

Machoguľka

Mária Burianová

Bakalářská práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Mária Burianová**
Osobní číslo: **K16103**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Jak je protagonistův vztah k přírodě zobrazen ve filmech studia Cartoon Saloon

2. praktická část:
Mechokulka – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zaslvení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (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 jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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/elektronická

Seznam doporučené literatury:

TOBIAS, Ronald B. 20 master plots (and how to build them). Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books., c1993. ISBN 0898795958.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.
GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užit 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: Mária Burianová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Práce analyzuje tvorbu studia Cartoon Saloon, konkrétně filmu „Wolfwalkers“ z roku 2020. Jejím účelem je zjištění, jaký je protagonistův vztah k přírodě a jakým způsobem je tento vztah zobrazen. Praktická část rozebírá tvorbu animovaného filmu Machoguľka.

Klíčová slova: Cartoon Saloon, Wolfwalkers, analýza, příroda, vztah k přírodě, animovaný film

ABSTRACT

The text analyzes the work of the Cartoon Saloon studio, specifically the film "Wolfwalkers" from 2020. Its purpose is to determine what is the protagonist's relationship to nature and how this relationship is portrayed. The practical part discusses the creation process of the animated film Machoguľka.

Keywords: Cartoon Saloon, Wolfwalkers, analysis, nature, relationship to nature, animated film

Jsem velmi vděčná Raulu Grau-Ruizovi za psychickou podporu, trpělivost a dobré rady. Děkuji také Rozálii za to, že se mě rozhodla podpořit i po tom, co přerušila studium.

Také chci poděkovat všem mentorům, kteří mi pomohli při vývoji práce teoretické i praktické. Jmenovitě Eliška Chytková, Mikkel Odu a Lukáš Gregor.

A děkuji Bohu za to, že jsem při procesu psaní nezesnula.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 O FILMECH	13
1.1 THE SECRET OF KELLS (TAJEMSTVÍ KELLSU)	13
1.1.1 Synopse	13
1.2 WOLFWALKERS (VLKOCHODCI).....	14
1.2.1 Synopse	14
2 TEORIE	15
3 METODY	16
3.1 TYP ANALÝZY	16
3.2 PROTAGONISTŮV VZTAH A TYP PŘÍRODY	16
3.3 VIZUÁLNÍ SLOŽKA	17
3.4 PROSTŘEDKY.....	17
4 ANALÝZA	18
5 VÝSLEDKY	19
5.2 BARVA	21
6 DISKUSE	23
6.1 POZITIVNÍ VZTAH VE FILMECH.....	23
6.1.1 The Secret of Kells.....	23
6.2 SHRUTÍ POZITIVNÍHO VZTAHU	27
6.3 NEGATIVNÍ VZTAH VE FILMECH.....	27
6.3.1 The Secret of Kells.....	27
6.4 SHRUTÍ NEGATIVNÍHO VZTAHU	31
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
7 MACHOGUEKA	33
7.1 SPOLUPRÁCE S ROZÁLIÍ	33
8 PREPRODUKCE	33
8.1 CESTA K MACHOGUECE	33
8.2 SCÉNÁŘ.....	34
8.3 CHARAKTERY A JEJICH DESIGN.....	34
8.4 LOUTKY	35
8.4.1 Výroba loutek.....	35
8.5 VÝTVARNOST.....	36

9	PRODUKCE	37
9.1	ANIMACE	37
	ZÁVĚR	38
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
	SEZNAM OBRÁZKŮ	41
	APENDIX A	42
	APENDIX B	51

ÚVOD

Mezinárodní studie ukazuje, že nejčastějším důvodem, proč děti zůstávají doma, je sledování televize a filmů, surfování na internetu a hraní videoher (Lincoln R. Larson, Gary T. Green a H. Ken Cordell, 2011, str. 11).

To znamená, že se děti v dnešní době učí hodně o tom, jak komunikovat se světem, pomocí digitálních zařízení a sledování filmového obsahu. Je proto důležité, abychom se snažili natáčet filmy tak, aby se děti více zajímaly o přírodu, snad se rozhodly chodit více ven a přemýšlet o přírodě v dobrém, protože děti jsou naší budoucností.

Filmy studia Cartoon Saloon s tematikou vztahu k přírodě pracují velmi dobře. Rozhodla jsem se tedy porovnat dva jejich filmy, *The Secret of Kells* (T. Moore, N. Twomey, 2007) a *Wolfwalkers* (T. Moore, R. Stewart, 2020), za účelem zjištění, jak od vydání jejich prvního filmu vyvinuli, zdalipak využívají specifického vzoru a o jaký jde. Tyto filmy jsem zvolila ze tří důvodů.

Prvním důvodem jejich věková rozdílnost. *The Secret of Kells* je jejich prvním filmem a od doby jeho vydání mnoho změnilo. Technika používaná při výrobě se zlepšila a s tím se zvýšily i nároky konzumentů, jak Jim Woodruff píše ve svém článku: „*Changes in technology can affect the demand for different products or the demand for related products. It can increase the market for a product by increasing the demand for a new product and making an older product obsolete.*“ (Woodruff J., *Effects of Technology on Supply and Demand Curves*, 2019). Při porovnání *The Secret of Kells* s *Wolfwalkers* tedy můžeme pozorovat, jak se filmová tvorba Cartoon Saloon vyvinula a zdali se změnil jejich způsob předávání informací divákovi.

Druhým důvodem je děj filmu *Wolfwalkers*, který nachází inspiraci v tématu exterminace velkých predátorů, v tomto případě vlků. Navzdory jinak fantastickému tónu tohoto filmu zůstává samotný konflikt velmi aktuální. Pro příklad polemické Norsko legalizovalo licencovaný lov 29 vlků (Nr.k.no), což snížilo třetinu celkové populace v zemi (Rovdata.no, 23.03.2021), čímž dokonce ignoruje mezinárodní dohody.

Důvodem třetím je jejich podobnost v dějové konstrukci a designu charakteru protagonistů. Oba děje se odehrávají v Irsku a jsou spjaty s jeho historií. Oba filmy mají dětské protagonisty, jejich přáteli se stávají divoké nadpřirozené bytosti z lesa, které mají schopnost se měnit ve vlka, komunikovat a ovládat zdejší vlčí populaci a nemají velmi v lásce lidi. Oba protagonisté mají otcovskou figuru s podobným archetypem. Ani jeden

nemá matku. Oba utíkají z města, ve kterém žijí, a z obou měst je velmi komplikované, ba i zakázané vycházet. Oba mají zvířecího kamaráda. Ve vyjmenovávání podobností bych mohla pokračovat do nekonečna.

Protože je v lidské tendenci obvykle sympatizovat s protagonistou, a zaměřuji se tedy právě na protagonistův vztah k přírodě. V případě těchto filmů může být tato tendence ještě silnější, neboť jejich hlavními hrdiny jsou děti. Vidět na plátně dítě, které za něco usilovně bojuje, rozhodně nenechá diváka neposkvrněného a mnohé přinutí se zamyslet.

V teoretické části tedy budu srovnávat *The Secret of Kells* a *Wolfwalkers*. Nejprve definuji protagonistův vztah a slovo příroda, dále pak uvedu témata, na které se při srovnávání zaměřím; např. specifické scény, část definice přírody a vyjadřovací prvky filmu. V praktické části se věnuji procesu výroby bakalářského filmu „Machogulka“.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 O FILMECH

Pro jednodušší pochopení následujících kapitol uvádím informace o filmech a jejich stručný obsah.

1.1 The Secret of Kells (Tajemství Kellsu)

The Secret of Kells je film režiséra Tomma Moora z roku 2009, produkováný irským animačním studiem Cartoon Saloon ve spolupráci se studii studií z Francie a Belgie. V roce 2010 byl nominován na Cenu Akademie / Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film.

1.1.1 Synopse

Hlavním hrdinou tohoto filmu je mladý Brendan. Ten žije se svým strýcem, opatem a hlavou vesnice Kells, který ho vychovává jako svého syna. Strýc je velmi striktní, vyžaduje poslušnost a nepodporuje dětského ducha. Jediné, co jej zajímá, je stavba vysoké zdi, která má Kells ochránit před nájezdníky.

Protikladem tohoto charakteru je Aidan, veselý iluminátor, který jednoho dne přichází do Brendanovy vesnice, aby našel útočiště před vikiny. Brendan se rozhodne pomoci Aidanovi sehnat suroviny pro výrobu inkoustu. Ty je však možné nalézt pouze v zapovězeném lese, jenž je domovem vlčí víle Ajsling (čteno Ašlig).

Po tom, co Ajsling Brendana zachrání před smečkou vlků, se spřátelí a díky ní Brendan začne objevovat svět za branami Kellsu. Nalézá věci krásné, které jej inspirují při procvičování iluminace, ale i strašidelné, jako například jeskyni starobylého stvoření temnoty, Croma.

Strýc není z Brendanových výletů nadšený, proto jej uvězní ve věži. Brendan však s Ajslingninou pomocí uteče a vydává se za Aidanem, aby pokračoval v tréninku kesby. Zde zjistí, že Aidan kdysi vlastnil Columbovo oko, též zvané Cromovo oko, krystal, díky kterému je možno kreslit ty nejmenší detaily. Brendan se tedy vydá vstříc svému strachu a oko získá.

Ne dlouho po tom však Kells přepadnou vikingové a vyvraždí velkou část vesnice. V chaosu boje Brendan s Aidenem utíkají, nechávajíc raněného strýce na pospas. Roky plynou, Brendan knihu Kellsu dokončí a následně ji přináší zpět do vesnice, kde se opět setkává s Ajsling a staříčkým strýcem.

1.2 Wolfwalkers (Vlkochodci)

Wolfwalkers vznikl ve spolupráci Tomma Moora a Rosse Stewarta v roce 2020. V tom samém roce získal cenu New York Film Critics Circle Award za nejlepší animovaný film. V roce 2021 byl Tommův film opět nominován na Oscara za nejlepší celovečerní animovaný film. Poté si připsal na konto cenu Satellite Award za nejlepší celovečerní animovaný nebo kombinovaný film.

1.2.1 Synopse

Příběh sleduje mladou lovkyni Robyn Goodfellowe, která přijela do Irska se svým otcem na žádost lorda Olivera Cromwella. Ten jejímu otci káže zahubit poslední smečku vlků, která útočí na dřevorubce kácející lesy nedaleko města. Robyn chce otci s úkolem pomoci, tedy až do té doby, než v lese potká rudovlasou dívku, vlkochodkyni Mebh, díky které se Robynin pohled na vlky změní. A to hlavně proto, že Mebh omylem přenese své magické schopnosti přeměny ve vlka na Robyn.

Schopnosti se aktivují převážně ve spánku. Když Robyn spí, její duše se oddělí od těla a nabere podobu vlka. Také má sílu uzdravovat a kontrolovat smečku. Díky této přeměně má možnost prozkoumávat nový svět a doslova žít nový život. Stává se tak ale terčem svého otce, který báhorkám o vlkochodcích nevěří.

Robyn pomáhá Mebh hledat její matku. Jednoho dne dostane Robyn práci v lordově panství, kde posléze nalézá klec s obřím vlkem uvnitř. Ukáže se, že je to ona. Celou dobu byla v Cromwellově panství, po tom, co ji chytil a uvěznil.

