

Vlčí stezky

BcA. Vojtěch Dočkal

Diplomová práce
2018

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Vojtěch Dočkal**
Osobní číslo: **K15293**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

2. praktická část: Vlčí stezky – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

ŽÁČEK, Jan (ed.). Z nevýhody výhoda: příručka pro skautské vedoucí o tom, jak v oddíle pracovat s dětmi s různými specifickými potřebami. Vyd. 5., rozš., (V TDC 1.). Praha: Junák – svaz skautů a skautek ČR, Tiskové a distribuční centrum, 2013. ISBN 978-80-86825-89-2.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

CARTER, Forrest. Škola Malého stromu: skutečné události. 3. vyd. Přeložil Lubomír MIŘEJOVSKÝ. Praha: Kalich, 2007. ISBN 978-80-7017-058-8.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **4. prosince 2017**
Termín odevzdání diplomové práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 30.5.2018

VOJTECH DOČKAL, O. S. V. R.

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě díla vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Film Vlčí stezky je animovaný film, kterým je společným projektem s Noemi Valentíny. Naším cílem bylo prolomit nepsané dogma, kdy každý tvůrce-animátor pracuje sám na vlastním bakalářském nebo diplomovém projektu.

Společně bylo naším záměrem vytvořit příběh, který bude fungovat, jak pohádka pro mladší diváky, tak jako příběh s duchovním přesahem pro dospělé.

V teoretické části je nejprve popsán proces tvorby příběhu. Následně jsou vyjmenovány a popsány základní pilíře, na kterých je postavena hlavní myšlenka příběhu.

V praktické části je pak popsán proces výroby celého filmu od první kresby až po finální úpravy střihu a zvuku.

Klíčová slova: Vlčí stezky, příběh, vlk, chlapec, Příroda, výchova, sebepřekonání, rodina, výtvarno, Photoshop, After Effects, TvPaint,

ABSTRACT

Wolves Trail is an animated film that is a joint project with Noah Valentine. Our goal was to break the unwritten dogma, where each creator-animator works on his own bachelor or diploma project.

Together, it was our intention to create a story that would function as a fairy tale for younger audiences, as well as a story of spiritual overlap for adults.

In the theoretical part, the storytelling process is first described. Subsequently, the basic pillars on which the main idea of the story is based are listed and described.

In the practical part is described the process of making the entire film from the first drawing to the final editing of the editing and sound.

Keywords: Wolf paths, story, wolf, boy, Nature, education, self-surpassing, family, art, Photoshop, After Effects, TvPaint.

Poděkování:

Děkuji panu Hejcmanovi i panu doktoru Gregorovi za podnětné a praktické rady při tvorbě
mojí práce. Také děkuji svojí rodně, přátelům i kolegům za podporu a důvěru ve šťastný
konec.

Motto:

*Je to rozum, který nás tlačí ke stále vyšší spotřebě, až po konečné zničení. Návrat, kterého
je nám třeba, není návrat k přírodě, někam do lesa, je to návrat do hlubin našeho nitra.*

(Erazim Kohák)

Čestné prohlášení:

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

OBSAH

ÚVOD	11
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 LITERÁRNÍ A PŘÍPRAVNÁ ČÁST FILMU	13
1.1 TVORBA PRVNÍHO PŘÍBĚHU	13
1.2 BUDOVÁNÍ VLASTNÍ DĚJOVÉ LINKY.....	14
1.3 CHARAKTERISTIKA POSTAV	15
1.4 INSPIRACE LITERÁRNÍMI DÍLY.....	17
1.5 VÝTVARNÁ INSPIRACE OD JINÝCH AUTORŮ.....	19
2 VÝCHOVNÝ A DUCHOVNÍ PŘESAH PŘÍBĚHU	22
2.1 PŘÍRODA JAKO NÁSTROJ K SEBEROZVOJI.....	23
2.2 RODINA A STARŠÍ PRŮVODCE NA CESTĚ JAKO VZOR	25
2.3 DUCHOVNÍ ROZMĚR PŘÍBĚHU	28
II PRAKTICKÁ ČÁST	33
3 ROZDĚLENÍ ROLÍ PRO REALIZACI PROJEKTU	34
3.1 CESTA K VÝTVARNU.....	34
3.2 PLÁN ROZDĚLENÍ ROLÍ PŘI REALIZACI	38
3.3 ZMĚNY V ROLÍCH V PRŮBĚHU REALIZACE	41
4 PŘÍPRAVA	42
4.1 NÁVRHY CHARAKTERŮ	42
4.2 NÁVRHY PROSTŘEDÍ.....	47
4.3 STORYBOARD	51
5 PŘÍPRAVA ANIMACE	53
5.1 ANIMATIK	53
5.2 ANIMAČNÍ TESTY	54
5.3 CESTA K TECHNOLOGII POSTUPU	56
6 FÁZE REALIZACE	59
6.1 ANIMACE A TVORBA POZADÍ	59
6.2 KOLOROVÁNÍ	60
6.3 POSTPRODUKCE.....	62
6.4 STŘIHOVÁ SKLADBA A ZVUK	64
6.5 FINALIZACE.....	64
ZÁVĚR	65
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	67

SEZNAM OBRÁZKŮ	68
-----------------------------	-----------

ÚVOD

Několik společných táboráků s výhledem na noční Zlín a donekonečna se rozprostírající hvězdná obloha. Na ohni jak pečící se špekáček, tak i uzené tofu.

