

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ARIADNINA NIT

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Ariadna Nikiforova

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

ARIADNINA NIT

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Ariadna Nikiforova

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	CÍL PRÁCE	5
4	PROCES PŘÍPRAVY	6
5	PROCES TVORBY	8
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	10
7	POPIS DÍLA	11
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	14
9	SILNÉ STRÁNKY	16
10	SLABÉ STRÁNKY	17
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	18
	A) Knižní a periodická literatura	18
	B) Internetové zdroje	19
12	RESUMÉ	20
13	SEZNAM PŘÍLOH	21

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Autorský animovaný film "Ariadnina nit" je příkladem kreslené animace vytvořené pomocí digitální technologie. Klasický způsob animování spočívající v kreslení každého záběru ve spojení s rotoskopií se stal základem pro animování filosofické autorské historky.

Animace jako druh umění a univerzální výtvarný projev umožnila realizaci tohoto projektu. Jednoduchá 2D linka se animováním přeměnila do niti, zatímco nit následně nabyla rysů různých živých bytostí a cestou animace se dokázala přeměnit do čehokoliv, a dokonce i nahradit stříh. "Rukou však můžete zobrazit člověka, rybu, labuť, cokoli, co svedete, přičemž fantazii se žádné meze nekladou. Obdobný zákon platí i v animovaném filmu. I tam se každý předmět v okamžiku, kdy se dá do pohybu, mění v cosi jiného, protilehlého"¹

Hlavní zobrazovací prvek ve filmu, teda "nit", je jedním z nejobsažnějších symbolů ve světovém umění. Ve starořecké mytologii je známý mýtus o Ariadnině niti. Symbolismus animace skvěle ladí se symbolismem mytologie: "...animovaný film má na rozdíl od filmu hraného kódování dvojitě, čili kódování kódu (dva soubory šifer): první kód platí obecně pro výtvarné umění, jeho reflexi a metamorfózu nejen reality či animovaného tj. "rozhybaného" výtvarna, ale zahrnuje i všechny znaky a symboly z výtvarného umění odvozené."²

¹ Úvod do estetiky animace, s. 39

² Scenáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace, s. 50

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma propojení a vzájemné závislosti všeho živého ve světě se ve filmu rozvíjí přes příběh jedné nitě, která hledá svoji cestu. Rozsáhlost symbolu „nitě“ umožňuje rozšiřování té cesty do nekonečna, dává možnost odvést diváka do takových „zákoutí“, o kterých ani netušil, že mohou existovat, a naprosto ho „spoutat“ a „unést“ do „nit’ového světa“.

Dvojitost vjemů velkého a malého, obecně světového a běžného, složitého a zároveň jednoduchého zvětšuje hloubku příběhu, přidává objem pojetí.

Moji volbu tohoto tématu ovlivnilo také moje vlastní křestní jméno. Jmenuji se Ariadna. Myslím si, že životní cesta člověka a význam jeho jména jsou vzájemně propojené. Starořecký mýtus o Ariadnině niti se v mém životě velmi často objevuje. (Někdy, když se s někým seznámím, vzpomene si dotyčný člověk na onen mýtus nebo se zeptá, co to jméno znamená).

"Ariadna je v řecké mytologii dcera krétského krále Mínóa a jeho manželky Pásifaé. Když se její matka Pásifaé nechala svést posvátným bílým býkem, přišel na svět Mínotaurus, obluda s tělem muže a hlavou býka. Král Mínós svou manželku potrestal strašným způsobem, nechal ji usmýkat divokým býkem. Mínotaura ukryl před světem do mohutného labyrintu, který pro něj vystavěl slavný athénský stavitel Daidalos. Když na velkých athénských hrách zvítězil

nejstarší bratr Androgeós, athénský král Aigeus ho zabil. Na Athény padl hněv bohů a král Mínós proti Athénám vytáhl s vojskem. Za usmíření byla na Athény uvalena krutá daň: každých devět let bude na Krétu vypraveno sedm sličných panen a sedm paniců a budou předhozeni jako oběť Mínotaurovi. Tak se stalo. Když byl čas třetího obětování, připlul na Krétu mezi oběťmi Théseus, syn krále Aigea, s odhodláním Mínotaura zabít. Ariadna se do Thésea zamilovala na první pohled a pomohla mu těžký úkol splnit. Před vstupem do labyrintu mu dala klubko nití, které Théseus za sebou rozmotával. Dostal se k býkovi dlouhými temnými a spleťnými chodbami, podstoupil s obludou těžký boj, býka proklál mečem a zvítězil. Pomocí nití se dokázal vrátit zpět k východu z labyrintu. Athény i Kréťané si oddechli, že nebezpečí je pryč. Sousloví „Ariadnina nit“ přežívá do současnosti, je symbolem pro orientaci a řešení složitých zamotaných situací nebo problémů. ³