Cromwell se jí pokouší veřejně zkrotit a tím získat moc nad městem a celým Irskem. Mebh, která se vplížila do města, mu však plány překazí. Matku se jí však nepodaří osvobodit a musí utéct. Cromwell nakáže otci vlčici zabít, Robyn se mu ale postaví do cesty a utíká i s matkou zpět do jejího doupěte.

Na cestě se setkávají s Mebh. Štěstí však netrvá dlouho, neboť je matka zastřelena Robyniným otcem. Její duše se vrací zpět k tělu, Mebh a Robyn ji následují. Cromwell je se svými vojáky pronásleduje, povolává také Robynina otce, načež jej přinutí vlčici stopovat.

Po nalezení doupěte začne boj mezi lidmi a vlky, při kterém Robynin otec také získá vlkochodecké schopnosti. Cromwell je sice poražen, ale matka ve své vlčí formě utrpěla život ohrožující zranění. Proto Mebh, Robyn, otec a vlci spojí své síly a matku uzdraví.

Po tomto incidentu se obě rodiny spojí, a i s vlky odcházejí hledat nový domov.

2 TEORIE

V této kapitole popisuji, jaké porozumění používám, když odkazuji na přírodu. Aby bylo možné analyzovat vztah mezi protagonistou a přírodou, musíme nejdříve definovat pojem „příroda“ i onen vztah. Pro různé cíle se používají různé definice. V této studii používám obecnou definici uvedenou webovou stránkou Store norske leksikon. Přeložená definice, kterou uvádí, zní takto:

„Příroda je v nejširším smyslu ta část reality, kterou nezpracovává člověk, ale vyvíjí se organickým vývojem. Příroda je opakem kultury. Označení přírodní se také používá při rozlišování od něčeho umělého,(...) Příroda člověka nebo věci se dále používá, když hovoříme o vrozených, inherentních vlastnostech, které jsou charakteristické pro povahu dotyčné osoby nebo věci, na rozdíl od vlastností získaných.“ (Store norske leksikon, 2020).

Této definici lze vytýkat, že je příliš kategorická, jelikož separuje kulturu od jiných aspektů přírody, jako je „kulturní krajina“. Kulturní krajinu lze definovat jako typ krajiny, která vznikla kombinací činnosti přírody a člověka, což je například krajina lesohospodářská, zemědělská, těžební a sídelní (Wikipedia). Naopak však pomáhá lépe porozumět pojmu „divočina“, což je velká část přírody, na kterou se soustředím.

Do definice také zahrnuji zvěř, která je pro vývoj děje a i pro protagonistu jako takového v těchto filmech velmi důležitá.

Typ vztahu, jenž je hlavním zájmem mé studie, je vztah zobrazen vizuální formou. Nejedná se tedy o to, jakým způsobem protagonista činí, jde o použití barev, obrazové kompozice, techniky zpracování prostředí a osvětlení scény. Chování protagonisty však při analýze nemohu úplně vyřadit, neboť vizuální projevy jsou spjaty s akcí a emocemi charakteru.

3 METODY

V této kapitole uvádím metody, kterými se řídím při sběru dat.

3.1 Typ analýzy

Při analýze filmů se opírám o knihu R. Michaela a M. Lenosa „*An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film*“ (2012, s. 16), která popisuje analýzu tematickou s narativním přístupem. Analýzu však nenásleduji úplně přesně. Chronologickým postupem analyzuji pouze na scény, které splňují má kritéria, tzn. budují protagonistův vztah k přírodě. Zaměřuji se na to, jaká je protagonistova interakce s přírodou a jakým způsobem tyto scény podporuje vizuální složka. Každou zvolenou scénu popíšu v tabulce, následně označím číslem a přiložím k ní screenshot pro lepší orientaci.

3.2 Protagonistův vztah a typ přírody

Interpretace vztahu protagonisty i přírody je nutná. Vztah je kategorizován jako pozitivní, negativní nebo neutrální. Příroda je kategorizována jako divočina, kulturní příroda. Zde píšu několik příkladů, jaké druhy situací jsou kategorizovány pro jednotlivé typy kategorií.

Vztah: **Pozitivní** - protagonista je šťastný, baví se, stará se o životní prostředí, lidi nebo zvěř; barevnost, světlo, obratová kompozice je použita v souladu s pozitivní pocity

Neutrální - hlavní hrdina se o své okolí nezajímá; vizuální část nevzbuzuje silné pocity

Negativní - protagonista se bojí, hněvá se, ubližuje zvířatům nebo lidem, nedůvěřuje okolí; barevnost, světlo, obratová kompozice vzbuzuje negativní pocity

Příroda: **Divočina:** lesy, louky, moře, hory

Kulturní příroda: pole, farmy, zahrady

Zvěř: mazlíčci, divoká zvířata

3.3 Vizuální složka

Vizuální složku kategorizuji jako světlo, barva, kompozice, a všímám si použití tvarů a textur důležitých pro znázornění vztahu protagonisty s přírodou. Jejich význam interpretuji na základě typu scény (pozitivní, neutrální, negativní) a jejich opakování ve stejném či podobném kontextu.

3.4 Prostředky

Analýza byla provedena pomocí dvou počítačových programů. Přehrávač VLC Media Player byl použit k přehrávání a pozastavení filmu (VideoLan, 2006). K výrobě dat jsem použila Microsoft Excel (Microsoft Corporation, 2018). S Excelem byl použit pro navrhování tabulek jakožto ukazatel výsledků.


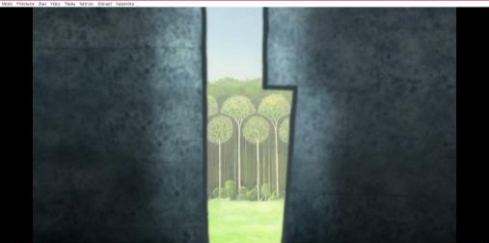

4 ANALÝZA

První částí analýzy bylo získat přehled o scénách, které mají být analyzovány. Zde uvádím ty, které na obrazovce ukazují protagonistu v interakci s přírodou anebo souvisí s vývojem tohoto vztahu. Syntetizovala jsem je v tabulce č. 1 a č. 2. Jelikož by jejich uvedení v následujících stránkách narušovalo estetiku a čtivost textu, vložila jsem je na konec práce, do appendixu. V návaznosti na zbytek analýzy by si měl čtenář všimnout nomenklatury dané každé scéně.

Jakmile byla pokryta první část, dalším krokem byla kategorizace informací v těchto scénách pomocí systému vysvětleného dříve v kapitole metody. Pro představu zde uvádím několik příkladů, jak jsem film interpretovala a analyzovala.

Scény jsou sestaveny chronologicky. Typy vztahů jsou označeny následovně: P - pozitivní, N - negativní, X - neutrální. V popisu se nachází stručný děj scény. Ve výkladu interpretuji nejdříve pocity charakteru, po linkou se věnuji vizuální části.

Tabulka č. 1. Příklady vybraných scén z filmu The Secret of Kells.

Číslo scény	Obrázek	Typ vztahu	Popis	Výklad Charakter / Vizuál
1		P/N	Brendan po vesnici honí husu, aby dostal peří	Baví se, v zahradách se se cítí sebevědomě (např. nebojí se skákat přes překážky), stresuje však husu <hr/> Neutrální barevnost, žádné svícení
2		N	Dívá se skrz díru ve zdi	Je zvědavý, ale bojí se, ví že nesmí <hr/> Mlžný závoj = tajemství. Kompozice navozuje úzkost, podporuje tajemnost
3		X	Brendan je v kreslárně a povídá si s mnichy. Příroda se zde projevuje jako pilíře nesoucí střechu budovy a rostliny vnikající dovnitř okny	Brendan je na své okolí očividně zvyklý, nevěnuje mu pozostnost <hr/> Světla ze stropu vypadají jako kmeny stromů, je to jako les uvnitř budovy

5 VÝSLEDKY

V této kapitole uvádím výsledky filmové analýzy. Data byla strukturována podle protagonistova vztahu k přírodě. Tabulka 2. zobrazuje výsledky filmu The Secret of Kells a tabulka 3. zobrazuje výsledky Wolfwalkers. Hodnota 1 v tabulce 1. musela být analyzována duálním způsobem.

Tabulka 1. The Secret of Kells

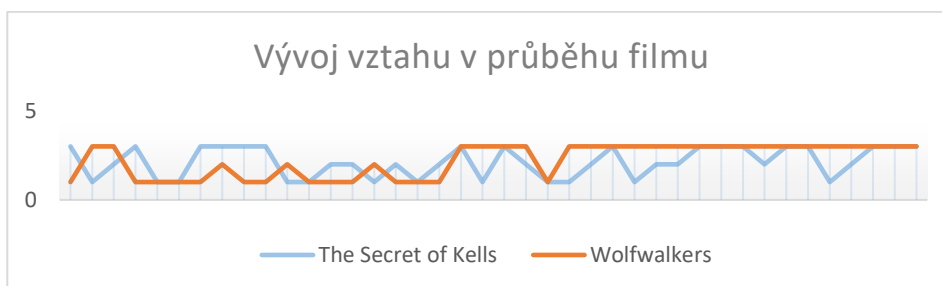
Vztah	Scény	Celkem
Pozitivní	1,4,7,8,9,10,19,21,26,30,31,32,34,35,38,39,40	17
Negativní	1,2,5,6,11,12,15,17,20,23,24,27,28,29,36	15
Neutrální	3,13,14,16,18,22,25,33,37	9

Tabulka 2. Wolfwalkers

Vztah	Scény	Celkem
Pozitivní	2,3,20,21,22,23,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35	17
Negativní	1,4,5,6,7,8,10,11,13,15,17,18,19,24	14
Neutrální	9,12,14,16	4

Na základě tabulek můžeme vidět, že vztah hlavního hrdiny k přírodě je kladný. Je však zajímavé porovnat hodnoty pozitivních a negativních podmínek. I když je počet scén, které vykazují kladný poměr, o něco vyšší, obě jsou téměř dokonale vyvážené. Zajímavá je i podobnost v číslech obou filmů.

Obzvláště mě překvapily čísla filmu Wolfwalkers, který ve mně po shlédnutí vyvolal velmi rozdílný dojem, než hodnoty uvádí. Vytvořila jsem tedy graf, který zaznamenává hodnoty vztahu v lince, ze které můžeme vypočítat, jak se od sebe filmy liší strukturou a jak pořadí typu scén tuto strukturu, a tím pádem divákovy dojmy, ovlivňuje (viz. Graf 1.). Hodnota 3 reprezentuje vztah pozitivní, 2 neutrální a 1 negativní.



Graf 1.

Dále uvádím výsledky interpretace vizuální složky na základě typu scény a opakovanosti v daném kontextu.