K tomu vždy alespoň jeden zvlčilý pes. To vše doprovázeno skvělým doprovodem na kytaru.

Tyto okamžiky zformovaly moje přátelství s Noemi a také nás dovedly ke zjištění, že máme společného něco více než jen rozvrh našeho studia. A to i přesto, že jsme jako tvůrci naprosto odlišní. Já jako obdivovatel cartoonu s až absurdním humorem, naproti tomu Noemi se vztahem k tvorbě s hlubším kontextem ve formátu téměř epických příběhů a bájí.

To, co nás nakonec po několika letech spojilo a přimělo, aby se takto nesourodí tvůrci, jako my dva rozhodli spolupracovat je jednak naše přátelství a pak naše celoživotní fascinace přírodou, která je hluboce zakořeněná v nás obou.

Byť každý z nás malinko jiným způsobem, oba nacházíme v přírodě něco, co nás nutí pravidelně opouštět pohodlí našich domovů a toulat se lesy, údolními i horami za jakéhokoliv počasí. Tuto tajemnou a nepopsatelnou věc pak nacházíme večer u táboráků pod hvězdnou oblohou, na skalnatých výběžcích s výhledem daleko do krajiny, nebo v kamenitém korytu prudkého horského potoka.

Tyto magické okamžiky se nám vždy otisknou hluboko do mysli a do srdce. A my se k nim v těžkých chvílích pak rádi vracíme a pak nám dodávají naději v to, že vše zlé a náročné jednou skončí a my opět pocítíme ten úžasný pocit, který člověk cítí pouze v náručí přírody.

A jelikož v našich životech hrají tyto chvíle a pocity zásadní roli, máme tendence se o ně podílet s ostatními a ukázat jim, jak jsou krásné. Většinou tak činíme buď osobně, nebo pomocí našich výtvarných prací. Ale jelikož nám oběma bylo jasné, že vytvoření takové práce, která by splňovala všechny naše představy, je nad naše síly, tak jsme se rozhodli, že se pokusíme překonat všechny rozdíly v našem výtvarném vyjádření i dramaturgii. A společnými silami vytvořit dílo, které by alespoň z části ukázalo, co jsou vlastně ty nepopsatelné momenty, které v přírodě zažíváme a také jakou sílu příroda má.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ A PŘÍPRAVNÁ ČÁST FILMU

Díky spolupráci ve dvojici se příběh filmu Vlčí stezky skládá ze dvou rozdílných inspiračních zdrojů. Každý z nás je silnější v jiném úseku výroby animovaného filmu, a tak i inspirační vliv na film každého z nás roste či klesá s tím, jakým poměrem se na dané části podílel.

Vše jsme navzájem konzultovali a řešili a vždy jsme brali ohled na názor toho druhého, případně jsme na daném problému pracovali tak dlouho, dokud jsme nenašli řešení, které vyhovovalo oběma.

1.1 Tvorba prvního příběhu

Prvním příběhovým podnětem pro nás byla útlá knížečka: O červené Karkulce, která tancovala s vlky. Ta vypráví o přátelském vztahu vlčice a malé holčičky, která se odhodlá díky vlčici poznat přírodu z její bezprostřední blízkosti. Tuto knížku jsme původně chtěli převést do animovaného podoby. Když jsme se začali dostávat do fáze, kdy jsme se snažili převést knižní příběh do určité formy vhodné pro film, ukázalo se, že veškerá práce byla zbytečná

Autor knížky se nakonec rozhodl naši žádost o autorská práva zamítnout. A to z zcela neuvěřitelného důvodu. Jeho dcera je totiž animátorka a sama se rozhodla knížku předělat do animované podoby.

My jsme se tak vrátili po půl roce příprav opět na začátek a k hledání nového příběhu.

Během dlouhého a neúspěšného přemýšlení nad tématy a hledání jiné vhodné literární předlohy, jsme se rozhodli vybudovat vlastní příběh, ve kterém by rezonovala atmosféra naší prvotní inspirace. To znamenalo zachovat prostředí přírody, do které bude zasazena postava dítěte a zvířete, jenž společně prožívají dobrodružné okamžiky.

To vše jsme měli v plánu ztvárnit v příběhu, který je srozumitelný jak dětem, tak přínosným i pro dospělého diváka

1.2 Budování vlastní dějové linky

Naším cílem bylo vytvoření pohádky, která by byla poutavá a moderní. Tedy zapadala by do dnešní doby, a to jak prostředím, tak především svým sdělením, které se mělo týkat témat, která jsou v našich životech aktuální. Chtěli jsme také aby vše důležité v příběhu bylo řečeno nenásilnou formou, tedy aby divák v podstatě nepostřehнул, že se vzdělává.

Při budování příběhu jsme oba vycházeli z toho, co nás nejvíce inspiruje a hlavním společným vodítkem nám bylo prostředí přírody. Díky tomu jsme se velmi rychle shodli na hlavních myšlenkách filmu a zbývalo nám jen zasadit je do prostředí vhodného příběhu.

