ve filmu nese i více než polovinu informací a dotváří atmosféru. Pro animovaný film je o to důležitější, protože dokáže povysvětlit stylizované prvky.

Pro mě byla velmi důležitá hudba, protože jsem měla představu filmu hudbou podloženého. Měla jsem představu ambientní hudby. Ta už ve své podstatě pracuje s prostorem a charakteristickým rysem této hudební formy je vytvoření atmosféry a vyvolání určitého pocitu. Po domluvě se zvukařem a hudebníkem jsem zvolila možnost vytvoření originálních hudebních motivů a akce doplnily o ruchy. Nejdůležitějším posláním hudby je v tomto filmu dotvoření iluze krajiny a atmosféry, tak aby výsledný dojem byl co nejsilnější.

## 13 ZÁVĚR

Prvotní ideou mi bylo vytvořit silně vizuální film, který by v divákovi dokázal vyvolat pocit, jež přetrvává i když film skončí. Hledala jsem a nacházela v sobě vize, které mě samotnou fascinovaly a pokusila jsem se je předat. Možná ne vždy zcela v ideální formě, protože vytváření animovaného filmu si nese své oběti, kousky, které si okrajuje neúprosný čas. Zároveň během svého utváření film bytlněl a jeho objem a také stopáž rostly, což mě nakonec donutilo k mnohým ústupkům. Největší problémy mi dělalo časové rozvržení práce, které naráželo také na nečekanou časovou náročnost zvoleného výtvarna.

Zároveň mě ale ponoukala touha a fascinace sledovat, co roste pod vlastníma rukama. Ne zvolila jsem si zrovna jednoduché téma a zrovna jednoduchý koncept, ale je pro mě výzvou pokoušet se dosáhnout vždy o něco dál a tak mě nakonec i oblažilo, že jsem mnohdy tápala a zoufala.

Výsledný film nenaplnil mé velkolepé představy úplně, je tolik míst, které bych chtěla upravit, pozměnit nebo doladit, tolik by se toho dalo změnit. Jediný problém je, že jako autor vnímám svou představu, která se neustále zpřesňuje a trvalo by věčnost, dotáhnout animovaný film takové dokonalosti. Proto přece jen díky za pevné termíny.

Přesto mohu říct, že velká část mým fantaziím alespoň značně přiblížila a hlavně, že prvotní snahu, navodit náladu, se mi nakonec podařilo uskutečnit.

## 14 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] VÁGNEROVÁ, M. *Psychologie osobnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1832-6.
- [2] *Největší malíři, život, inspirace a dílo: William Turner č.21*, 2000. Praha: Aeglemoss International, ISSN: 1212-8872
- [3] WIEDEMANN JULIUS, *Animation Now!*, Anima Mundi, taschen 2004: ISBN 3-8228-2588-3
- [4] EDGAR DUTKA, *Minimum z dějin světové animace*, AMU, Praha 2004: ISBN 80-7331-012-0
- [5] JIŘÍ KUBÍČEK, *Úvod do estetiky animace*, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7731-091-8
- [6] KOLEKTIV AUTORŮ POD VEDENÍM JIŘÍHO KRAUSE, *Nový akademický slovník cizích slov*, Academia, Praha 2009: ISBN 978-80-200-1415-3

## 15 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Snímky z filmu Danse Serpentine.....	str 13
Obr. 2. Krajina nad řekou a zátokou v dáli.....	str 15
Obr. 3. Slunce nad jezerem.....	str 15
Obr. 4. Ukázky z filmu Ježek v mlze.....	str 19
Obr. 5. Ukázka z filmu Betwen The Bears.....	str 17
Obr. 6. Ukázka z filmu I am a forest.....	str 17
Obr. 7. Ukázky z filmu The Gruffalo.....	str 18



## 16 SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I. : LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

PŘÍLOHA P II. : OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

PŘÍLOHA P III. : NÁVRHY POSTAV

## PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

ODD

Posmutnělá Odd je sama, jda krajinou.

Zaujme ji něco, co je krásné: v dálce mezi stromy vidí dva jeleny, jak se do sebe zaklesnou paroží, a ta paroží, jak se navzájem proplétají. Líbí se jí to, a ona se v tom zrcadlí. Jak si užívá ten výjev a vtiská si ho do paměti, tak i její měňavkovité tělo výjev opakuje.