5.1 Světlo a stín

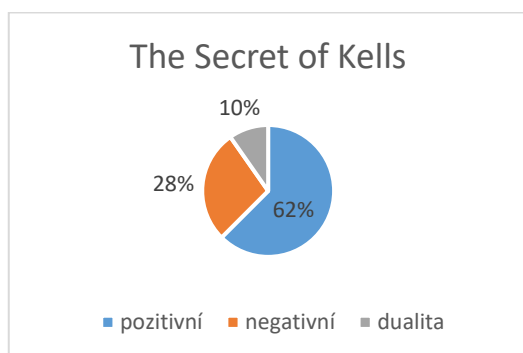
Z vybraných scén v tabulce 3. Světlo a stín lze vyčíst, že je často možné si vyložit emoce doprovázené použitím světla a stínu jako pozitivní i negativní.

Tabulka 3. Světlo a stín

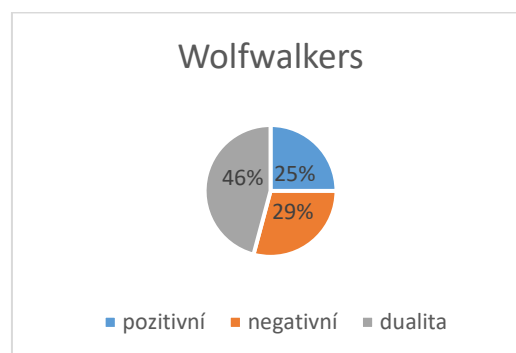
Typ emoce	Čísla scén (TSOK; WW)	Celkem
Pozitivní	8,19,21,30,31,34,35,38,39; 2,19,23,26,34,35	17
Negativní	2,6,15,24; 5,16,18,27,28,29,33	11
Dualita emocí	9,10,14,22,23,25; 3,6,8,9,10,13,14,17,21,22,30	17

Z grafů lze vyčíst jaké zastoupení v obou filmech má specifický typ emoce zobrazené použitím světla. Graf 2. Náleží The Secret of Kells a vypovídá o velmi vysokém zastoupení scén pozitivních. Graf 3. je přiřazen filmu Wolfwalkers. Zde vidíme, že tvůrci nechávají prostor interpretaci mezi pozitivní a negativní stránkou, viz. šedá barva.

Graf 2.



Graf 3.



5.2 Barva

Tvorba studia Cartoon Saloon podporuje emoce protagonisty primárně čtyřmi barvami, použitím barevného světla či barvy pozadí. Jsou to červená, černá, modrá a žlutá. Z tabulky 4. lze vidět, že žlutá je používaná nejvíce, s počtem 34 scén, a červená nejméně, s pouhými čtyřmi.

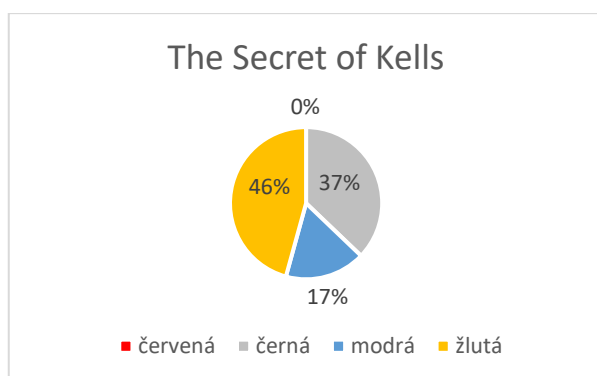
Zajímavé je, že ve filmu *The Secret of Kells* se červená barva v souvislosti s přírodou neobjevuje. Také vidíme, že v novějším filmu použití černé ustoupilo, naopak modré a žluté vzrostlo.

Tabulka 4. Barvy

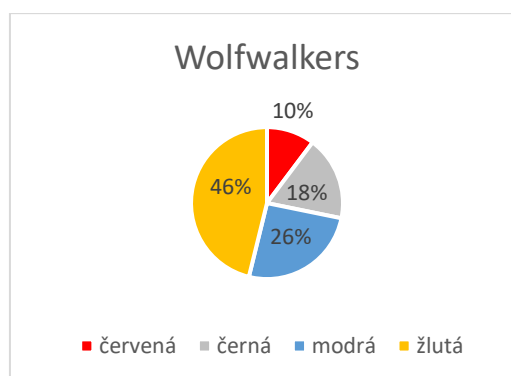
Barva	Scény (TSOK; WW)	Celkem
Červená	X; 1,29,30,31	4
Černá	2,10,11,13,14,15,16,17,18,29,31,33,36; 8,14,16,17,21,25,27	20
Modrá	2,29,31,33,36,39; 6,8,13,16,21,24,26,27,28,33	16
Žlutá	1,3,6,7,8,9,19,22,23,24,25,30,32,34,35,38; 2,3,4,5,6,8,9,10,12,14,17,19,20,22,23,28,34,35	34

Grafy zobrazují procentuální zastoupení barev ve filmech. Graf 4. ukazuje, že ve filmu se nenalézá žádná spojitost mezi červenou barvou a přírodou, kdežto v grafu 5. se objevuje v deseti procentech scén. Černá je druhou dominující barvou ve filmu *The Secret of Kells* (37 %), ve *Wolfwalkers* toto číslo ustupuje na 18 %. Modrá se pohybuje kolem čtvrtiny, v grafu 4. je to 17 %, v grafu 5. 26 %. V obou grafech dominuje zastoupení žluté barvy, překvapivě ve stejné hodnotě (46 %).

Graf 4.



Graf 5.



5.3 Kompozice a tvary

Repetitivním prvkem podporujícím vztah protagonisty k přírodě je tvar kruhu. Projevují se v kompozici, texturách pozadí i tvaru světla. Čísla v tabulce 5. ukazují, že téměř všechny scény s tímto prvkem jsou vnímány jako negativní.

Tabulka 5. Kompozice a tvary

	Čísla scén obou filmů (TSOK; WW)	Celkem	
Scény s kruhovou kompozicí	6,9,12,14,17,24,26,28,35,36; 5,9,10,13,17,22,34	17	10
Scény s kruhovou kompozicí s negativní konotací	6,9,12,14,17,24,36; 5,10,13,17	11	7
			4

Ve filmu *Wolfwalkers* se objevují tvary špičaté, trojúhelníky. Objevují se ve scénách 4, 5, 6, 7, 10, 30, téměř všechny tyto scény, krom čísla 30, mají negativní konotaci.

5



N Narazí na vlky,
je obklíčena

Bojí se

Světlo zmizelo, textury a barvy v pozadí směřují pozornost k Robyn, působí agresivně, nebezpečně, není cesta úniku. Použití tvaru kruhu tak jako v *The Secret of Kells*

6 DISKUSE

V této kapitole pojednávám o výsledcích analýzy. Text jsem uspořádala podle hlavních zjištění. Nejprve adresuji pozitivní vztah. Vyjádřím se k výsledkům analýzy vizuální složky filmu *The Secret of Kells* s následujícím pořadím: světlo a stín, barva, kompozice a tvary. Poté přejdu k výsledkům filmu *Wolfwalkers* a zopakuji tento postup. Stejným způsobem pokračuji v rozboru vztahu negativního.

Zajímavostí je, že hodnoty pozitivního i negativního vztahu jsou v případech obou filmů téměř totožné, a v obou případech pozitivní vztah převyšuje negativní jen o pár bodů. I když jsou téměř perfektně vybalancované, nemusí to nutně znamenat, že sdělení filmu je neutrální, jak by jeden mohl intuitivně myslet. Musíme pamatovat na to, že uspořádání pozitivních a negativních scén ve filmové chronologii hraje důležitou roli. Vložení většiny pozitivních scén na konec filmu zanechává silnější dojmy, než když jsou scény rozprostřeny rovnoměrně. Toto je aspekt, který moje analýza nedokáže zpracovat. Proto se budu soustředit pouze na vizuální aspekty.

6.1 Pozitivní vztah ve filmech

6.1.1 *The Secret of Kells*

Ve filmu *The Secret of Kells* je pozitivní vztah zobrazen v 17 scénách ze 40 vybraných (kdy scéna první zobrazuje tento vztah pozitivně i negativně), což není ani polovina. Z dalších 9 scén v neutrálním tónu můžeme odvodit, že se protagonista o přírodu až tak nezajímá, přesto že ji vnímá v dobrém.

6.1.1.1 *Světlo a stíny*

Světlo v pozitivním kontextu tvoří 62 % vybraných scén. K tomu lze připočítat 10 % scén, které vyobrazují tento vztah částečně. Podle toho soudím, že tvůrci spoléhali na světlo jako na hlavní komunikační prostředek pro navození pozitivních emocí.

V tomto filmu světlo a stín fungují jako podpora protagonistova emocionálního a myšlenkového rozpoložení, a znásobují hereckou akci. Světlo reprezentuje pozitivní část, což jsou protagonistovy pocity a myšlenky. Negativní část reprezentují stíny, naznačují dopad smýšlení a chování protagonisty, čímž dovolují divákovi předvídat děj.

Příkladem pozitivní scény je scéna 21, ve níž světlo reprezentuje Brendanovy rozšiřující se obzory a uchvácenost tím, co vidí.

21



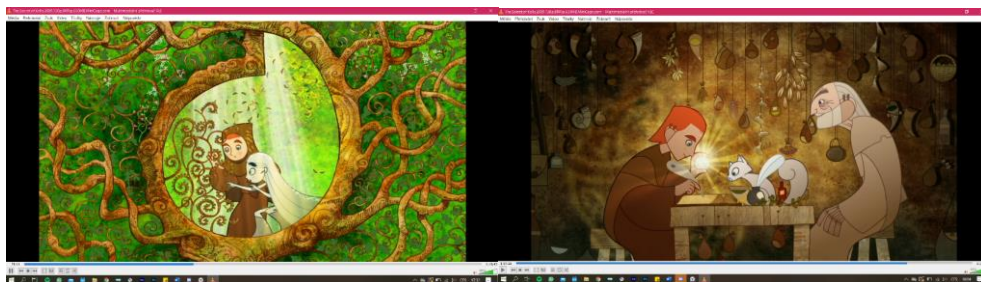
P

Víla nechává vyrůst
sněženky

Brendan je opět
okouzlen

Světlo (okouzlení) je
zpět

Kvůli vizuálu filmu aspektem světla problém. Plošné tvary a ostré linky v kombinaci s komplikovanými texturami pozadí a silnými barvami přidávají na chaosu, což nedává oku diváka klid. Rozptýlené bodové světlo však tento problém nemá.



6.1.1.2 Barva

Nejčastěji použitá barva s pozitivním kontextem je žlutá, což dává smysl. Podle výkladu emocí barev z knihy Jana Dannhoferové „*Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*“ (2012, str. 47) Ta spojuje žlutou s emocemi jako radost, naděje, optimismus, harmonie, soulad, vzrušení, intelekt atd.

Tato barva se nejčastěji objevuje v kreslárně, kde navozuje atmosféru pohodlí, dále ji můžeme vidět v texturách kolem záběrů se speciálními kompozicemi a spatříme ji také jako barvu světla v přírodě. Žlutá také reprezentuje kulturní krajinu a magická místa.



Dle mého názoru byla volba žluté barvy perfektní pro podpoření témat filmu, tedy dětství a iluminaci, která si zakládá na použití zlaté/ žluté barvy.

6.1.1.3 Shrnutí

Vztah je zobrazován kladně, i když není hlavní pointou filmu. Činí tak za použití světla a žluté barvy. Světlo a stín používá pro prezentaci rysů charakteru.