V průběhu přibližně dvou měsíců se z několika našich společných setkání začal pomalinku rodit příběh chlapce a jeho přítele vlka. V rámci námi stanoveného cíle, reflektovat aktuální problém společnosti v kontextu s přírodou, nám vznikl chlapec, který trpí astmatem a je velmi často nemocný, takže tráví většinu času doma, kde se o něj sama stará jeho starostlivá maminka. Ta musí ovšem každé ráno do práce, a tak musí nechávat nemocného chlapce doma. Chlapec se tak díky náhodě setkává s vlkem. Nejprve se ho zalekne, ale postupně se stane jeho novým průvodcem nejen přílehlými lesy, ale i v boji s jeho nemocí.



Obrázek 1. Ukázka z filmu Vlčí stezky

Celý příběh jsme už od začátku záměrně koncipovali tak, aby měl chlapec pouze jednoho rodiče. Poměrně dlouhou dobu jsme zvažovali, jestli bude v našem příběhu chybět matka, či otec. A také bylo třeba si ujasnit, zda bude naším hlavním hrdinou dívka či chlapec.

Nakonec jsme zvolili kombinaci syn a matka.

Určitou dobu jsme si pohrávali s myšlenkou, že by otec byl také součástí příběhu. Plánovali jsme pro něj dokonce i krátký animovaný vstup do příběhu. Měl být původně obětí nehody, která se odehrála při výstupu na blízkou horu. Pro jeho syna by pak hora symbolizovala nedobytný vrchol a tím pádem nebezpečnou výzvu. Díky tomu by pak hora působila více zlověstněji a strašidelněji.

Nakonec jsme ale usoudili, že zúžíme záběr pouze na postavy chlapce, vlka a částečně maminku, protože jsme střízlivě museli uznat, že by to bylo nad naše síly.

Příběh otce tak nakonec není zmíněn vůbec, je pouze naznačen prostřednictvím několika málo fotek v bytě. Také maminka, měla hrát původně v příběhu mnohem větší úlohu, obzvláště na konci filmu, ale ze stejných důvodů jako v případě otce jsme její roli minimalizovali.

1.3 Charakteristika postav

Naším cílem bylo do díla promítnout vztah dítěte s rodičem. Rozhodli jsme se zobrazit neúplnou rodinu, což je v naší společnosti v dnešní době velmi aktuální téma.

Na neúplné rodině se dá lehce ilustrovat to, že v takovýchto případech bývá vztah dítěte s rodičem často narušený. A to i pokud se ten jeden rodič snaží ze všech sil, aby k tomu nedošlo. Často se stává, že rodič nestíhá vydělávat peníze a zároveň se dostatečně věnovat svému dítěti. Dítě tedy má pro sebe v průběhu dospívání pouze jednoho rodiče, a to ještě ne úplně. Chybí zde navázané pouto a vzor druhého rodiče. Tyto děti z nekompletních rodin jsou tím často poznamenány a například méně manuálně zručné. Problémy s navazováním přátelství sice mít nemusí, ale jisté znevýhodnění patrné být může. Buď nezná zábrany a je drzé a rozmazlené, nebo postrádá dostatečné sebevědomí a je tedy zakřiknuté, a nesmělé. My jsme si vybrali případ, kdy se jedná spíše o nevýrazného a ušlápnutého chlapce.



Obrázek 2. Ukázka z filmu Vlčí stezky

Co se ukazuje jako zcela jisté, je fakt, že rodinným rozvratem a rozvodem je výrazně ohrožen zdravý vývoj osobnosti dítěte, které rozvrat v manželství rodičů prožívá. Jak ukázaly četné výzkumy, neexistuje věk, ve kterém by dítě rodinným rozvratem netrpělo. Jde pouze o to, že reakce dítěte v určitých obdobích vývoje jeho osobnosti je různá podle věku a podle pohlaví... Dítě je vystavováno zvláštnímu druhu psychické zátěže, jejíž důsledky nejsou často rozpoznány včas ani vlastními rodiči či jinými blízkými osobami. Nejde totiž jen o důsledek, které by se projevovaly bezprostředně a okamžitě, ale o takové mechanismy, které se začnou projevovat ve vzorcích chování dítěte třeba až v období puberty, či dokonce až na začátku jeho dospělosti (Matějček, Dytrych, 1994, s.134).

Náš původní plán byl sice vyprávět příběh o děvčeti, ale v rámci této problematiky jsou mnohem častější případy, kdy v rodině chybí otec a dítě zůstává samo s matkou. Díky této skutečnosti jsme si uvědomili, že pokud půjde o rodiče-matku, bylo by vhodnější dosadit k ní chlapce. Dá se zde krásně vyjádřit mateřská láska, odlišnost mužského a ženského světa a také fakt, že samotná matka nemůže chlapci vynahradit ztraceného otce, byť se třeba snaží sebevíc.

Postava chlapce má pro nás další výhodu v tom, že se každý kluk snaží podvědomě sám sebe překonat a zesílit. Toto je u děvčete hůře zachytitelné a ztvárnitelné. A jelikož náš chlapec postrádá mužský vzor, je zde do příběhu dosazen vlk, který „nahrazuje“ chybějícího otce a vše, co chlapci chybí.