³ Článek na Wikipedie, webová encyklopedie, <https://cs.wikipedia.org/wiki/Ariadna>

3 CÍL PRÁCE

Cíle mé bakalářské práce jsou:

-předvést nové možnosti 2D animování;

-spojením několika technik (kreslená animace, rotoskopie, zpracování videa) dosáhnout zajímavého výtvarného výsledku;

-znázornit moje vlastní porozumění oblíbenému starořeckému mýtu;

- převést svoje filosofické myšlenky o vesmíru, životní cestě, svobodě a poutech do animovaného filmu

4 PROCES PŘÍPRAVY

Chtěla jsem vytvořit film, který by přesně odpovídal mému nynějšímu vnímání světa a stal se tak mojí výpovědí o světě ve smyslu osobním i profesním. Mám blízko k filosofii a k analyzování všeho, co prožívám. Animace je pro mě vyjadřovacím prostředkem stanoviska ke světu, k lidstvu, k věcem kolem sebe.

V současné době prožívám etapu hledání sama sebe, svoji cesty, přehodnocení svých životních hodnot a priorit. V tomto smyslu daná práce poněkud vystupuje v roli deníku a je ovšem velmi osobní.

Vždy mě zajímala mytologie a v neposlední řadě kvůli svému vlastnímu jménu. Přečetla jsem znovu některé mýty, včetně "Ariadniny nitě" a také knihu "Symboly a jejich významy. Klíč k výkladu motivů a znaků v umění", jejímž autorem je Clare Gibson. Symbolismus mě láká už dávno, směřuji svoje umění k abstraktnějšímu projevu, ke zjednodušení výtvarného stylu za účelem výraznějšího odhalení původního smyslu, podstaty věcí. Proto jsem dost dlouho hledala ten pravý výtvarný styl, než jsem přišla na tu černou linku na bílém pozadí.

Pro lepší chapání pohyblivé přírody zvířat jsem několikrát navštívila plzeňskou ZOO, dívala jsem se mnohokrát na videa skutečných živých bytostí. Musela jsem si vzpomenout i na základy kreslené animace: chůze zvířát, animování postav a předmětů, zplošťování a natahování, oblouky, nadsázka atd.

Důležitou a nedotknutelnou částí skoro všech mých prací je hudba. Hledala jsem vhodného člověka pro hudební stránku, abychom si

navzájem dobře porozuměli. Pro svůj projekt jsem si zvolila elektronický abstraktnější hudební styl. Hlavním cílem hudby pro tento projekt je vytváření působivé atmosféry. Zvuk tu slouží jako podpora charakteru nit'ového pohybu.

5 CROCES TVORBY

Do procesu tvorby si dovolím zařadit veškeré etapy práce, tedy hledání tématu, sbírání materiálů a vymýšlení příběhu. Věděla jsem, že chci dělat hudební animovaný film, případně animovaný klip. Hledala jsem hotovou hudební kompozici, abych ji mohla obohatit animací, rozvíjet příběh kresleným pohybem. Když jsem konečně našla vhodného hudebníka, jehož styl hudební tvorby odpovídal moji představě nálady budoucí práce, domluvili jsme se, že složí hudební kompozici pro můj projekt. Dohodli jsme se na tématu a atmosféře díla a pustili se do toho.

V etapě vymýšlení výtvarného zpracování filmu, jsem náhodně na internetu objevila zajímavou techniku, tzv. kreslení nepřerušovanou čarou. Jde o kreslení takovým způsobem, že ruka kreslíře se nesmí odtrhnout od plochy, na kterou kreslí, dřív, než obrázek bude úplně hotový. Tento způsob kreslení mi ukázal správnou cestu a pomohl odpovědět na hlavní otázku “JAK?” Přesně tak moje „nit“ nabývala svoji animovanou „tvář“.

Kreslení pomocí niti dokázalo převést různé přeměny jedné bytosti do druhé a tímto umožnilo široké pole působnosti fantazie. Práce nad scénářem proto byla hodně zajímavá. Především jsem se zamyslela nad významem symbolu nitě. Jejím hlavním předurčením je spojení, propojení, ale zároveň i pouta, svázání. Nit také vždycky byla i symbolem života. Život jako nesvoboda, na kterou přece nechceme přijít.

Postup práce s animací byl tedy následující:

1. Výběr, sbírání a zpracování videa jako podklad na překreslování pro animaci způsobem rotoskopie;
2. Překreslování pohybů živých bytosti (technika rotoskopie);
3. Přidávání dalších zahybů niti, vytvoření dojmu nit'ové masy (kreslená animace);
4. Spojení nakreslené linky s natočenou reálnou nití;
5. Časová korekce ve spojení s hudbou;
6. Přidávání nutných efektů;
7. Čištění grafiky.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

V této práci jsem spojila několik technik.