6.1.2 Wolfwalkers

V tomto filmu tvoří pozitivní část scén 17 z 35, což ve své podstatě polovina. Neutrální scény jsou pouze 4. To nám dává představu o roli přírody v tomto filmu, k čemuž přispívá jejich uspořádání na dějové lince. Valná většina scén s pozitivním vztahem protagonisty k přírodě se nachází na konci, zanechávající silnou zprávu o její důležitosti.

„Human activity changes the nature of the environment, and in most (not always, but most) cases, these changes have a negative impact on the person. And it is not difficult to understand why: over millions of years, his body has adapted to quite specific living conditions.“ (M. Babayev a R. Mamedova, Global problems of mankind. realities and prediction for the future. Journal of Agriculture and Environment, 2019, str. 2).

S naléhavostí této situace je jasné, proč počet scén s pozitivním dopadem narůstá a proč se ochrana životního prostředí a tím pádem i člověka stala hlavní zápletkou tohoto příběhu. Mým dojmem také je, že se dnešní lidstvo zajímá o tuto situaci více než tomu tak bylo v roce 2009. A to je důvodem pro takto rozdílná provedení dvou velmi podobných příběhů.

6.1.2.1 Světlo

S časovým pokrokem přichází změna způsobu komunikace s diváky. Cartoon Saloon v tomto případě nechává prostor interpretaci. Na rozdíl od The Secret of Kells, v tomto filmu světlo často nekorresponduje s pocity, které prožívá charakter. Pouhých 25 % svícení ve scénách se dá označit za čistě kladnou reprezentaci, kdežto téměř polovina (46 %) navozuje smíšené pocity. Stále jej však používají jakožto způsob poznávání charakteru protagonisty.



Světlo je zajímavě použito v následující ukázce. Typ osvětlení a jeho barva jsou použity jako mezník pro minulost a budoucnost. Zobrazují změnu mentálního rozpoložení a hodnot protagonisty.

23



P R. přemítá o svém dni a zážitcích

Je šťastná

Barevnost v domě se změnila, chladnost plakátu vlka značí, že téma lovu je pro ni minulost

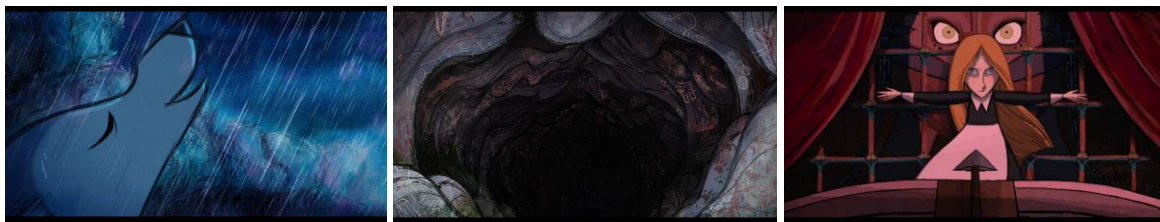
Technika jeho zpracování se přizpůsobila modernímu trendu stylizované světelné reality. „Tato stylizace značně přispívá k dojmu fantaskní, tajemné a nadpřirozené atmosféry. Světelné zdroje nemusí být logicky rozmístěny. Stylizovaná světelná realita se stává přetvořenou světelnou skutečností dle umělecké fantazie.“ (V. Polášek, Světlo ve filmu. 2010). Na rozdíl od předešlého filmu se světlo zjemnilo a nese více barev, což vytváří úchvatnou atmosféru, která se nebijí s texturami.



6.1.2.2 Barva

Použití primární barvy se nezměnilo. Je to opět 46 % žluté, jenž reprezentuje pozitivní emoce. Tentokrát ji nalzáme v lese, v divočině, ve světle. Z toho můžeme vyvodit vzorec: žlutá reprezentuje místa příjemná protagonistovi.

Zajímavostí je, že všechny čtyři barvy mohou být v tomto filmu interpretovány pozitivně. Modrá, barva chladu, deprese a tajemství, se objevuje v momentech, kdy Robyn žije svůj nový život vlka a nabírá nový význam: osvobození, uvolnění, touha. Černá se ze zla a zkázy mění v bezpečí, pohodlí a eleganci. (DANNHOFFEROVÁ, J. „Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry.“, 2012. str. 49). Červená zůstává barvou boje, ale jeho podtón se mění. Poprvé je použita jako barva protagonisty.



Ukázání negativních barev v dobrém světle nádherně ladí s tematikou filmu, kdy aplikují tu samou myšlenku na vlky, na které je nahlíženo ve zlém.

6.1.2.3 *Shrnutí*

Příroda se stává hlavním tématem filmu, vztah k ní je zobrazován velmi kladně, a to díky uspořádání scén a nízkého nezájmu protagonisty.

Světlo vypráví více než jeden příběh, možnost interpretace, často není v souladu s pocity hrdiny. Kontrast dává vyniknout charakteru.

Největší zastoupení má opět žlutá barva, přestávají však dávat ostatní „do škatulky“ a ukazují negativní barvy v dobrém světle.

6.2 Shrnutí pozitivního vztahu

Oba filmy analyzované v této studii vykreslují vztah k přírodě jako pozitivní, což je více patrné u filmu *Wolfwalkers*. To může naznačovat, že došlo k vývoji technik studia a že ekologie je nyní více „aktuálním tématem.“

Z technických aspektů se zdá, že jejich nejběžnější vizuální strategie zahrnují použití žluté barvy asociované s místy, kde se protagonista cítí dobře, a světel, které vypráví podprahový příběh. Byly diskutovány argumenty, jak tyto dva aspekty mohou vést k efektivnímu sdělení zprávy.

6.3 Negativní vztah ve filmech

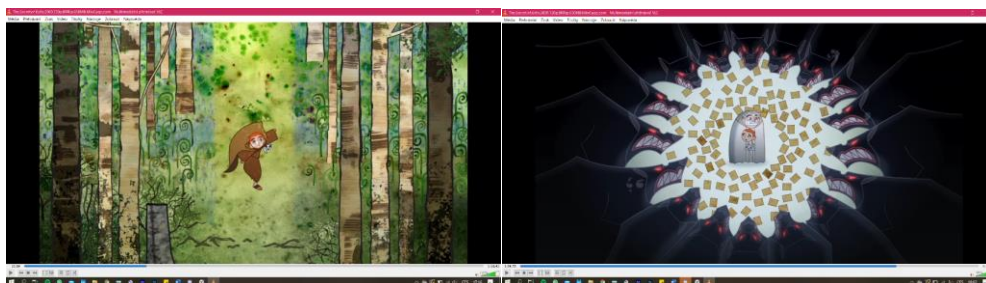
6.3.1 *The Secret of Kells*

Negativní vztah je zobrazen v 15 scénách ze 40 vybraných. Je to téměř stejný počet jako scén pozitivních, k čemuž jsem se vyjádřila už na začátku, proto shledávám více popisu zbytečným.

6.3.1.1 Světlo

28 % scén dotváří negativní atmosféru světlem, k tomu se přidávají 10 % scén s dualitními emocemi. V tomto případě je světlo buďto velmi jemné a rozostřené, nepoužívají paprsky. Často pozorujeme bílé zbarvení světla v kombinaci s černým pozadím.

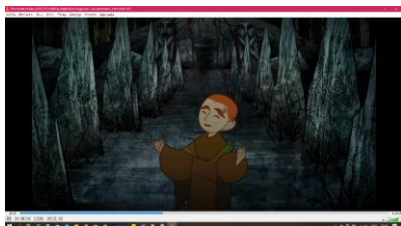
Jak jsem zmiňovala v předešlé části, světlo a stín fungují jako podpora protagonistova emocionálního a myšlenkového rozpoložení. Světlo reprezentuje pozitivní část, což jsou protagonistovy pocity a myšlenky. Negativní část je reprezentována stíny či absencí světla. Naznačují dopad smýšlení a chování protagonisty, načež divák může předvídat děj.



Existují ovšem i výjimky, kdy světlo s emocemi nesouhlasí, a tím nám dovolují charakter lépe poznat. Uvedu příklad takové scény:

Brendan přichází k doupěti Croma. Chybějící světlo v kombinaci s tmavou barevností značí nebezpečí, Brendan se však nechová v souladu s touto informací. Tím dostáváme silný dojem, že protagonista je neuvědomělý, nezkušený a lehkovážný

29



X

Přichází
k doupěti
Croma

Bere nebezpečí na lehkou váhu,
i když je varován, neznalost

Atmosféra dává vyniknout
charakteru postavy

6.3.1.2 Barva

Z tabulek i grafů je možno vyčíst, že překvapivě žádná scéna v tomto filmu není laděna do rudé. Absenci červené přisuzují tématu filmu, které není vázáno na vztah s přírodou, nýbrž na historické události. Proto bylo potřeba další negativní podněty odlišit

od hlavního antagonisty. Ty jsou vyjádřeny černou barvou v kombinaci s bílou, díky čemuž se černá stává druhou barvou v pořadí používání v návaznosti přírodu.

6.3.1.3 Kompozice a tvary

„(...) we're presented with very clear visual language to show what safety means. The circular characters, within a circular world, like a storybook; all these circles within circles create safety.“ říká Cole Delaney ve svém článku (The shape of fear. 2019. Marimo Magazine).

S tímto tvrzením souhlasím jen částečně. Kruhy sice drží protagonistu „v bezpečí“, myslím si však, že by na to nemělo být nahlíženo pozitivně. Poprvé se ve filmu objevuje příliš mnoho záběrů, ve kterých je hrdina obklíčen a uvězněn právě v kruhu. Podruhé i Kells, který má tvar kruhu, funguje pro Brendana jako vězení. Přehnaná ochrana jej činí neznalým a nezkušeným, a to jej vystavuje ještě většímu nebezpečí v případech, kdy vyjde za brány města.

6.3.1.4 Shrnutí

Téměř stejný počet negativních scén jako pozitivních. Atmosférické světlo je buďto rozostřené, scéna není osvětlena anebo využívají hry stínů. Často se jedná o bílé světlo v kombinaci s černou. Objevují se výjimky, kdy se chování charakteru neodráží na pozadí, díky čemuž charakter vyniká.

Rudá barva je určena pro hlavní dějovou linku, proto jsou v tomto případě negativní situace reprezentovány černou a bílou.

Kruhy vidím jako negativní tvar, je pro protagonistu nebezpečný, omezuje jej.

6.3.2 Wolfwalkers

Opakovaně, téměř polovina filmu zobrazuje negativní vztah protagonisty k přírodě (14 z 35). Drtivá většina se nachází na začátku filmu, po scéně č. 20 začíná počet rychle ubývat, což podporuje konečné sdělení příběhu.



6.3.2.1 Světlo

Pro tento film je světlo velmi důležitým prvkem. Světlo podporující negativní emoce je zastoupeno pouhými 25 % scén, ale těchto 25 % je však rozhodujících pro vytvoření atmosféry, která vyzdvihne důležitost zprávy děje a nenechá diváka klidným.

„Light becomes mood that gives its tone to a film. It calls upon our memory to react to physical phenomena such as cold, rain, fog, sun, or dryness, and come up with psychological equivalents such as annoyance, sadness, mystery, fear, anguish, comfort, joy, gaiety, etc.“ (Geuens, 2000, str. 153). Tvůrci si pomocí světla hrají s našimi pocity. Negativní emoce zobrazují silným kontrastem se stíny, ku příkladu pocity tajnosti, strachu a ohrožení.