Věk hlavního hrdiny příběhu jsme umístili do rozmezí mezi 8 až 10 rokem života, neboť v tomto věku je dítě většinou již poměrně samostatné. Také v něm klíčí zvědavost a zvědavost a dokáže se ještě stále odpoutat v hrách od reálného světa. Zároveň si ale v tomto věku už uvědomuje první hlubší myšlenky a věci a poznává nové, dosud neznámé, situace.

1.4 Inspirace literárními díly

Naší prvotní inspirací, jak jsem již zmínil výše, byla knížka O červené Karkulce, která tancovala s vlky, ze které vzešla velmi hrubá kostra našeho příběhu. V této knize je stejně jako v našem díle popsán vztah mezi vlkem a dítětem.

Autor se zaměřuje na poznávání přírody očima dítěte, které díky vlčici objevuje její krásy.

Příběh nemá vyloženě pro film použitelnou narativní linku, která by se dala bez dalších úprav použít. Jedná se spíše o soubor okamžiků strávených v přírodě, ale autorem napsaných tak, že chytanou za srdce a velmi živě navozují příjemnou atmosféru, kterou pobyt v přírodě vyvolává.

Ty pocity a nálady, které jsme z knížky nasáli, nás nakonec dovedly k našemu vlastnímu příběhu, kde navíc zobrazujeme seberozvoj hrdiny a překonání jeho limitů. Zároveň o něco okatěji zdůrazňujeme přírodu, jako nedílnou součást našeho života a její léčivý vliv na tělo i duši.

Naší další inspirací je kniha Škola Malého stromu. Tato kniha nám pomáhala jako inspirace hlavně po duchovní stránce obsahu. Zachycuje dospívání malého osiřelého chlapce, který je vychováván svými prarodiči. Babičkou, která je čistokrevná indiánka a dědečkem, který je napůl indián. Prarodiče učí chlapce, jak má pohlížet na svět okolo sebe a na přírodu, která je obklopuje. Předávají mu své vědomosti o věcech kolem a spolu s tím se jako čtenáři dozvídáme něco i o jejich smýšlení. O nepoddajnosti a nezlomnosti lidí, úctě a obdivu k přírodě a o hospodaření s ní principem, vezmi si jenom tolik, kolik potřebuješ a nenič ji.

Knihy je plná životních moudr, která jsou Malému stromu podávána jednoduchou a pochopitelnou formou. Často v podobě příběhů a vyprávění. A jelikož chlapci je jen pár let, tak jsou moudra prostá veškerých okras a zbytečných řečí kolem. A i díky tomu nás svou jednoduchostí a pravdivostí oslovila.

Další kniha, ze které čerpám, byť trochu vzdáleně, popisuje život již téměř dospělého chlapce. V knize Rolf zálesák se píše o mladém chlapci Rolfovi, který utekl od krutého strýce a nyní žije se starým indiánem. Pro indiána znamená příroda celý život a postupně učí Rolfa, jak se v ní dá žít. A my tak můžeme nahlížet na jeho znalosti, propojení s okolím a vztah ke všemu živému. Zároveň můžeme přihlížet tomu, jak starý indián předává všechny své znalosti a dovednosti svému mladému příteli, Rolfovi a díky tomu si uvědomit, jak je pro něj jeho přítel a soužití s přírodou důležité. V knize najdeme úctu k lidem, přírodě a životu obecně.

Co se týče výtvarné a technologické složky filmu velkou inspirací mi byla kniha *Designing the Secret of Kells* která dává nahlédnout do celého procesu výroby stejnojmenného filmu. Na internetu se dá dohledat dost zdokumentovaných fází výroby filmu, ale zde se můžeme dočíst i o neuvěřitelné výtvarné proměně od prvního divákovi naprosto neznámého výtvarna, až po specifické charaktery v prostředí deformované perspektivy tak typickém pro filmy studia Cartoon saloon.

Je velmi inspirativní vidět, že výsledná podoba filmu stála několikaletý vývoj výtvarna a také postprodukční technologie a nebyla pouze několika týdenní záležitostí. Tedy že všichni začínali z ničeho, tak jako každý z nás a že ta cesta nebyla jednoduchá.

Konkrétně na tomto filmu má člověk z internetových článků pocit, že práce na něm trvala ne víc jak dva roky, ale kniha nám podrobně ukazuje, že to zabralo téměř deset let a názorně obrazem a textem ukazuje důležité milníky tohoto procesu.

A dlouhodobým literárním zdrojem inspirace jsou také knihy týkající se principů animace, konkrétně to je *The animator's survival kit* od Richarda Williamse, který říká, že pro animátora je nejlepší muzika k poslechu ticho a následně ukazuje celý animační proces a jeho hlavní zásady. A také má prastará kopie *Timing for animation*. Jsou to knihy, které si člověk nepřečte v kuse, ale slouží jako návody pro potřeby nouze, kdy nevíme, jak danou věc animovat. Samozřejmě tyto knihy neobsáhnou všechno, ale jsou zaměřeny na principy animace, na dynamiku pohybu a časování. Konkrétně *The animator's survival kit* názorně ukazuje, jak animovat chůzi podle typologie lidí, stylizovat ji a zvládnout ji z různých pohledů a perspektivních zkratk. To vše ukazuje také kniha na zvířecí chůzi i na pohybu základních těles. Prastarý výtisk *Timing of animation* mi zase občas pomůže s triviálními maličkostmi, jako je cáknutí vody nebo základní dynamika. Byť doba, kdy jsem v této knize

listoval často pominula, tak i přesto má své místo v inspiračních zdrojích jako animační manuál mých animátorských začátků.