Ale je to momentka, zavře oči, otevře a jeleni už mizí.

Zůstává sama ve své mizérii, je jí chladno.

Jde dál, od úst obláček dýmu.

Uvidí skupinu zvířat (jejich velká tučná těla), jak se tisknou jedno k druhému, jak zívají a chrochtají si a ona je sama a je jí chladno.

Odd udělá krok k nim.

Přetvoří se v jedno z nich a přidá se k nim.

Nevrlá zvířata s velkýma hlavama a tlustou kůží koukají podezřívavě. Tvoří těsný hlouček, kterým se Odd protáhne. Nacpe se mezi dvě mohutná těla a je jí teplo.

Jedno zvíře vrazí do ní a ona vrazí do jiného a tenhle rozzlobený tuleňovytý tvor na ni hrozivě zařve.

Odd se lekne a rozjede se její tvar, ostatní se na ni podívají zle. V tom jeden tuleňovitý skočí po druhém a zbytek se jí přestane věnovat.

Uteče. Jde. Mlha houstne.

Odd kouká na další skupinku: ptákovitých s dlouhými krky, začne se snášet sníh, ale ona se kouká na to, jak si dva z nich pečují navzájem peří.

Přemění se a přičhne mezi ně.

Skupinka jen netečně sedí a každý si v ní uhlazuje své peří (nebo dva navzájem, ale Odd je nazajímá) Odd se k jednomu přitulí a rozčechrá mu peří - velmi důkladně a ono si odsedne, a zase si své peří vyhladí. (pak ještě jeden pokus)

Odd se podívá na ty netečky pak se podívá do krajiny, kde se něco zaleskne. (proletí list/dva listy se symetricky zatočí)

To ji potěší. Skloní zrak a odchází.

Sama v krajině, v mlze opuštěná. Zastaví se, je jí zima všude už je mlha, není kudy by se dala. A z mlhy kolem ní vykouknou hlavičky sviští. Odd se rozhlédne kolem sebe a rychle se přemění v jednoho z nich. K ní přihopsá jeden svišťovitý a přitulí se k ní. Odd je vyjevená. Pak se usměje a opatrně se schoulí se ke svišťíkovi, ten se k ní ještě namáčkne.

Je spokojená, poprvé ji někdo projevil něhu. Všechno se zpomaluje, jako by to usínalo, okolo to bělá, mlhou i sněhem.

V tom („krá“ ) Odd spane něco na hlavu, vyleká se, švihem se promění se v cosi špičatého, popravdě nepodařeného a hned se zase vyděšeně smrskne do svišťovitého tvaru. Se zoufalstvím v očích se podívá na svišťovitého přítele.

Ten se na ni tázavě kouká.

Odd skloní oči a v tom do ní svišťovitý šťouchne ona nadskočí a její podoba se zavlní. Zastaví se u ní další svišť a kouká se na ni.

Ten první se jí zas jemně dotkne ona se „zavlní“. Zaujme to dalšího svišťíka a ten si přisedne. Odd se podívá na ostatní kolem sebe - někdo z nich zaplesá jiný si poposedne blíž, jeden svišťík už zas natahuje tlapku, aby ji znovu rozvlnil.

Odd se podívá pomalu na sebe a vyloudí ze sebe ováznější tvar, krásný a symetický, něco, z toho co už před tím viděla v okolní krajině.

Podívá se před sebe a rozšíří se jí oči, zastavilo se jiné zvíře a kouká se na ni a zdá se, že se mu to, co dělá líbí.

Odd zavře oči a začne se přetvořovat bohatě. Stádo jdoucí okolo se zastaví a kouká se na ni a další a další tvorové také.

Odd se na chvíli zastaví v jednom z tvarů, otevře oči a vidí přicházející zvířata a krajinu za nimi, vidí, jak se všichni zastavili, aby vyděli věci, které se v ní zrcadlí.

Nadechne se a zas zavře oči, usmívaje se se začne zas proměňovat a uchvácení kolem ní stojí tvorové strnulí a také krásní.