- Jednou z nich je rotoskopie. Použila jsem videa chůzí a běhu zvířat, let ptáka a pohyby člověka. Tato videa jsem pro pohodlnější práci převedla do jednoduchého obrysu pomocí efektu v programu Adobe After Effects a dále jsem překreslovala povrch videa v programu Adobe Flash každý záběr černou linkou. Rotoskoping se tedy většinou používal na vytvoření obecného tvaru postavy, jako základního obrysu s přirozeným realistickým charakterem pohybu;

- Dále ve stejném programu na vrchní vrstvě jsem přidávala / kreslila více linek (proplétání, spojení a postupné formování nit'ové hmoty, masy, s kterou se dá krásně pracovat při přenosu těžiště těla z jednoho místa na druhé. Bylo to tedy nit'ové naplnění základního obrysu.

- Nasledujícím krokem jsem natočila reálnou nit na bílém stole a spojila jsem tyto video fragmenty se svojí animovanou nití. To spojení způsobilo, že chování nakreslené linky-niti se stalo více přirozeným;

- Potom scény procházely cestou korekce a doladění časování a stříhu s ohledem na hudbu a její rytmus v programu Adobe Premiere;

- Závěrečnou etapou bylo čištění a přidávání efektu v Adobe After Effects.

7 POPIS DÍLA

Autorský animovaný film "Ariadnina nit" je krátkým surrealistickým příběhem jedné neposedné cílevědomé niti, která se snaží najít svoji cestu. Během toho se transformuje a nabývá tvary různých živých bytostí. Nejdříve je dešťovkou, potom její proměny postupují výš a výš „po schodech evoluce“, až se stane člověkem. Těmito přeměnami a transformacemi ukazuje nejenom na svoji existenci, kterou se tím snaží prokázat, ale i na svoji mnohostrannost a universalitu. Kromě toho vystupuje jako hlavní spojovací prostředek všeho možného, jako základ života a hlavní stavební osa živých organismů.

Příběh tohoto animovaného filmu je ~~dešt~~ velmi jednoduchý. Živá pohyblivá nit se někam táhne, hledá svoji Cestu. Během toho hledání nabývá různé tvary živých bytostí podle stupně jejich rozvoje: od nejprimitivnější až po člověka. Tato nit během vytváření obrysu a masy živých organismů je avšak zároveň i sdružuje a poněkud vymezuje jejich pohyby.

Ikdyž její začátek je někdy vidět, konec nikdy. Neustále sledujeme její pokračování a nerozlučnost s tělem každé bytosti. Zatímco u ryby to vypadá jako rybářský spinning anebo u zvířat jako třeba vodítko, pro člověka se to stává poutem, krutým omezováním jeho svobody a tím celá historka získává dramatický charakter. Tu nesvobodu zesiluje i přeměna ptáka v člověka a naopak. Oni jako nejvíc ze všech se snaží o svobodu a potřebují ji.

Jako animátorka znovu zkusím pracovat s tím, co je pro mě nejzajímavější k animaci. Jedná se o masu (loni jsem zkoušela animovat také tekutinu, kouř atd.). V tomto filmu roli masy naplňuje poněkud chaotická hromada nití, něco jako “nit’ová hmota”. Samozřejmě tyto nitě-linky se dají ovlivnit mnohem lépe, než skutečná natočená masa. Zaleží to na poměru, používání reálného zpracovaného videa a kreslené animace. V tomto projektu se reálné video používá jenom minimálně ve srovnání s animací, rotoskopii a kreslenou animací linky každého záběru. Zejména rotoskopie⁴ mi umožnila vytvořit ten specificky a poněkud relativní dojem surrealistické reality, stala se základem pro animování mého bakalářského projektu.

Další animovaná vrstva, nepodřízená rotoskopii, a proto víceméně svobodná, je doplňková linka-nit, která tvoří právě tu poněkud chaotickou masu uvnitř postavy. Tuto doplňkovou nit jsem kreslila nepřetržitým dotykem pera na tabletu. Pro lepší výsledek jsem při tom musela balancovat mezi orientací na hlavní rotoskopický obrys a uvolněným “chaotickým” pohybem svojí kreslící ruky. Moment přechodu postavy do jiného tvaru jsem musela provést tak, aby se hlavní obrys nenápadně rozpadl a dal přednost tomu doplňkovému chaotickému shromaždění nití, aby řídila pohybem. Dále se hlavní obrys s ohledem na rotoskopii musel postupně složit do nového tvaru nové postavy a znovu nabýt řídicí roli. Animováním

⁴ **Rotoskopie** je primárně animační technika, kterou vynalezl Max Fleischer roku 1915 (patentováno roku 1917). Princip rotoskopování: animátor překresluje filmové rámečky, které obsahují hranou stopáž, technika je náročná a zdlouhavá, animátor totiž musí překreslovat filmový pás rámeček po rámečku. Článek na Wikipedie, webová encyklopedie, <https://cs.wikipedia.org/wiki/Rotoskopie>

toho přechodu nit'ové masy jsem mohla kontrolovat všechny přeměny a vymyslet cokoliv.