Obrázek 3. Designing the Secret of Kells

1.5 Výtvarná inspirace od jiných autorů

Je těžké vytvořit jakékoliv výtvarné dílo bez toho, aby se člověk inspiroval u jiných tvůrců. Lidé, kteří to dokážou musí mít neskonalé množství nápadů a veliké zkušenosti v praxi. Anebo žijí izolovaní od světa. Protože pokud se pohybujete alespoň trochu ve výtvarném prostředí, pak se k vám inspirace hrne ze všech stran a je velmi těžké si ji nevšimnout a nenechat se jí ovlivnit.

Z prací jiných autorů si navíc můžete vzít nejen inspiraci pro svou vlastní práci, ale můžete i nakoukat technologii jejich tvorby. Díky tomu se můžete vyhnout ve své práci mnoha zbytečným chybám urychlit tak vlastní práci.

Po výtvarné i příběhové stránce mě s Noemi jednoznačně fascinoval krátký animovaný film *Old fangs* z dílny studia Cartoon saloon. Vypráví příběh o mladém vlku, který se vrací domů, aby se vypořádal s vlastní minulostí a neshodami v rodině. Doprovází jej skupinka jeho přátel a ti mu pomáhají se s tímto problémem cestou vyrovnat. Nejedná se sice o akční film a nedočkáme se v něm žádných velikých zvrátů a dramatických rozuzlení, ale i přes to (nebo možná právě proto) na nás toto dílo tak zapůsobilo. Také nás velmi zaujala jeho hlavní myšlenka, totiž vypořádání se se s rodinou a minulostí. Jedná se o věc, která je v této době velmi častá a dotýká se tak velmi osobně každého diváka.

Stejně tak je pro nás důležitou inspirací výtvarno filmu. Příběh se odehrává v prostředí přírody, která je namalována akvarely oproti animaci, která je vytvořena v programu TVPaint se kterým pracujeme. To pro nás bylo vlastně i důkazem, že je něco takového možné a proveditelné se stejnými programy jako vlastníme my.

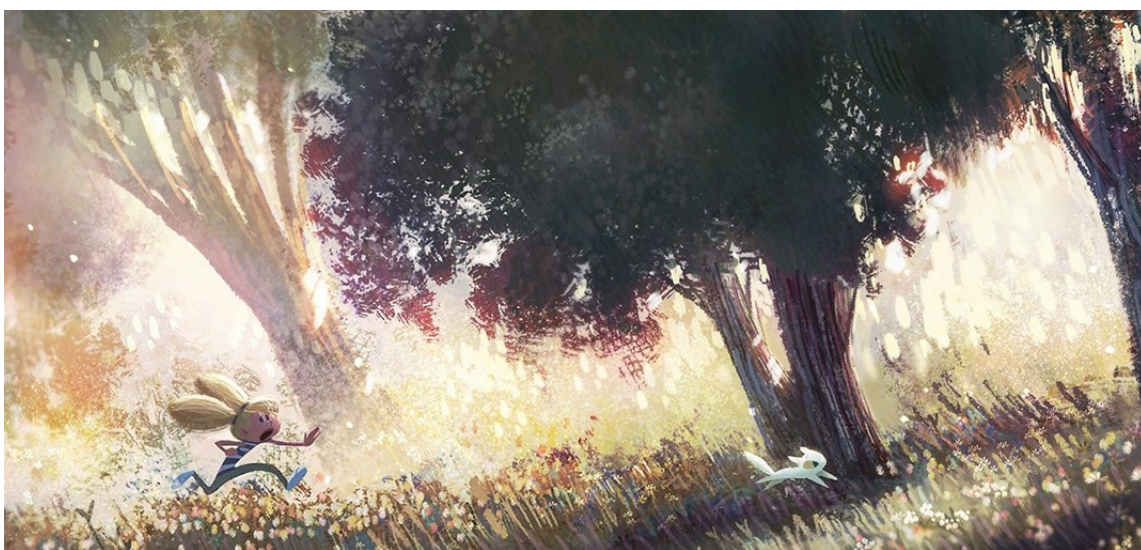


Obrázek 4. Ukázka filmu *Old Fangs*

Nejpůsobivější pro nás bylo, že postavy sice jsou překresleny digitální linkou, ale tak, že není k rozeznání od ručně kreslené. Vše pak vypadá mnohem přirozeněji a divákovo oko ani nepostřehne, že se jedná o spojení klasické a digitální techniky. Tento fakt nás pak utvrzoval v tom, že i v našem příběhu musíme rozbít digitálno a získat co nejpřirozeněji působící linku.

Bohužel jsme později od pokusů napodobit tuto techniku upustili a tehdy mě pro další hledání výtvarna inspirovalo sesterské duo ilustrátorek provozující stránky pod jednotnou přezdívkou Elioli., která je spojením křestních jmen obou sester. Ty je tak možno nalézt na webu i facebooku pod názvem Elioli art.