## PŘÍLOHA P II: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ



1. VELKÝ CELEK SE ZVÍŘATY

dlouhý záběr

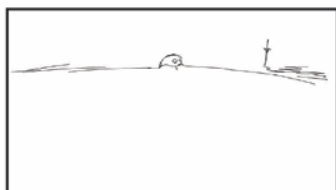


2. DETAIL OBLIČEJE ODD

projde záběrem



3. DETAIL KRAJINY, KTERÝ VIDÍ



4. CELEK

jde po horizontu, pomalá chůze

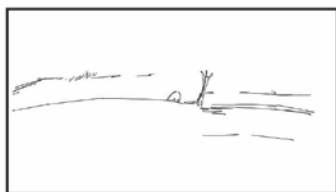


5. DETAIL KRAJINY



6. DETAIL DUSAJÍCÍCH NOHOU

krátký vstřih



7. VELKÝ CELEK

Odd prochází okolo suchého pahýlu stromu a během chůze se promění v jeho napodobeninu a odchází dál



#### 8. CELEK

Odd prochází krajinou, projde kaluží pojezd



#### 9. POKRAČOVÁNÍ ZÁBĚRU 8.

Odd se zastaví a choulí se zastaví se pojezd



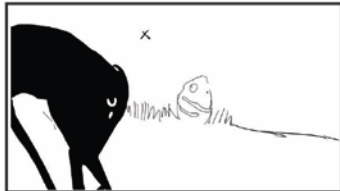
#### 10. POLODETAIL

dva jeleni si přibíhají naproti krátce



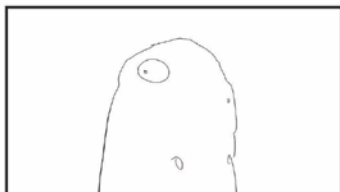
#### 11. DETAIL OBLIČEJE ODD

uslyší za sebou dusot a vzhledne



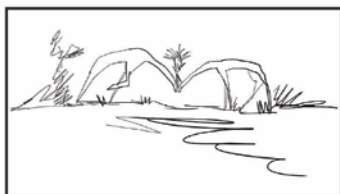
#### 12. CELEK

v popředí část jelena  
v pozadí se Odd otáčí



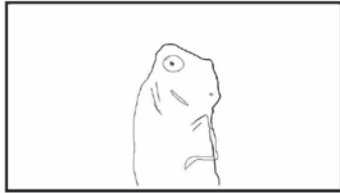
#### 13. DETAIL ODD

zaujatě kouká, je překvapená  
„ooooo“



#### 14. CELEK JELENI

jeleni se přetlačují



15. POLODETAIL

Odd nakloní hlavu, a usměje se



16. DETAIL JELENI

Odd kouká na to jak se přetlačují a hlavně na jejich rohy



17. POLODETAIL ODD

zavře oči a z hlavy jí začnou rašit růžky podobné soupeřícím jelenům



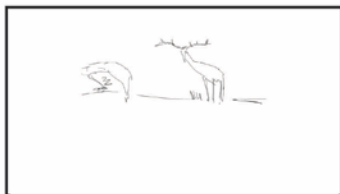
18. VELKÝ CELEK SOUPEŘÍCÍ JELENI

jeden jelen druhého pokořil a položil na zem



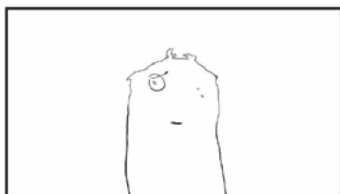
18.a.

jeleni si všimnou, že se na ně Odd kouká



18.b.

jeleni jeden po druhém prchají



19. POLODETAI ODD

otevře oči a zesmutní, její růžky se smrsknou a zmizí



20. CELEK

Odd odchází  
odjezd kamery

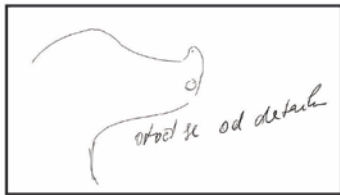


21. CELEK

Odd přichází ke skupince tuleňovitých



22. DETAIL PŘÍRODY



23. POLODETAIL

Odd se ohlíží za šnekem a pak vzhledne zpátky



24. CELEK ODD A SKUPINKA

Jedno ze zvířat se protáhne  
Odd to po něm zopakuje a při protáhnutí se promění v jednoho  
z nich



25. CELEK

Odd přichází ke skupince



25.a.