Objevená animační schopnost dokázala skoro nahradit střih a převést celou historku do neustálého směřování (plazení, plavání, chůzi, běhu, letu atd.)

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Způsob animování postav pomocí rotoskopie není nový, avšak ve spojení s různými jinými technikami animování nabízí zajímavé výsledky. Myslím, že v tomto filmu se mi podařilo předvést nové možnosti rotoskopingu díky spojení s jinými způsoby animace. Hledání a rozvoj dalších možností podobných spojení by mohlo pokračovat.

Již během práce nad projektem jsem si uvědomila, že tento způsob práce poskytuje obrovský potenciál a může se někdy v budoucnu stát i základem pro nějaký větší projekt a krásně se propojit s jinými druhy umění, jako například ozdobit performance pomocí promítání animované niti na skutečné postavy artistů s použitím nových technologických možností: kinect nebo 3D mapping nebo by taková animace mohla krásně doplnit nějaký video projekt.

Pokud se zamyslíme nad vlastnostmi linky-niti, přijdeme na to, že takové nitě máme všude. Např. jen samotné lidské tělo. Jsme tedy ovázáni tisícem žil a krevních cév, a když se pohybujeme, někdy je vidět, jak se uvnitř nás pohybuje celý „nit'ový“ systém.

Touto technikou animace jsem se pokusila ukázat, jak je možné nahlížet na vše okolo sebe jakoby z vnější průhledné strany dovnitř a uvidět vnitřní vazby všech věcí, jejich hlubší souvislosti a skutečnou podstatu. Tohle „nit'ové“ vidění světa rozšiřuje hranice působení animace do animování každého drobného svalu pomocí nerozdělitelné linky (bez čárky) podřízené celkovému pohybu

jakéhokoliv objektu. Dokonce i tzv. speed lines (pomocné animované linky pro zesílení dojmu a směru pohybu) se mohou zobrazit pomocí této techniky. Využila jsem i tuto možnost v animaci svoji bakalářské práce.

Ještě bych ráda zmínila výtvarnou stránku bakalářského projektu. Např. při zastavení jakéhokoliv záběru to vypadá jako skutečná statická kresba, někdy bizární, někdy komplikovaná až-příliš, že se zdá, že už to je beznadějně zamotaná uzlina, ale jenom a zejména po spuštění přehrávání "play", uvidíte, jak se „rozmotá“ a pokračuje na svojí cestě evoluce přeměnami a novým tvarováním.

Originalita tohoto způsobu animace otevírá nové možnosti a rozšiřuje hranice animace a výtvarna o nový potenciál.

9 SILNÉ STRÁNKY

Především bych ráda zdůraznila, že osobitost projektu spočívá v technice animace založené na kreslení pomocí linky-niti, která poskytla možnost uskutečnit velké množství různých neuvěřitelných proměn z jedné věci nebo bytosti do druhé a předvést nové zajímavé schopnosti animace.

Jako silné stránky projektu bych ráda vyzdvihla následující:

1. Používání minimálního počtu zobrazovacích prostředků (černá linka na bílém pozadí) a dosažení výrazného výtvarného efektu, který pomocí animování vyvolává silný dojem;
2. Daná technika poskytuje obrovské pole působnosti pro fantazii;
3. Otevírá se široké pole pro animování;
4. Originalita výtvarného stylu;
5. Velký potenciál dané techniky animace;
6. Možnost nahradit klasický stříh cestou animované transformací objektů pomocí linky;
7. Působivé spojení s hudbou

10 SLABÉ STRÁNKY

Ke slabým stránkám tohoto projektu bych mohla uvést náročnost kreslené animace záběr po záběru a to s nutností plynulého překreslování povrch videa cestou rotoskopie. Technicky každá scéna zabírá hodně času a je nezbytné stále kontrolovat spojení mezi každým novým záběrem ve souvislosti s předchozím a následujícím. Příprava k animování skoro každé scény trvá taky velmi dlouho. Abych mohla přistoupit k animování, musela jsem před tím posbírat scénu po částech z video fragmentů realných postav pro rotoskopii a až potom ji začít kreslit. Po vyrenderování hotové animace, jsem musela také pečlivě prohlédnout všechny záběry za účelem kontroly a vyčištění grafiky.

Process tvorby tedy není jednoduchý a opravdu vyžaduje hodně pečlivosti a přesnosti pro dosažení požadovaného výsledku.