Jejich malby digitálních krajinek mě v krátkém čase nasměrovali k našemu finálnímu výtvarnu, když jsem ovlivněn jejich kresbou vytvořil pět návrhů, které jsme oba s Noemi hned s nadšením schválili za finální podobu našeho filmu.



Obrázek 5. Inspirace Elioli art

2 VÝCHOVNÝ A DUCHOVNÍ PŘESAŤ PŘÍBĚHU

Během vytváření našeho projektu jsme se snažilo, aby nešlo jen o animovaný film, který by divák shlédl a po uplynutí několika málo minut by si nevzpomněl o čem že vlastně bylo, nebo by maximálně ocenil to, že to vypadalo hezky. Bylo pro nás velmi důležité vložit do příběhu určitá témata, které by donutila diváka, zamyslet se nad věcmi, o kterých třeba běžně nepřemýšlí, nebo o nich ani přemýšlet nechce. Na toto vložení hlubších témat jsme kladli stejný důraz, jako na výtvarnou podobu animace.

Přestože je náš film určen primárně dětem, měl by ideálně oslovovat diváky napříč všemi věkovými kategoriemi. Chtěli jsme, aby v něm rezonovala určitá témata, ideálně taková, která řeší každý z nás nehlédě na věk a která jsou blízká většímu množství dnešních diváků.

V průběhu tvorby příběhu nám vykrystalizovaly přibližně tři hlavní témata, která se dle mě ve filmu ozývají. Jsou jimi příroda, osobní seberozvoj a rodina. Nicméně tato témata jsou skryta pod povrchem příběhu a je na divákovi, zda alespoň jedno z nich odhalí, nebo zůstane jeho oku nepovšimnuta.

Zároveň by náš příběh měl dobře fungovat a vyvolávat emoce i přesto, že divák tato témata mine, to je případ hlavně mladších dětských diváků, po kterých si film ani neklade za cíl, aby tato témata z příběhu přečetli. U dětí se domnívám, že je důležité propagovat myšlenku, že příroda není nebezpečné místo, ale skvělé prostředí, které může sloužit jako jedno velké hřiště na hraní.

Pro rozklíčování myšlenek ukrytých ve filmu si však divák musí dát tu snahu a na chvíli se nad nimi zamyslet. A už záleží na každém, zdali popřemýšlí nad hodnotou přírody, nad tím, zdali jsou překážky na cestě opravdu nepřekonatelné, nebo si jen připomene, jak cenné je mít někoho blízkého u sebe. Nakonec bude stačit, pokud film donutí jednoho člověka k tomu, aby vypnul obrazovku a šel se projít do lesa s rodinou. Tedy jakýkoliv pozitivní vliv filmu na diváka bude pro nás jako autory velké vítězství, protože se tím naplní jeho poslání.

2.1 Příroda jako nástroj k seberozvoji

Nosným pilířem našeho filmu je prostředí přírody. Přírody, která na samotném začátku pro chlapce představuje pouze prostředí plné nebezpečí, nástrah a pastí. Díky náhodě a přispění jeho nového přítele vlka se tento záludný svět promění v přívětivé místo, které se pro něj stává postupně druhým domovem.

Tímto se snažíme poukázat na důležitost přírody a její vliv na vývoj člověka. Přírodu totiž můžeme ignorovat, nechodit do lesů a hor, nezajímat se o její stav a negativní dopad lidské činnosti. Ale i v tomto případě se jí v dnešní době nevyhneme, protože příroda je naší nedílnou součástí na každém kroku od nepaměti. Právě pro toto vrozené spojení s přírodou je její prostředí velkým pomocníkem pro osobní rozvoj člověka.

Prostředí, ve kterém dnes trávíme většinu času je vytvořeno podle něčích (lidských) představ. Jsou děti, které za celý den téměř nevidí stromy, trávu a zvířata – všechno, s čím se setkávají je, je vytvořeno lidskou rukou. A informace o světě dostáváme převážně zprostředkovaně – z knih, časopisů, televize – ne z vlastní zkušenosti. Aniž si to uvědomujeme, ztrácíme přirozené porozumění proto, jak věci fungují. A to v době, kdy je svět stále složitější a propojenější a naše činy mají díky technologickému pokroku stále větší dopad. Člověk si pak ani nevíšimne, že jako nezodpovědné dítě přehazuje své problémy na jiné, anebo se tváří, že neexistuje, místo, aby se jim postavil čelem (Klápště a kol, 2008, s.8).

Příroda je tedy to opravdové prostředí. Místo, ve kterém se dítě přirozeně učí zlepšovat své fyzické a psychické dovednosti, a to na rozdíl od navštěvování různých kroužků zcela nevědomky a co je důležité zcela nenuceně. Už to, že musím překonat vzdálenost z místa na místo abych mohl něco prozkoumat, znamená to, že trénuju fyzičku a učím se novým věcem.