Často také používají světlo rozptýlené. V hlavním konfliktu se pak objevuje světlo ostré, pro vygradování situace. Čím menší je plocha světla a čím větší a temnější je stín, tím úzkostněji a naléhavěji scéna působí.

Některé scény se dají vyložit dvojitým způsobem. Jasně hřejivé světlo a paprsky jsou používány ve spojení s pozitivními pocity, můžou však také nabírat negativního smyslu, kdy v kombinaci se stíny poukazují na zaslepení, nevědomost a nevšímavost charakteru.

3



P Stopuje vlky

Pozitivní – ví, jak se v přírodě chovat, cítí se bezpečně

Světlo vzbuzuje pocit hry, nezkušenosti, stín v popředí nadcházející nebezpečí.

6.3.2.2 Barva

Jelikož je vztah k přírodě hlavním tématem filmu, objevuje se zde červená barva, na rozdíl od *The Secret of Kells*. Také se zbavili kontrastu černé a bílé, černá barva se objevuje jen jako doplněk pro dotvoření atmosféry.

6.3.2.3 Kompozice a tvary

I v tomto filmu se objevují kruhové kompozice jakožto hrozba pro protagonistu. Také však pozorujeme, že množství těchto kompozic v nejnovějším filmu ubylo.

Přidávají se k nim špičaté trojúhelníky, jako například pařezy stromů, které na protagonistu útočí a nedovolí mu z kruhu vyjít ven.



6.3.2.4 Shrnutí

Po scéně 20 negativních emocí vůči přírodě ubývá. Světlo je často rozptýlené a jemné. Používají silný kontrast se stíny, které mohou přetvořit pozitivní paprsky v negativní. Červená se váže na hlavní konflikt děje, tudíž se ve filmu objevuje. Opět používají kruhovou kompozici, ovšem umírněněji. Přidávají se k ní špičaté tvary.

6.4 Shrnutí negativního vztahu

Obě analýzy zobrazují negativní vztah na skoro stejné úrovni, jako pozitivní. Uspořádání scén s tímto obsahem se ukazuje rozhodující při budování atmosféry ekologicky zaměřeného filmu.

Nejběžnější vizuální strategie pro podporu negativních emocí zahrnují použití červené barvy pro konflikt hlavní dějové linky a černé pro drobné vedlejší nešvary, světlo v silném kontrastu se stínem, hru s jeho rozpětím a kruhové „uvěznující“ kompozice v kombinaci se špičatými tvary.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 MACHOGUĽKA

Praktická část se zabývá preprodukcí a produkcí animovaného filmu Machoguľka. Původně měl tento film být finálním projektem bakalářského a magisterského studia. Studentka magisterského programu animované tvorby na UTB, Rozália Škvarková, se kterou jsem při tvorbě spolupracovala, však ve fázi produkce studium přerušila. V procesu tvorby tohoto díla hrála důležitou roli, proto ji budu v následujícím textu zmiňovat.

7.1 Spolupráce s Rozálií

Při spolupráci jsme postupovaly následovně: v preprodukcii jsme veškeré nápady a skici konzultovaly spolu, a snažily se nalézt akceptovatelné východisko. Po přechodu k produkci jsme si rozdělily role, abychom zaručily rovnost v množství práce každé z nás. Rozália zodpovídala za tvorbu pozadí a já za přípravu loutek a celkovou animaci. Ačkoli pak přerušila studium, nadále mi pomáhala s pozadími.

8 PREPRODUKCE

Vzhledem k tomu, že jsem pro výstupní bakalářský film vytvořila tři animatiky pro tři různá díla, má tato kapitola potenciál stát se velmi obsírnou. Proto zmíním první dva projekty jen letmo a zaměřím se na ten poslední. Dále Vás provedu procesem hledání tématu, vlivy a inspiracemi, volbou charakterů, prostředí, techniky a materiálů, a konečně tvorbou scénáře a storyboardu.

8.1 Cesta k Machoguľce

Práce na bakalářském filmu začala už ve školním roce 2018/2019. Tehdy jsem pracovala na bezejmenném filmu o zahradním gnómovi, jenž nebyl spokojen se svým životem, a proto se rozhodl stát vánočním elfem. Morálka příběhu byla „za plotem je tráva zelenější; sousedovic pečené kuře voní líp, ale to neznamená, že i líp chutná.“ Inspiraci pro tematiku jsem čerpala z vlastního života. Chtěla jsem poukázat na to, že si lidé mají cenit toho, co mají, což také pramenilo z mého vlastního strachu ze změn.

V následujícím roce jsem dostala šanci studovat v Norsku, díky čemuž jsem s onou tematikou přestala resonovat. Vytvořila jsem tedy příběh nový, o stvoření světa skrze obřího zahradníka, který sázel hory. Některé vlastnosti gnóma jsem na něj přenesla, například starý věk a onu zálibu v zahradničení. Dokončení tohoto filmu však bylo zhačeno posunutím termínu státnic kvůli situaci s virem COVID19 a mým rozhodnutím upřednostnit možnost zůstat v zahraničí déle. Tím pádem jsem měla dalších 12 měsíců navíc.

S vidinou dalšího roku práce na onom filmu jsem však velmi nekoketovala. Od začátku studií na UTB jsem tvořila pouze kreslenou animaci, proto mi tedy po čase začalo připadat, že stagnuji v rozvoji. Logicky to tedy vedlo k tomu, že jsem zatoužila po něčem novém, a díky tomu, že jsme s Rozálií spojily síly, jsem si mohla troufnout na něco více experimentálního. Tak se zrodil nápad o Machogulčce, digitálním stop-motion filmu o mechové kouli.

8.2 Scénář

Ukázalo se, že s Rozálií sdílíme podobné hodnoty, smysl pro humor, vkus a naše nároky na zkušenost, kterou nám má tvorba filmu přinést, se doplňují. Obě preferujeme tvorbu kratších vtipných filmů s lehkou atmosférou, humor postavený na náhodnosti a nadsázce, a díla se zajímavým výtvarnem. Rozália chtěla otestovat své schopnosti tvorby pozadí a já se nadchla pro design charakterů, tvorbu loutek a animaci jako takovou. Můžete si zde povšimnout, že ani jedna neprahla po výrobě scénáře, orientujeme se spíše na výtvarnost a animaci než na děj.

Shodly jsme se tedy na jednoduchém příběhu se zaměřením na děti, protože ty nejsou náročné na komplexitu příběhu a často jsou spokojeny s filmy založenými pouze na vizuálu a vtipch. Při psaní jsme se opíraly o knihu „20 master plots and how to build them“ (Ronald B. Tobias, 2011). Obzvláště nás zaujal jeden typ scénáře, ve jehož popisu stálo: „*Two games never seem to fail to capture the imagination of children: hide-and-seek and tag.*“ (str. 79). Vytvořily jsme tedy příběh postavený na honičce, ve kterém se pronásledovatel-antagonista na konci stane kladným a zachrání své „oběti“.

8.3 Charaktery a jejich design

Abych se dětem přiblížily ještě více, se stala našimi protagonisty zvířata, konkrétně ovce. Inspiraci jsem čerpala ze svého okolí, kde se na horách volně pasou přibližně půl roku. Díky tomu bylo lehké je pozorovat a sbírat informace o jejich chování. Postava Machogulčky pak vznikla na bázi příběhů o zatoulaných ovcích, které byly po letech nalezeny s nadbytečným množstvím vlny, vypadající jako těžké bouřkové mraky.

Prvním plánem bylo pracovat se stádem ovcí, tento plán jsem však pro náročnost provedení zavrhl a řídila se magickým číslem použitým v mnohých pohádkách, číslem tři.

Měla jsem tedy tři ovce. Abych je rozlišila, zvolila jsem klasické trio normální, hubený a tlustý. Při jejich designování jsem využívala oblých linií, geometrických tvarů a

jemných načechraných textur. Ve fázi skicování jsem se nechala nadchnout krátkými spoty Rolling Safari. Ovečky se tak staly koulemi vlny s tenoučkými nožičkami, kontrastujícími s jejich nadměrností.

Design Machogulky se skládá ze dvou forem – mechovou a ovčí. Mechová forma má za úkol svým vzhledem diváka znejistit neurčitostí původu tohoto stvoření, jejím příliš milým a zároveň strašidelným vzhledem a splýváním s prostředím. Nevinně vypadající masožravka na hlavě je třešničkou na dortu. Tak jako ovečky je i Machogulka postavena na roztomilosti, kulatosti a načechranosti, aby si děti nemyslely, že je opravdu zlá a byly schopny s ní soucítit. V ovčí formě vypadá Machogulka téměř stejně jako ostatní, liší se jen přebytečnou vlnou padající do tváře.

8.4 Loutky

Je na místě zmínit, jak jsem se k loutkám vlastně dostala. V kapitole „Cesta k Machogulce“ už bylo řečeno, že s kreslenou animací jsem už pracovat nechtěla. Tím pádem mi nezbývalo nic jiné než využít svých zkušeností s jiným typem. Nebyla to jen krajina, která mě v Norsku okouzila – propadala jsem tam i loutkové animaci. Proto jsem se rozhodla pro techniku stop-motion.

Klasická forma pro mě ale nebyla dostupná z důvodu nedostačujícího technického vybavení a prostorů. Veškerý můj pracovní arzenál stával z laptopu, grafického tabletu a chytrého mobilního telefonu, a možnost využití školních prostorů či zapůjčení si kvalitního fotoaparátu neexistovala. Pokusila jsem se tedy najít „cestu kolem“, využít toho, co mi bylo k dispozici a přiblížit se stop-motion co nejvíce. Řešením byla tvorba loutek digitálních.

8.4.1 Výroba loutek

Loutky jsem vyráběla v programu Krita. Nejprve jsem podle storyboardu sestavila list fází obličejů, těl a končetin, které budou potřebné k animaci. Dalším krokem bylo shromáždit fotografie textur objektů ze svého okolí a z internetu. Ty jsem poté pomocí masky nanasla na siluety částí těla a editovala je štětci a vrstvami efektů tak, aby se textury zjemnily a divákovo oko nebylo při sledování filmu příliš namáháno. Hotové loutky jsem nahrála do programu Adobe After Effects, kde jsem je navázala na kostru a později animovala. Vytvořit jednu loutku s rigy zabralo přibližně dva dny.

8.5 Výtvarnost

Výrobu pozadí měla na starosti převážně Rozálie, na designování jsme se však podílely stejnoměrně. Stejně jako loutky jsme z počátku pozadí kreslily. Protože se příběh odehrává z jara, volily světlé a zároveň ostré barvy s chladným nádechem. Předlohou nám stály norské hory, které jsou kvůli vysoké vlhkosti počasí pokryté neusychající zelení, převážně mechy. Proto tedy v pozadích dominuje zelená barva.