Seznam použitých zdrojů:

a) Knižní a periodická literatura

1. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu Minimum z dějin české animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
2. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 97880-7331-253-4.
3. NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013. ISBN 978-807331-124-7. ISBN 978-80-7331-276-3.
4. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
5. DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a tele-vizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
6. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: Nakladatelství BB/art s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Jiří Buchal BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-23834-7.
7. GIBSON, Clare. Symboly a jejich významy. Klíč k výkladu motivů a znaků v umění. Praha: Nakladatelství Slovart, 2010, ISBN 978-80-7391-370-0

b) Internetové zdroje

1. ARIADNA, Wikipedie, webová encyklopedie,
<<https://cs.wikipedia.org/wiki/Ariadna>>

2. ROTOSKOPIE, Wikipedie, webová encyklopedie,
<<https://cs.wikipedia.org/wiki/Rotoskopie>>

Resumé

Мой бакалаврский проект, анимационный авторский фильм "Нить Ариадны" представляет собой философское рассуждение на тему жизненного Пути, устройства мироздания, связи всего сущего на Земле.

К окончанию учёбы в столь интересном учебном заведении как Западно-чешский Университет в Плзни, мне бы хотелось по средствам этой работы поделиться с педагогами и другими студентами своими самыми личными переживаниями, поисками и рассуждениями о жизни, стремлением "распутать" свой жизненный путь и найти себя, своё место в огромной сложной системе сплетений судеб и целей. Показать свой образ мыслей, витиеватый, иногда сумбурный, местами запутанный, но устремлённый к сути.

Для меня эта работа стала подведением итога моего обучения анимации, и я попыталась максимально показать в ней всё, что освоила в плане анимационного мастерства. Также мне хотелось придумать и осуществить что-то новое и оригинальное в плане техники, поэтому я решила поэкспериментировать с соединением разных видов анимации, что и привела к такому результату.

В изобразительном смысле, я старалась максимально упростить средства выражения, чтобы в работе не было излишней нагруженности. Для меня было важно сосредоточиться на главном и как бы "заглянуть" сквозь поверхностную оболочку внутрь сплетений живых организмов. Чёрной линии оказалось вполне достаточно, чтобы охватить большое количество образов и символов, разложить и собрать их, поиграть с ними и сделать попытку осмыслить их сущность, выявить связь, на которой держится вся наша Вселенная.

"Нить Ариадны" это анимационная страничка дневника философствующей студентки, которой часто приходится распутывать сложные ситуации, идя вслед за своей нитью.

Seznam příloh:

Příloha 1

Inspirativní materiály

Příloha 2

Zkouška animace

Příloha 3

Skica k filmu

Příloha 4

Záběr z filmu

Příloha 5

Nit pro film

Příloha 6

Záběry z filmu

Příloha 7

Záběry z filmu

Příloha 8

Záběry z filmu

Příloha 9

Záběry z filmu

Příloha 10

Záběry z filmu

Příloha 11

DVD-ROM

Příloha 1

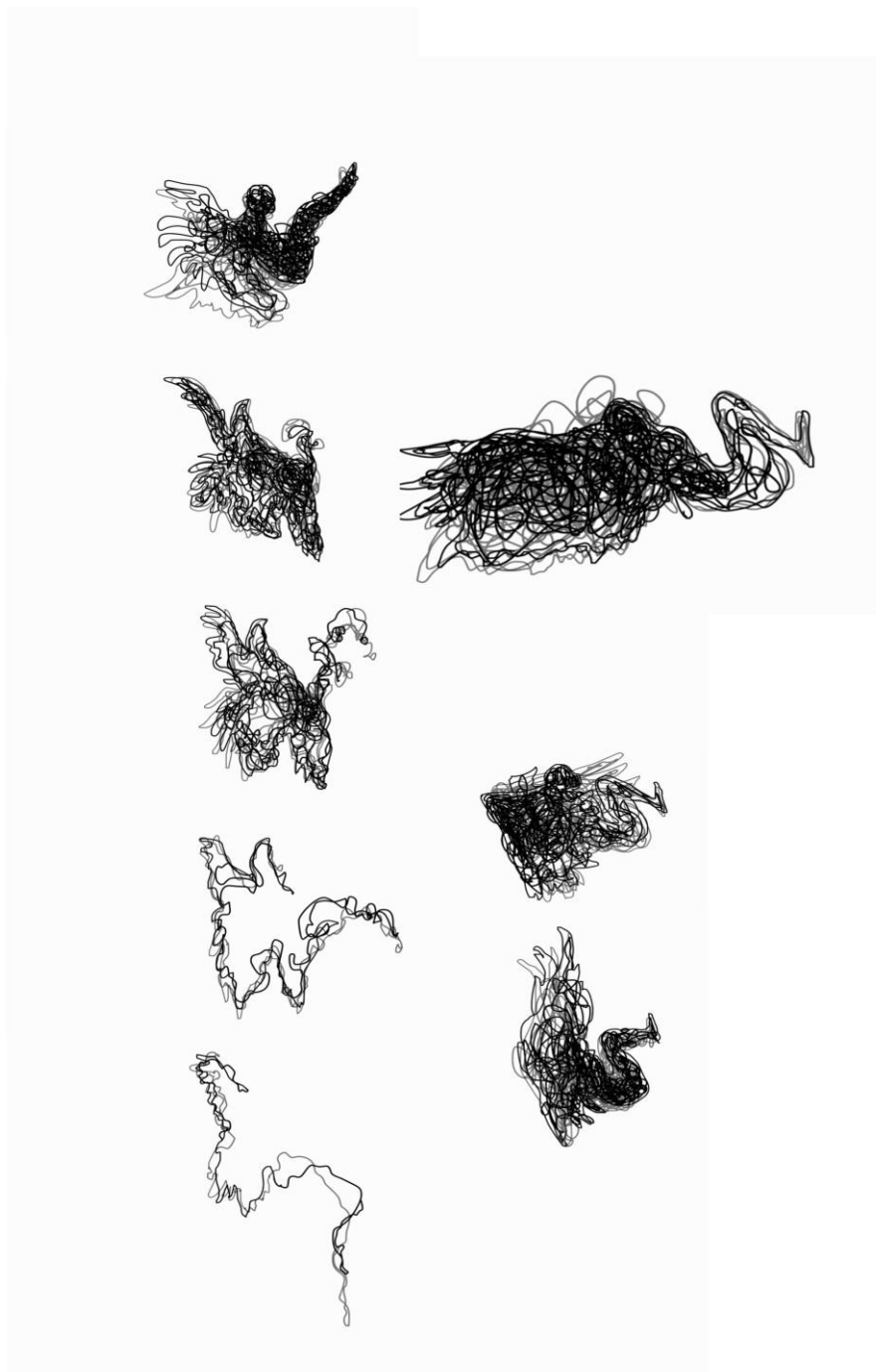
Inspirativní materiály⁵



⁵ (různé zdroje na internetu)

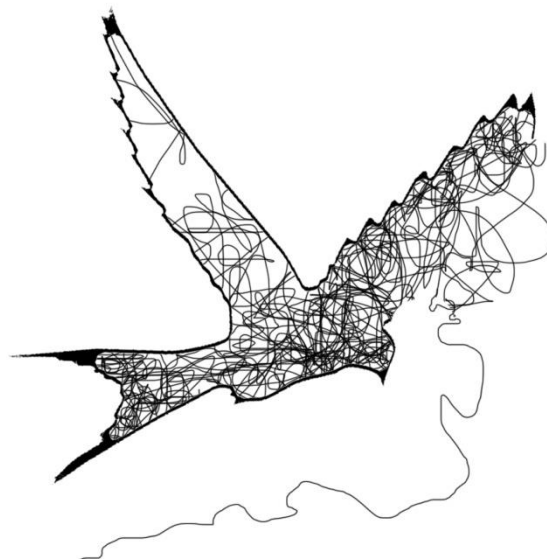
Příloha 2

Zkouška animace⁶



⁶ (obrázek vlastní)

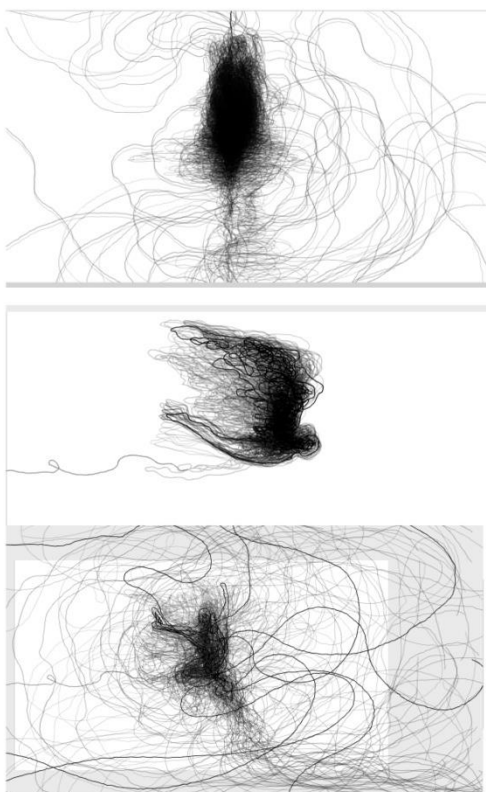
Příloha 3
skica k filmu⁷



⁷ (obrázek vlastní)