Obrázek 6. Ukázka návrhu krajiny

Totíž pokud se jako dvouleté dítě potkáte poprvé s keřem ostružiníku, je pravděpodobné, že to bude bolestivé setkání, které se neobejde bez pláče. Ale během pár dalších procházek v přírodě vám už případné setkání nebude dělat takový problém, protože víte, že se máte jednak vyhnout ostnům a za druhé pár trnů, nebo odřené koleno nikomu ještě neublížilo. A jako odměnou jsou vám chutné ostružiny, které nejlépe chutnají právě, když máte popíchané předloktí a odřené koleno. Tato zkušenost je pak složena z mnoha pokusů a omylů, ale je to bezprostřední vaše vlastní zkušenost, jejíž následky pocítíte opět vy a nikdo jiný. Takže takový jeden obyčejný keř trénuje dítě v obratnosti, zručnost a odolnost. No a v tomto případě také proti bolesti.

Zřejmě jen těžko si můžeme představit zařízení vytvořené člověkem, které by bylo určené k tréninku tolika dovedností a zároveň by bylo stejně prosté a jednoduché, jako je případ jednoho keře ostružiníku nebo přírody obecně.

V momentě, kdy dítě zkušenosti získává pouze zprostředkovaně, tedy na místo kamínků má kostičky a místo živých zvířat potkává pouze hračky, jen těžko získá tolik intenzivních vlastních zkušeností, jako by tomu bylo v přírodě. Proto je důležité prostředí přírody zahrnout do výchovy dítěte, aby jeho fyzický a psychický vývoj byl plnohodnotný.

A takto je to i v našem příběhu s hlavním hrdinou, který prakticky nevědomky proráží hranici, která ho ze života zprostředkovaných zážitků a informací přenáší do světa lesa, kopců

a potoků, tedy na místa, kde je konečně on sám bezprostředním účastníkem každé činnosti a zážitku.



Obrázek 7. Ukázka z filmu Vlčí stezky

2.2 Rodina a starší průvodce na cestě jako vzor

Abychom někoho, v případě našeho filmu chlapce, naučili vztahu k přírodě a vlastně nejen k ní, je za potřebí určitého hybatele. Někoho, kdo takovému člověku pomůže ukázat, kterou cestou se má vydat a ideálně ho po ní chvíli povede a prožijí spolu různá dobrodružství. Měl by to být někdo, kdo je nejen zkušeným učitelem, ale zároveň přítelem se kterým je zábava a také je oporou na kterou je spolehnutí v případě těžkostí.

I přírodu se děti musí naučit „číst“, aby mohly navázat kontakt. Je potřeba jim „otevřít“ a „zostřit“ smysly a pozornost, aby dokázaly vnímat a odhalovat zajímavé věci. To je o to důležitější v dnešní době, kdy jsou děti místo na logiku a tempo přírody, zvyklé na logiku a tempo počítačů. Příroda se jim proto zdá tolikrát nezajímavá, protože nevědí, jak a čeho si všímat. Zavírá se jim tak jedna ze základních cest ke vztahu k přírodě přes úžas a prožitek krásy. Proto dnešním dětem na rozdíl od předchozí generace nestačí pouze v přírodě strávit hodně času (i když je to základ bez kterého se neobejdeme), ale je potřeba zařazovat i cílené programy na smyslové vnímání přírody, či různé typy tvořivých aktivit v přírodě (Klápště a kol, 2008, s.20).

V ideálním případě by tuto roli měli mít rodiče. Mají na dítě, obzvlášť v ranném věku, maximální vliv, který ho formuje. Dítě intuitivně hledá u svých nejbližších radu, jak se má stavět ke světu, který jej obklopuje. A jelikož v raném věku bere většinou rodiče za neomylné a bezchybné, přebírá jejich názory, zvyky a postoje.

Ale dítě nemusí nutně vzhlížet jen k rodičům. Pokud rodina obsahuje navíc i prarodiče, kteří dítě ještě velmi často rozmazlují, máme zde další adepty na vzory. Na malého chlapce budou určitě dědečkovi dovednosti působit jako nadpřirozené a babička, která peče ty dobré koláče, bude jistě tou kouzelnou babičkou z pohádek.

Pokud rodina při výchově podporuje intenzivně myšlenku, ve které příroda hraje nedílnou součást našeho života a není třeba se jí bát, ba naopak, pak učí svého potomka, jak se k ní chovat. Tedy, neničit ji a ke všemu živému chovat úctu. Pak se v dospělosti jen těžko podaří takové pouto k přírodě z člověka zcela vymazat.

V pozdějším věku, kdy děti přichází do puberty, rodiče postupně ztrácejí ten jakýsi „monopol“ na vliv ve výchově dítěte a objevují se nové vlivy, jako škola či parta přátel. Pokud dítě vyrůstalo v prostředí, kdy je pouze s jedním rodičem, nebo oba rodiče nemají čas a nemohou se, nebo se mu nechtějí věnovat, je jasné, že dítě se bude snažit hledat oporu a vzor v někom jiném. To je velké nebezpečí, protože je mnoho případů, kdy se dítě dostane do špatných kolektivů a vše končí spíše problémy než pohádkovým koncem. Na druhé strany je tady ale i naděje pro jiné vzory. Ty lidi, kteří něco budují, tvoří, učí se a zároveň chtějí náš svět udělat lepším místem, a přitom to chtějí předávat dalším generacím. Pokud hledající dítě natrefí na takového člověka a rozhodne se jej brát za svůj vzor, je tady naděje, že i přes případné negativní dlouhodobé vlivy rodiny (které ať už jsou způsobeny například rozpadem manželství a absencí jednoho z rodičů, nebo výchovou, která dítě vede ke konzumnímu smýšlení, xenofobii, psychickým problémům a dalším negativním vlivům), je stále možné zapůsobit pozitivně na dospívajícího člověka a inspirovat ho k určité činnosti, nebo mu ukázat svět a některé myšlenky z jiné perspektivy.