S kreslenou verzí pozadí jsme ale byly spokojeny jen do určité míry. Proto pro nás bylo jednoduché, ba vzrušující přesedlat a vrhnout se na tvorbu s použitím skenů listů. Byl tehdy podzim, proto se nám naskýkala široká škála druhů, tvarů a barev, ze kterého si člověk mohl vybírat. Díky nim dostal film hřejivý nádech. Jediné, čeho jsme se musely vzdát, byla idea jara.

Barevnost a typy listů, respektive jehličí, jsme volily podle atmosféry, které jsme v záběru chtěly dosáhnout. Ze začátku filmu, kdy je vše veselé, používáme listy pestré, převážně kulaté. V průběhu filmu na sytosti barvy ubíráme a přidáváme více špičatých a úzkých tvarů.

V klimaxu, nejstrašidelnější fázi, kdy ovce konfrontují vlka, nahrazujeme listy jehličím a stahujeme barevnost do modro-zelené. Velmi nás zde inspiroval Ježek v mlze od Jurije Norštějna, který stojí na stejném principu. Reálné textury s temným modrým filtrem přidávají na atmosféře a dávají vyniknout prvkům s kontrastními barvami, jenž mají diváka děsit, jako například žluté oči sovy. Stejným způsobem jsme tedy tvořily vlka, který svou teplou hnědo-rudou srstí vyniká. Rudá barva má také za úkol reprezentovat dravost a to, že je vlk daleko nebezpečnější než Machogul'ka. Aby toho nebylo málo, hrajeme si zde také s poměry a vlkovu velikost jsme pro ještě větší důraz nadsadily.

9 PRODUKCE

V této části se věnuji pouze animaci, a to z důvodu odlišných termínů pro odevzdání písemné a praktické složky bakalářského projektu. Nejsem tedy schopna popsat proces výroby filmu až do konce a vynechávám kapitoly jako například postprodukce, která má silný dopad na atmosféru a barevnost.

9.1 Animace

Veškerá animace byla provedena v programu Adobe After Effects. Pro napodobení stylu klasické ploškové animace jsem snížila počet snímků za sekundu z 25 na 12,5 a pohyby klíčovala způsobem „freeze-frame“. Použití freeze-frame znemožňuje programu automaticky vytvářet mezifáze (fáze mezi hlavními klíči), díky čemuž můžeme animovat loutky stejně, jako by byly z papíru.

Zdrojem inspirace pro mě byl populární televizní seriál Městečko South Park. Ten začal jako papírová plošková animace a později se vyvinul do plošky digitální, což se stalo i mému projektu. Zalíbila se mi i také jeho charakteristická stylizace pohybu loutek, o niž jsem se opírala při animování.

Klasického způsobu jsem se však nedržela úplně a využila možnosti použití pinů. Těmi jsem deformovala určité vrstvy loutky, např. kožich, a docílila tak „bounce“ efektu. Konečný výsledek pak vypadá jako kombinace ploškové a 3D animace.

S animací jsem se nejvíce potýkala v momentech, kdy se charakter nebo část jeho těla otáčela o 180°. Bylo nutno pak stříhat, duplikovat a maskovat vrstvy, což vedlo k nárůstu počtu vrstev. Soubor se tím pádem stal větším a složitějším na zpracování, a to často vedlo ke zkolabování programu. Nakonec jsem se však vždy problém vyřešil a dopracovala se k výsledku splňujícím kritéria.

ZÁVĚR

Filmy zobrazují vztah protagonisty s přírodou jako pozitivní, používají negativní emoce jako pomocnou berličku. Pozitivní emoce protagonisty vyjadřují paprsky světla, žlutou barvou a vystupují z řady použitím barev s negativními konotacemi jako pozitivními. Negativní emoce protagonisty jsou vyjádřeny kontrastem a tmavými stíny, kruhovými kompozicemi, černou barvou pro vedlejší konflikty, červenou pro hlavní konflikt děje.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

LARSON, Lincoln R., GREEN, Gary T., and CORDELL, H. Ken. „*Children's time outdoors: Results and implications of the National Kids Survey.*“ *Journal of Park and Recreation Administration* 29 (2): 1-20 29.2 (2011): 1-20.

MOORE, Tomm (Director), TWOMEY, Nora (Co-director). (2009). „*The Secret of Kells*“ [Film]. Cartoon Saloon.

MOORE, Tomm (Director), STEWART, Ross (Co-director) (2020). „*Wolfwalkers*“ [Film]. Cartoon Saloon.

Nrk.no <<https://www.nrk.no/nyheter/ulvejakt-1.10903348>>

Rovdata.no, 23.03.2021

<<https://rovdata.no/Nyheter/Nyhetsartikkel/ArticleId/5155/Over-100-ulver-p-229-vist-s-229-langt-i-vinter.aspx>>

TOBIAS, Ronald B. „*20 MASTER Plots: and how to build them.*“ Penguin, 2011.

WOODRUFF, Jim. „*Effects of Technology on Supply and Demand Curves.*“ March 20, 2019 <<https://smallbusiness.chron.com/price-determination-economics-3884.html>>

Store norske leksikon; Lars Fredrik Händler Svendsen, Universitetet i Bergen (17. 11. 2020). <<https://snl.no/natur>>

Wikipedia <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kulturn%C3%AD_krajina>

RYAN, Michael, LENOS, Melissa. „*An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film.*“ London: Continuum, 2012.

VideoLan. (2006). VLC media player. Retrieved from <<https://www.videolan.org/vlc/index.html>>

DANNHOFFEROVÁ, Jana. „*Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografie a designéry.*“ Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3785-7.

BABAYEV, Medzhnun; MAMEDOVA, Rena. *Global problems of mankind. realities and prediction for the future. Journal of Agriculture and Environment*, 2019, 2 (10).

POLÁŠEK, Vladan. *Světlo ve filmu.* 2010.

DELANEY, Cole. *The shape of fear.* 2019. Marimo Magazine. <<https://www.marimomag.com/blog/2019/2/13/the-shape-of-fear>>

Geuens, J-P. (2000). *Film Production Theory*, Albany, New York: State University of New York Press.

SEZNAM OBRÁZKŮ







Veškeré použité obrázky jsou screenshoty z filmů:

MOORE, Tomm (Director), TWOMEY, Nora (Co-director). (2009). „*The Secret of Kells*“ [Film]. Cartoon Saloon.

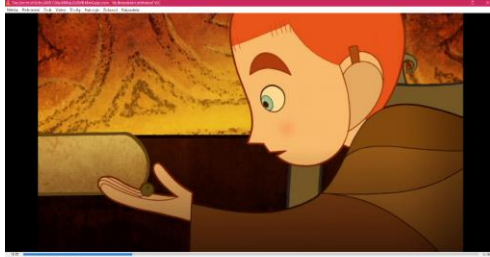
MOORE, Tomm (Director), STEWART, Ross (Co-director) (2020). „*Wolfwalkers*“ [Film]. Cartoon Saloon.

APENDIX A

Tabulka č. 1 – Vybrané scény z filmu The Secret of Kells

Číslo scény	Obrázek	Typ vztahu	Popis	Výklad Charakter / Vizual
1		P/N	Brendan po vesnici honí husu, aby dostal peří	Baví se, v zahradách se se cítí sebevědomě (např. nebojí se skákat přes překážky), stresuje však husu <hr/> Neutrální barevnost, žádné svícení
2		N	Dívá se skrz díru ve zdi	Je zvědavý, ale bojí se, ví že nesmí <hr/> Mlžný závoj = tajemství. Kompozice navozuje úzkost, podporuje tajemnost
3		X	Brendan je v kreslárně a povídá si s mnichy. Příroda se zde projevuje jako pilíře nesoucí střechu budovy a rostliny vnikající dovnitř okny	Brendan je na své okolí očividně zvyklý, nevěnuje mu pozostnost <hr/> Světla ze stropu vypadají jako kmeny stromů, je to jako les uvnitř budovy
4		P	Interakce s kočkou	Má rád zvířata <hr/> Neutrální barevnost. Výřez ve stěně připomíná svatozář
5		N	Dívá se na vesnici a les z věže	Strýcovy příběhy ho děsí, neznámo za branami <hr/> Syté popředí = známo. Stěna = limity, bariéra. Mlžné pozadí = neznámo.
6		N	Brendan je vyslán do lesa	Má strach jít <hr/> V porovnání se stromy-pilíři, které les reprezentují, je maličký, světlo a stín podporují strach a neznámo

7



P

Zachytí inkoustovou bobuli

Je zvědavý a jeho zvědavost je silnější než strach

Scéna se prosvětliila teplým světlem, žádné temné stíny

8



P

Nahlíží ven, opouští vesnici

Strach je překonán, vede ho zvědavost

Díra ve zdi reprezentuje jeho limitaci, tím že vyjde ven si rozšíří obzory



9





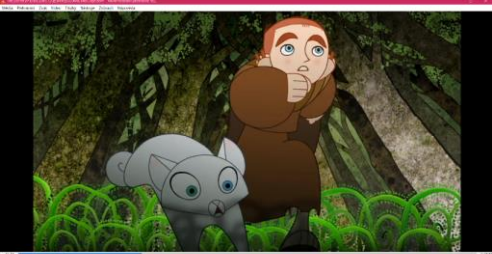




P(N)