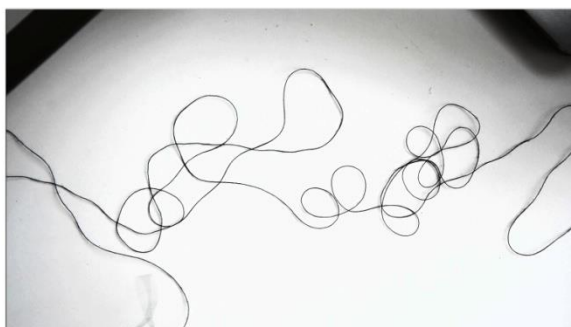
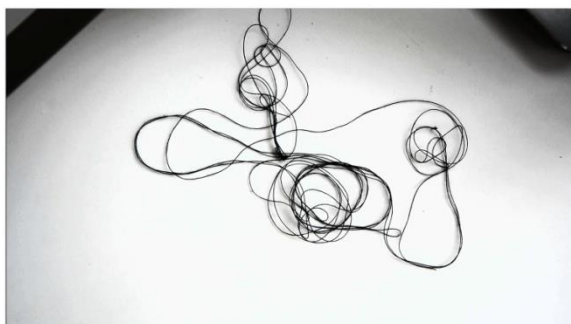
Příloha 4

Záběry z filmu⁸



⁸ (obrázek vlastní)

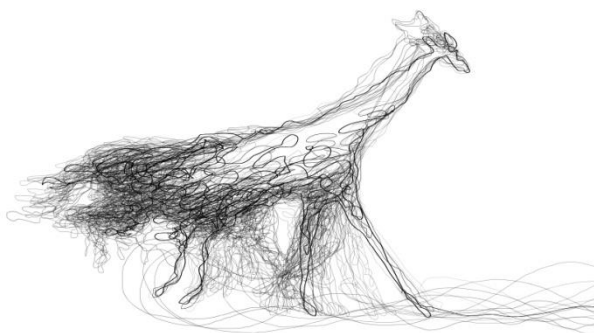
Příloha 5
nit pro film⁹



⁹ (foto vlastní)

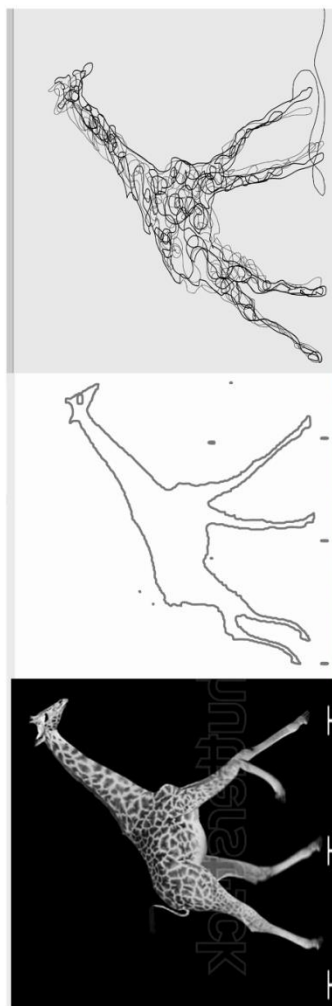
Příloha 6

Záběry z filmu ¹⁰



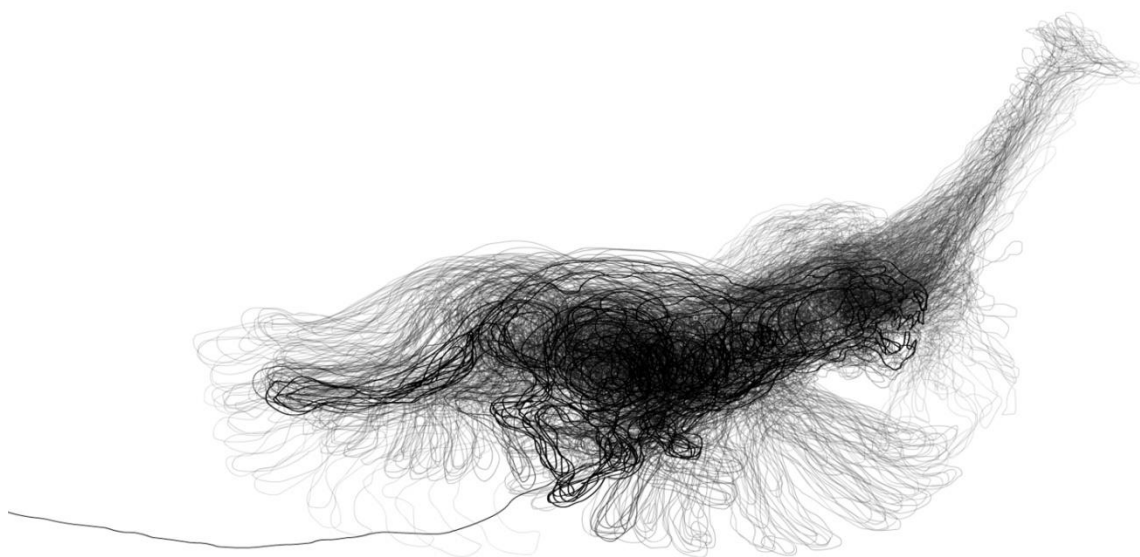
¹⁰ (obrázek vlastní)