Odd se vmáčkne mezi ostatní tuleňovité  
odjezd a prolínačka do bílé





26. DETAIL ODD VMÁČKNUTÉ MEZI DVA TULEŇOVITÉ

Otevře oči a vzhledne nahoru



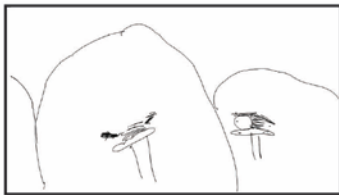
27. CELEK

Vidí prolétajícího ptáka



28. CELEK

Jeden souseď do Odd žďouchne a ta se převalí na jiného



29. PETAJL TULEŇOVITÉHO

zamračí se



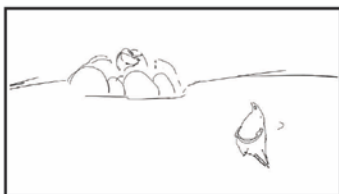
30. CELEK

naštvaný souseď na Odd zařve



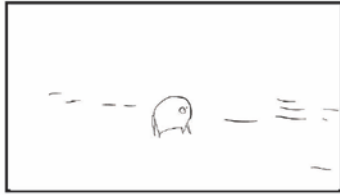
30.a.

za nimi se začnou prát ji ná zvířata



31. VELKÝ CELEK

Odd odchází  
plazí se mlha



### 32. CELEK ODD JDE

Odd jde (chůze na místě)  
pojezd  
vzadu se plazí mlha

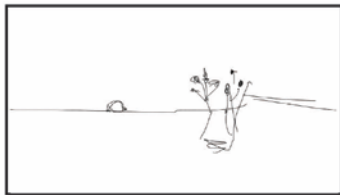


### 33. DETAIL Z KRAJINY



### 34. POLODETAIL

Odd vzhledne k bodláku



### 35. VELKÝ CELEK

Odd jde kolem bodláku v popředí



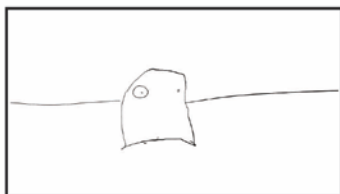
### 36. DETAIL

Odd je smutná, je na ní vidět zbytek přeměny v bodlák



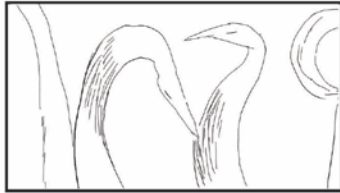
### 37. CELEK, DLOUHOKRČÍ V POPŘEDÍ, ODD V POZADÍ

Odd přichází k dlouhokrčím a zastaví se  
dlouhokrči si pročesávají zobáky peří  
pojezd



### 38. CELEK

Odd se kouká



39. POLOCELEK

hlouhokrci si navzájem češou peří



40. CELEK

odd přichází ke skupince a transformuje se v jednoho z nich



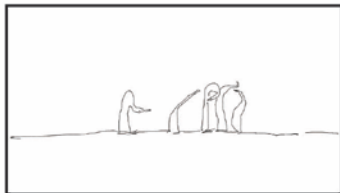
41. POLOCELEK

Odd pročísne jednoho a celého ho rozcuchá



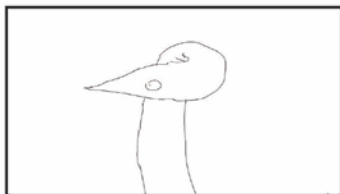
41.a.

Pročísly se zhrozí a odtáhne se



42. CELEK

pročísly odchází od Odd, těsněji k ostatním dlouhokrkým  
Odd zůstává opodál skupinky