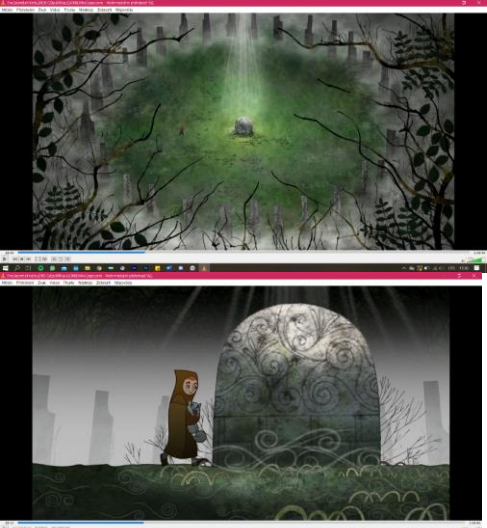

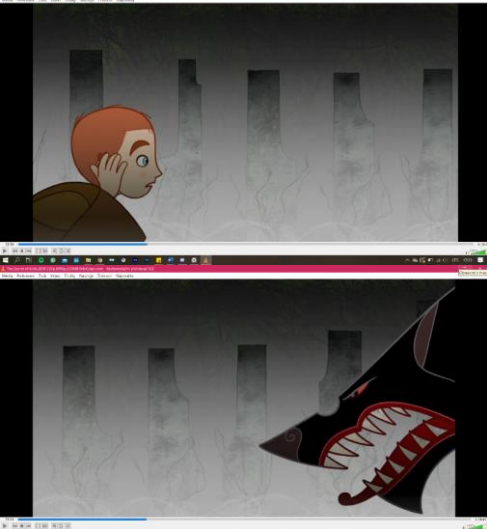

Prochází lesem

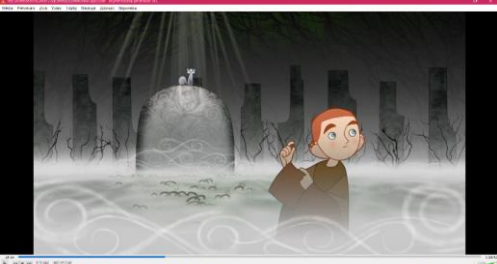




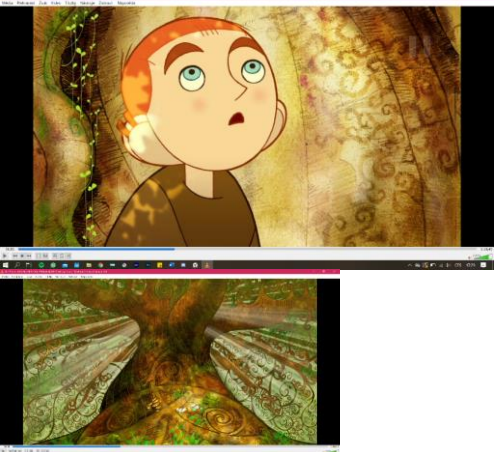
Je uchvácen jeho krásou, výškou stromů




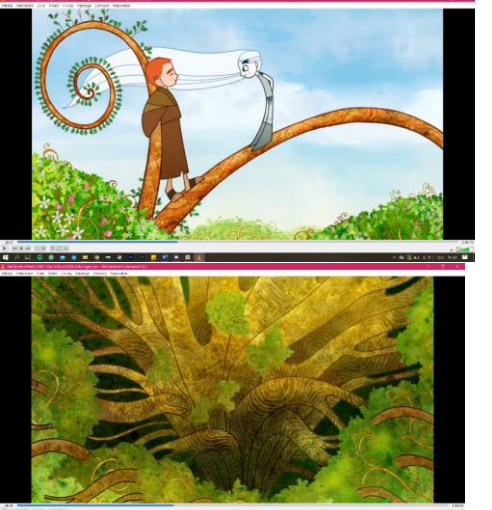
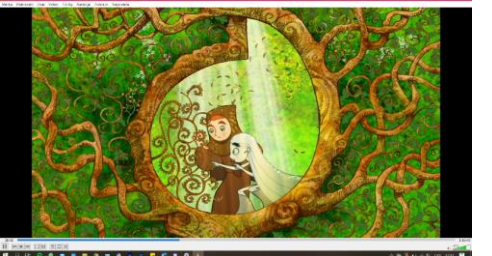

Světlo navozuje příjemnou atmosféru. Ostré stíněné stromy mohou reprezentovat Brendanovy limity. Zapomíná nebo neví o tom, že les může být nebezpečný. Kompozice tomu napomáhá. Kruh = jeho malý svět, odříznuros od okolí

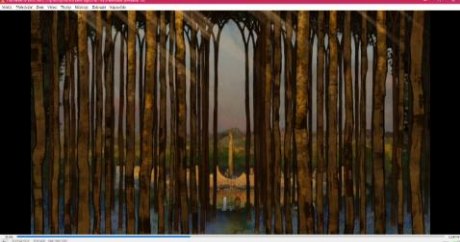

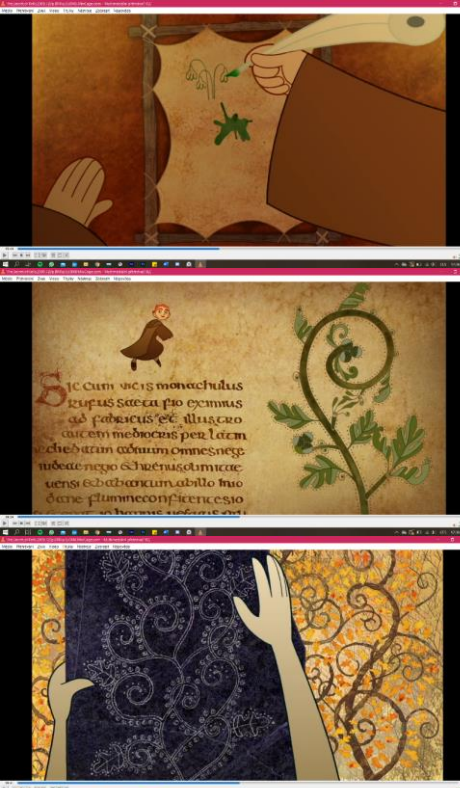

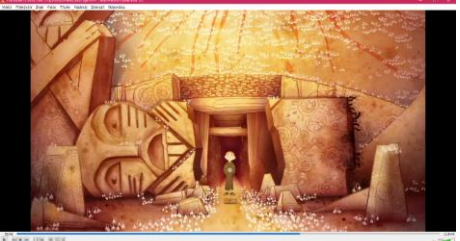


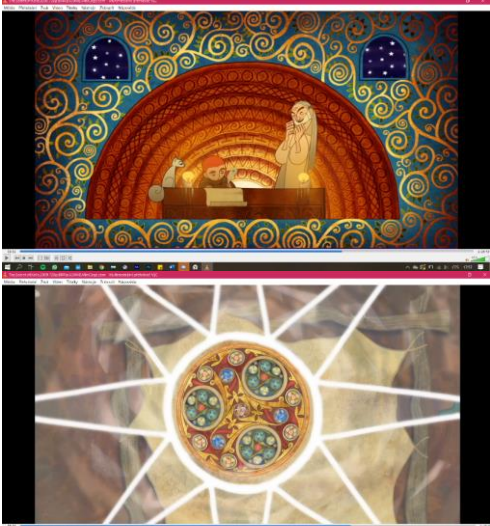



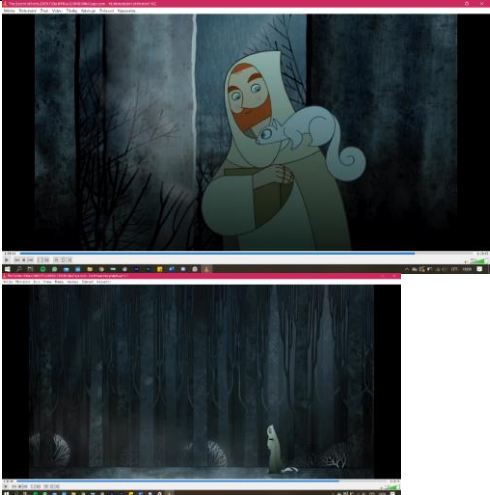
10	 	P(N)	Vstupuje hlouběji do lesa	Stále je unešený, nevíš si nebezpečí
11		N	Uvědomil si, že je ztracen, utíká	Je zmepokojen
12	 	N	Spadl do jámy	Ohromený
13	 	X(N)	Hledá cestu zpět	Nejeví žádné emoce
				<hr/> Temné popředí nám ukazuje, že se blíží něco strašného, Brendan se však o nic nestará

14		X(N)	Přichází na palouk	Opět nejeví žádné emoce
<hr/> Kompozice obklíčení, není úniku, víme, že se něco stane				
15		N	Zaslechne vytí	Vystraší se
<hr/> Nakloněná kamera				
16		X	V tváři v tvář vlkovi	Lehké překvapení, žádné emoce
<hr/> Jednoduchost pozadí přidává na napětí, pilře vypadají jako klec				
17		N(X)	Obklíčen vlky	Bojí se, přesto však nejeví emoce takovým způsobem, jakým by se očekávalo
<hr/> Opět použití kruhu, ze kterého není úniku (vlci, mlha). Také reprezentuje pole fokusu Brandona, nemá čas zajímat se o jiné věci. Paprsky značí naději, bezpečí.				

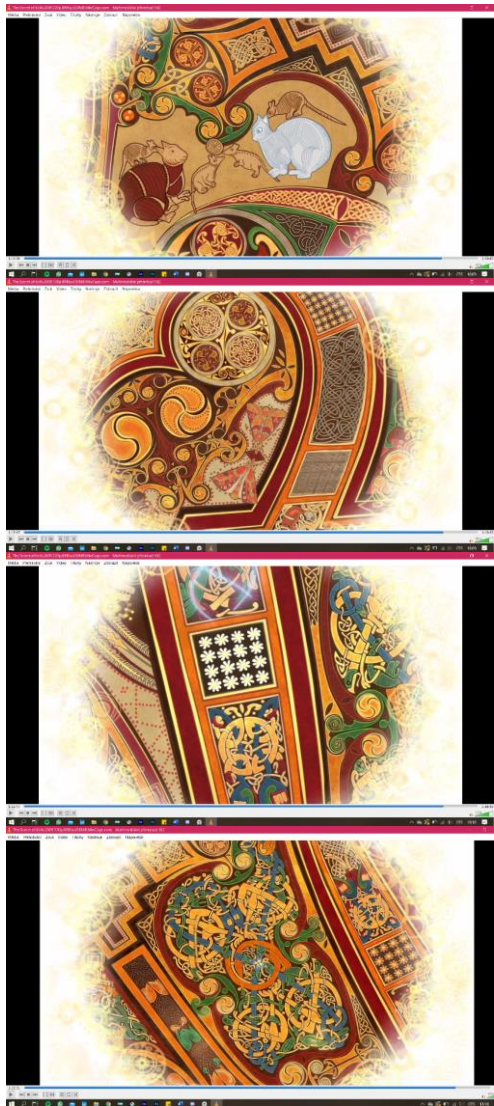
18		X	Brendan se ptá víly na bobule	<p>Velmi rychle zapomněl na nebezpečí, zajímají ho jenom bobule</p> <hr/> <p>Světlo navozuje pocit klidu</p>
19		P	Víla vyvádí Brendana z temného lesa	<p>Brendan je okouzlen</p> <hr/> <p>Světlo v kontrastu se stíny, dva rozdílné světy, vstup do bezpečné zóny</p>
20		N	Následuje vílu, spadne do řeky	<p>Okouzlení velmi rychle pominulo, zase myslí na bobule. K tomu spadne do řeky, z čehož není šťastný</p> <hr/> <p>Zajímavé prvky, krásná příroda, světlo (okouzlení) však zmizelo</p>
21		P	Víla nechává vyrůst sněženky	<p>Brendan je opět okouzlen</p> <hr/> <p>Světlo (okouzlení) je zpět</p>
22		X(P)	Běží krásným lesem, potkáva zvěř	<p>Nejeví vůči zvěři žádné speciální emoce</p> <hr/> <p>Světlo je pravděpodobně opět reprezentace B. pocitů, ty se však v jeho tváři neobjevují</p>
23		N(P)	B. musí vylézt na strom	<p>Bojí se, zároveň je uchvácen</p> <hr/> <p>Kompozice podporuje strach, úzkost, obdiv</p>

24		N	Spadl ze stromu, víla ho zachránila	Strach
<hr/> Kompozice působí jako náruč, navozuje pocit bezpečí, spirála v díře pak působí znepokojivě, pod ní ho čeká bolest/smrt				
25		X(N)	Potkává sovy, vzbudí je	Těžko říct co si myslí, je překvapen, možná lehce znechucen, strach
<hr/> B. je vytěsněn svým hnízdem, působí to, jako že k sovám nemá blízký vztah				
26		P	Pozorují brouky	Má rád brouky
<hr/> Světelnost i kompozice tuto emoci podporují				
27		N	Vylezli na vrchol stromu	Má strach z výšky, nedůvěřuje svému okolí, nezajímá se o výhled
<hr/> Pohled shora, temná hlubina. Spirála = zkroucený bojácny B., větev/most = sebevědomá silná víla				
28		X	B. sbírá bobule	Žádné projevy emocí
<hr/> Světlo = radost, nadšení z úspěchu; barevnost tomu přispívá				
29		X	Přichází k doupěti Croma	Bere nebezpečí na lehkou váhu, i když je varován, neznalost
<hr/> Atmosféra dává vyniknout charakteru postavy				