Příloha 7
Záběry z filmu ¹¹



¹¹ (obrázek vlastní)

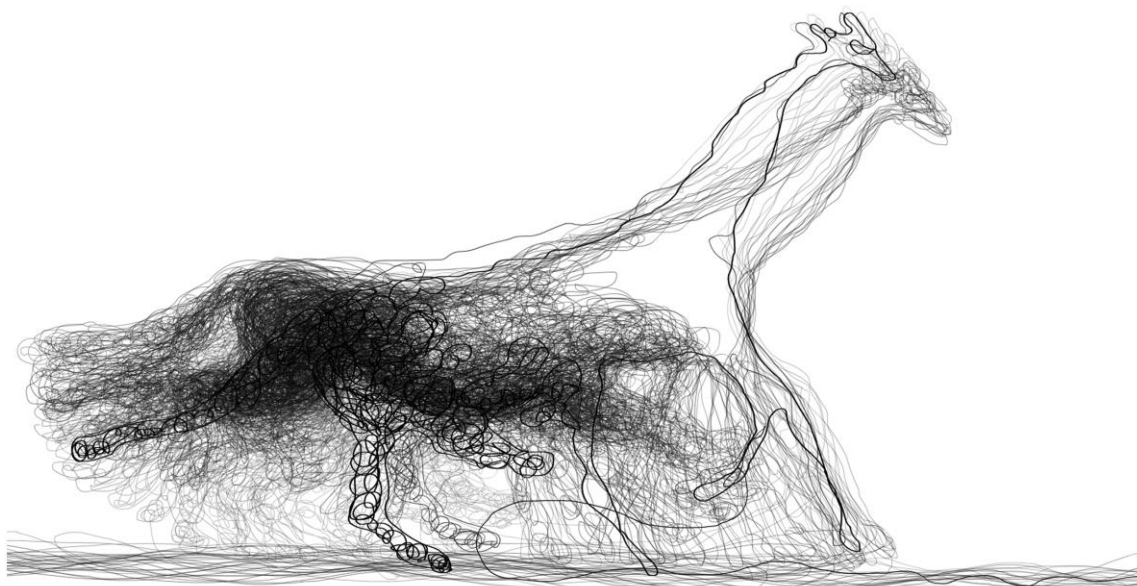
Příloha 8
Záběr z filmu ¹²



¹² (obrázek vlastní)

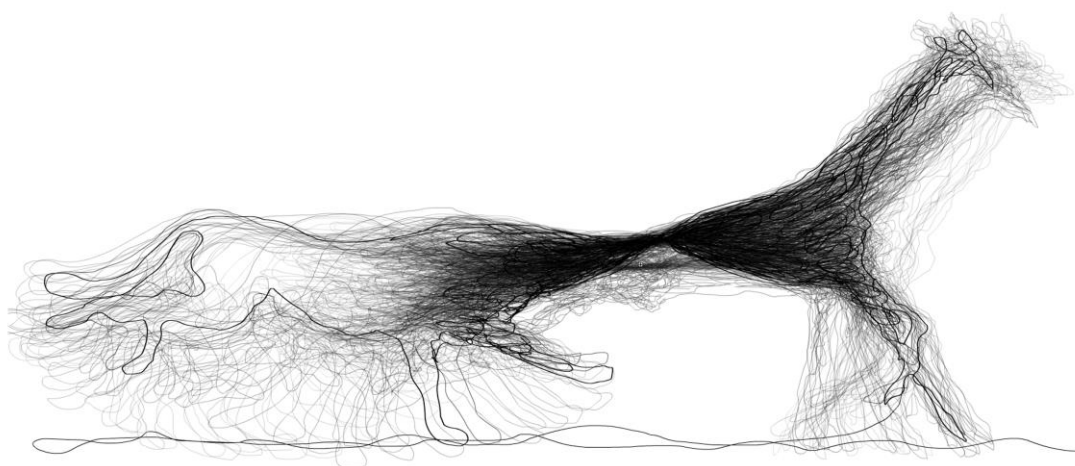
Příloha 9

Záběr z filmu ¹³



¹³ (obrázek vlastní)

Příloha 10
Záběr z filmu ¹⁴



¹⁴ (obrázek vlastní)

Příloha 11

DVD-ROM