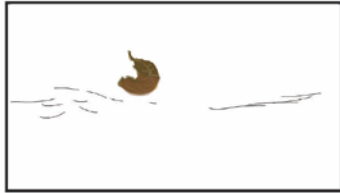
43. POLOCELEK ODD

otáčí se za čímsi někde za ní



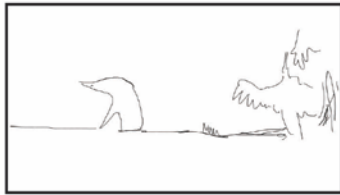
44. DETAIL ODD

rozzáří se a usměje se



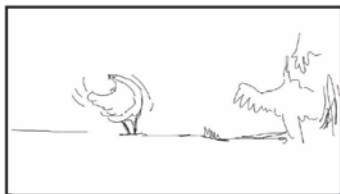
#### 45. DETAIL PADAJÍCÍ LIST

Odd vidí, jak se snáší k zemi suchý list



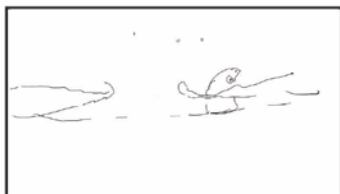
#### 46. CELEK

dlouhokrcí roztáhnou křídla



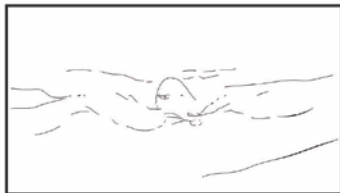
#### 46.a.

dlouhokrcí odlétají  
Odd na sebe na chvíli bere podobu listu



#### 47. CELEK ODD ODCHÁZÍ

plochu zahalují mlhy, od jde pryč



#### 48. CELEK ODD

Odd je schlíplá sama v mlhách



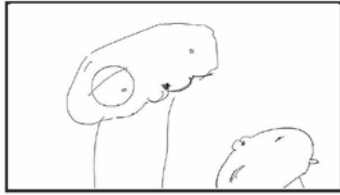
#### 48.a.

Okolo Odd se z mlhy vynoří hlavičky svišťovitých  
Odd se přemění



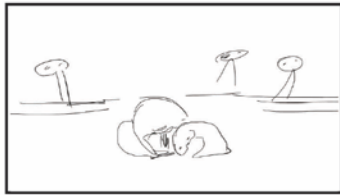
#### 48.b.

U Odd se vynoří jedno mládě a zkoumá ji



49. DETAIL

Odd a maličký na sebe koukají



50. CELEK

Odd a maličký se k sobě schoulí a postupně i ostatní svišťovití



50. a.

odjezd a prolínačka do bílé



51. DETAIL KAPKA

rychle letící kapka  
pojezd



52. POLOCELEK ODD A MALIČKÝ

na hlavu Odd spadne kapka



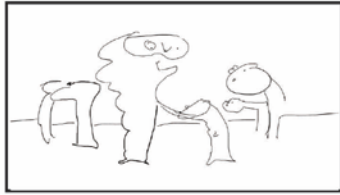
53. CELEK ODD V RÁMCI SKUPINKY SVIŠŤOVITÝCH

Odd se lekne a vystřelí, na chvíli se nečekaně promění



53.a.

Odd se vrátí do předchozí podoby, maličký na ni zírá



53.b.

maličký do Odd štouchne a ta se zas trochu promění



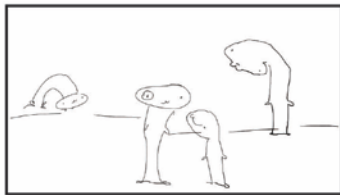
53.c.

Od se vyplašeně rozhlíží okolo sebe



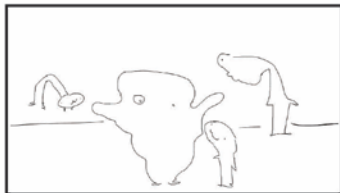
54. DETAIL ODD A MALIČKÝ

Dívají se na sebe, maličký se usměje



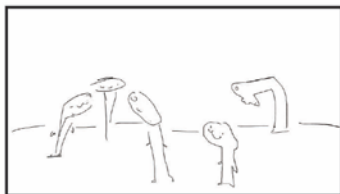
55. CELEK

maličký do Odd zase ždoucne



55.a.

Odd se přemění



55.b.

Odd se nejistě otáčí kolm sebe



55.c.

Sama od sebe se začne proměňovat



55.d.

Odd se proměňuje v různé věci, které viděla  
přicházejí se na ni koukat různá zvířata  
dlouhý odjezd



56. DETAIL ODD

Odd se proměňuje v různé věci, které viděla a zavře oči



57. DETAIL PŘÍRODY



58. DETAIL PŘÍRODY



59. DETAIL PŘÍRODY



60. CELEK

Odd otevře oči a spatří selé houfy zvířat, které se na ni uchvá-  
ceňě dívají



61. VELKÝ CELEK

přicházející skupiny zvířat  
odjezd



## PŘÍLOHA P III: NÁVRHY POSTAV