30		P	B. a víla se loučí	Kochají se pohledem	<hr/> Les působí jako mříže = B. se vrací do klece
31		P	Prochází dírou ve zdi		<hr/> Světlo značí jeho postoj k lesu, stín k domovu
32		P	B. kreslí	Baví se	<hr/> Jeho kresby jsou inspirovány zážitky z lesa, přírodou
33		X	Vydává se získat oko Croma	Nebojí se i když ví, jak nebezpečný Crom je	<hr/> Okolí = nebezpečí, oheň = odvaha, naděje, odhodlání
34		P	Po boji B. vychází z doupěte	Je okouzlen	<hr/> Světlo, květiny = mír, klid, úspěch

35		P	Kreslí s pomocí oka	Soustředí se, baví se	<hr/> Květinový vzor v pozadí poukazuje na to, odkud B. čerpá inspiraci, výsledek o tom také svědčí. Tmavé okraje = soustředění se
36		N	Zachránění před vikinky, obklíčení vlky	Strach	<hr/> Kruh, není úniku
37		X(P)	Cesta po světě, běh času	Vše zobrazuje přírodu, B. nejeví emoce	<hr/> Ukázka toho, v jakém prostředí B. pobývá
38		P	B. kreslí	Baví ho to	<hr/> Na stole se nachází rostlina - inspirace
39		P	B. cestuje po světě, vrací se do domoviny	Nebojí se, má v les důvěru	<hr/> Les působí jemně a klidně, „mature“ barevnost

40








P



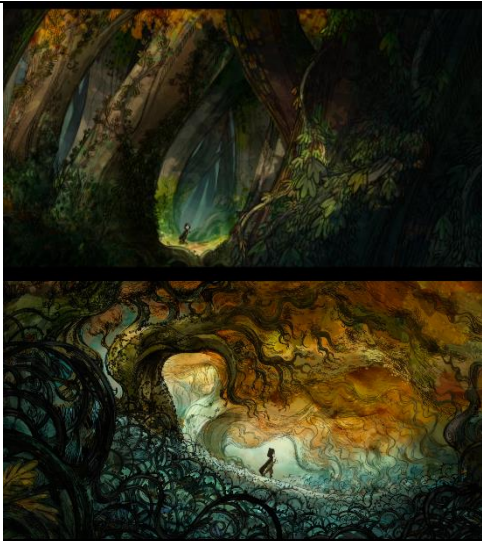
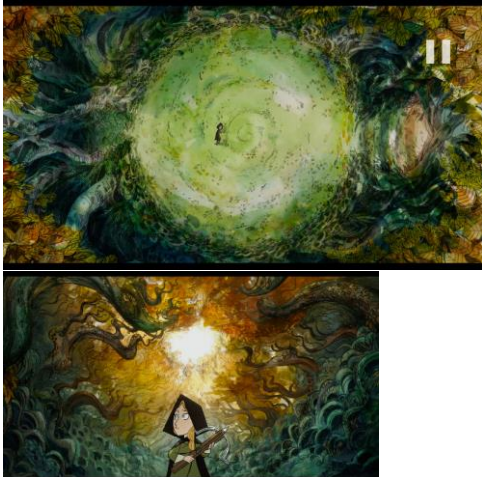
B. kresby v knize






Inspirace v přírodě a
zážitcích, dobrých i
zlých







APENDIX B







Tabulka č. 2 – Vybrané scény z filmu Wolfwalkers







Číslo scény	Obrázek	Typ vztahu	Popis	Výklad
1		N	Robyn chce pomoci otci zabít vlky	Má touhu zabít zvíř <hr/> Červená barva, dvojitý kříž
2		P	Mluví se svým sokolem	Přátelí se se zvířetem <hr/> Žlutá = přátelská barva, sokol zvýrazněn světlem
3		P	Stopuje vlky	Positivní – ví, jak se v přírodě chovat, cítí se bezpečně <hr/> Světlo vzbuzuje pocit hry, nezkušenosti, stín v popředí nadcházející nebezpečí.
4		N		Chce zabít vlka <hr/> Stopy míří jedním směrem, špice její kapuce tomu přidává, funguje v odrazu jako šipka
5		N	Narazí na vlky, je obklíčena	Bojí se <hr/> Světlo zmizelo, textury a barvy v pozadí směřují pozornost k Robyn, působí agresivně, nebezpečně, není cesta úniku. Použití tvaru kruhu tak jako v The Secret of Kells

6		N	Vlci se blíží, pak utíkají	Bojí se	<hr/> Vlnitost a teplota barev v záběru s vlky zjemňuje nebezpečí, díky ní s vlky později může divák sympatizovat. Po útěku se stromy vyrovnávají, špičaté tvary a temnota = nebezpečí, tajemství. Teplota barev láká k průzkumu
7		N	Zachráněna otcem	Bojí se, má výčitky kvůli sokolovi	<hr/> Špičaté tvary = příroda na ni ukazuje, ohrožuje ji
8		N	Vydává se hledat sokola	Po zážitku s vlky je pro ni les strašidelný	<hr/> Les je halen do temnoty, studené barvy = tajemnost, možné nebezpečí. Teplé barvy = krása, harmonie, bezpečí. Barvy zobrazují rozporuplnost Robynina vztahu k přírodě, ztrátu jistoty
9		X	R. vchází na palouk	Přestává se bát	<hr/> Klasické použití kruhu, R. je obklíčená, není však uvězněná – barevnost, tvary, světlo

10		N	Narazí na vlka - Mebh	Je vyděšená, chce se bránit, ale bojí se vystřelit
11		N	První setkání s novým vnímáním reality	R. to vyděsí
12		X	Mebh Robyn uzdraví	Přestává se bát
13		N	Mebh a sokol odcházejí	Robyn nechce, aby sokol znovu zmizel
14		X/N	Následuje Mebh, první kontakt s magií	Magie ji vyleká, temná chodba ji straší
				Barevnost je přívětivá, zlaté linky magie též

15		N	Spadne do křoví	Nepohodlnost
<hr/> <p>Barevnost a světlo jsou velmi pozitivní</p>				
16	 	X	Vchází do vlčího doupěte	Kupodivu se nebojí, obdivuje malby
<hr/> <p>Teplé barvy, vlnitost = bezpečí</p>				
17	 	N(P)	Uvnitř doupěte	Strach z vlků, údiv
<hr/> <p>Opět teplé barvy a vlny. Klasický kruh, ochrana, poprvé však není ve středu protagonista</p>				
18		N	Utíká před vlky, spadne do vody	Nepohodlí, strach
<hr/> <p>Barevnost a chybějící světlo podporují pocit nepohodlí</p>				

19		N	Utíká před vlky	Bojí se
<hr/> <p>Barevnost, tvary a výrazy vlků naznačují hru. Světlo dodává atmosféru „jde o život“</p>				
20	 	P	Hraje si na honěnou	Uklidnila se, začala Mebh důvěřovat, baví se
<hr/> <p>Světlo se zjemnilo, barevnost také, vše je zelené. Robyn je ve svém živlu.</p>				
21		P	R. a ostatní se skrývají před otcem - lovcem	Robyn se poprvé bojí o vlky, snaží se je chránit
<hr/> <p>Tíživá barevnost a použití světla podporují R. strach a to, že se musí udržet v tajnosti, hrozí jim nebezpečí</p>				
22		P(N)	R. si užívá poslední chvíle dne s Mebh	R. chce zůstat v lese, nechce se vracet do města
<hr/> <p>Barevnost, volba tvarů = kontrast mezi místem, kde chce být a místem kde nechce. Koruna stromu přidává na tíživosti</p>				
23		P	R. přemítá o svém dni a zážitcích	Je šťastná
<hr/> <p>Barevnost v domě se změnila, chladnost plakátu vlka značí, že toto téma je pro ni minulost</p>				

24		N	R. se poprvé změnil ve vlka	Strach, zmatení
<hr/> <p>Barva i kresba podporují její pocity, tajemno</p>				
25	 	P	R. se učí vnímat dalšími smysly	Nadšení, úžas
<hr/> <p>Jednoduchá barevnost a jemnost v ostrosti štetce a síle barvy působí magicky, tma znásobuje ticho</p>				
26		P	R. je vlkem	Miluje být vlkem, objevila nový svět
<hr/> <p>Fialová barva přidává na příjemnosti zážitku</p>				
27		P	R. nalézá matku Mebh	Bojí se o ni, je ráda, že ji našla
<hr/> <p>Jednoduchost pozadí, ostré hrany = strach, řád, vlk do tohoto prostředí nepatří</p>				
28		P/N	Když R. nemůže osvobodit vlčici, dává svobodu alespoň sokolovi	Stará se o přírodu, je jí z toho však smutno
<hr/> <p>Šedavost přináší smutek, světlo dává naději</p>				

29



P(N)

R. je jediná ve městě, kdo nechce, aby byla vlčice držena v řetězech

Je jí smutno z toho, jak se lidé chovají, snaží se vlčici zachránit

Světlo ve tváři dodává pocitu prozření, moudrosti, vystoupení z davu.

Jako jediná má ve tváři modrou barvu, ostatní lidé jsou červení = zlo, agrese.

Světlo = krev, oheň = tragédie

30



P

Vlčice se snaží osvobodit a zachránit Mebh, je však znovu uvězněna a má být zabita. Robyn ji zachrání před smrtí.

R. se cítí odvážná, vzdoruje, bojuje za svou pravdu.

Vlk je v prvním záběru rudý, zlý, tak jak ho vidí lidé. Robyn se nebojí stát také rudou, vzdorovitou, být viděna jako zlá, pokud to znamená záchranu vlka. Hrot šípů vede pozornost, dva páry očí působí velmi silným dojmem.

31



P

R. přivedla vlčici k Mebh

Je šťastná, že teď vlci mohou odejít a najít lepší domov

Jemné textury = jemná atmosféra shledání, nenarušují moment. Fialová = klid, vřelé emoce

32






P

R. se rozhodne opustit lidství, stane se vlkem a odchází od otce s jejím lidským tělem, na pomoc smečce

Chce vlky zachránit za každou cenu, patří k nim

Zlatá = čistota jejich úmyslů, temnota barev = smutek situace

33		<p>P R. vede smečku do boje s lidmi, chrání Mebh a matku</p>	<p>Odhodlání, ochránářství</p>
		<hr/>	
		<p>Opět se stává rudou, je rozhodnutá postavit se zlu tváří v tvář. Modrá za hlavou = klid mysli</p>	
34		<p>P Obě rodiny odchází hledat nový domov</p>	<p>R. je šťastná</p>
		<hr/>	
		<p>Vůz je plný rostlin a přírodních materiálů, Světlo a teplé barvy = útulnost, bezpečí</p>	
35		<p>P Vlci běhají kolem, vyjí</p>	<p>Svobodná, užívá si běh se smečkou</p>
		<hr/>	
		<p>Světlo a čistota barev = nové, neprobádané území, naděje, blýská se na lepší časy</p>	