V případě našeho filmu je právě takovým pozitivním vzorem a hybatelem vlk. Přebírá úlohu, kterou by měl pro malého chlapce zastat jeho táta, který je ovšem pryč. Vlk se přes počáteční chlapcův strach z nového a neznámého prostředí stává jeho přítelem. Ale ještě před defini-

tivním spřátelením se, se už od začátku snaží vyprovokovat chlapce k činnosti. Nutí ho překonat své omezení způsobené nemocí, aby chlapec následně zjistil, že to, co jsi myslel, že je nemožné se prostě stalo. Radost, kterou takový výkon a zjištění provází vede také k chlapcově většímu sebevědomí, které otvírá nové možnosti na jeho cestě poznání.

Chlapec najednou doopravdy žije, má chuť něco podniknout a zjistit, jestli to místo tzn. les nabízí ještě víc zajímavých příležitostí něco zažít. Vlk na něj čeká a doprovází ho po kraji. Ukáže mu místo, ale, nebrání mu v tom, aby něco dělal, nebo nedělal. Prostě mu dá prostor a spíš jen hlídá, aby se něco chlapci nestalo. Vlk působí, jako by jen přihlížel a byl hlídací pes, ale ve skutečnosti dobře ví, co dělá a dělá to tak, aby si chlapec, který si vlastně jen hraje neuvědomil, že se učí novým věcem a mění se tím na zdravého a veselého kluka.



Obrázek 8. Ukázka z filmu Vlčí stezky

Tento princip hry a výzvy, který vlk využívá, tak starší kamarádský vzor, kterého je vlk symbolem není výmyslem naším, nebo jiného příběhu, ale zakládá se na generacemi ozkoušené metodě. Byla vyvinuta skautským hnutím na začátku 20. století a následně přejímána různými výchovnými organizacemi

Zásada „Učím se tím, že to dělám“ (Learning by doing) odráží aktivní přístup skautingu k výchově. Skauting lidem pomáhá rozvíjet se tím, že jim dává příležitost získat konkrétní, praktické zkušenosti. „Učení se tím, že to dělám“ se neomezuje jen na praktické nebo ma-

nuální dovednosti. Skauti se například učí chápat zodpovědnost tím, že ji přijímají. Nezískávají znalosti, dovednosti a postoje v abstraktním kontextu, odtržené od reality. Neučí se šít proto, aby uměli šít, ale třeba proto, že chtějí uspořádat divadelní představení ve vlastních kostýmech. Učí se zvládat konflikty nejen nějakou pro ten účel uměle zařazenou aktivitou, ale především úplně přirozeně, tedy ve chvíli, kdy v oddíle nastanou nějaké neshody (Voňavková a kol., 2005, s 17).

Starší kamarád jako vzor pro mladšího vychází z faktu, že učitel ve škole, který je často o generace starší než dítě, má něco naučit a trávit s ním delší čas v rámci výuky, nemusí zcela pochopit, díky věkovému rozdílu to, jak se dítě cítí a co prožívá v daných situacích. Tudíž jeho způsob, jakým bude přistupovat k způsobu výuky může narazit na bariéru nepochopení. Naproti tomu o 3-5 let starší vrstevník, může mít dost rozumu a zkušeností, aby naučil mladšího věci, které už sám ovládá. Také bude v dlouhodobém měřítku lépe schopen vcítit se do toho, jak dobře a jakým způsobem zvládat učení, protože to není tak dlouho, co on sám byl v jeho kůži. A aby to celé fungovalo a mladší se něco naučili nenásilnou formou, tak starší vrstevníci využívají metodu učení hrou. Pak si děti ani nevšimnou, že se se něčemu naučili, ale je pro ně důležité hlavně to, že je to zábava. Vše probíhá tedy stejně, jak to dělá vlk z pozice staršího a zkušenějšího a učí chlapec novým věcem a dovednostem hrou na jejich toulkách po lese.

2.3 Duchovní rozměr příběhu

Pokud je tedy zdravě pěstován vztah k přírodě a všemu živému a také je tu někdo, kdo je váš přítel i váš vzor a chápavý učitel, jste schopni růst a překonávat překážky na cestě. A obvyklý růst člověka probíhá většinou ve dvou sférách. Ve sféře fyzické a stejnou měrou také ve sféře psychické.

Do fyzické sféry můžeme zařadit rozvíjení schopností a dovedností a učení se překonávat překážky. Rozvíjení se v tomto směru je pro nás životně důležité, neboť pokládá základy toho, jak se bude po fyzické stránce odvíjet náš budoucí život. Mnohdy však mladí lidé ustrnou v jednostranném rozvoji této sféry a vyrůstají z nich atleti se skvělou postavou a svaly, ale nerozvinutou psychickou sférou a pak jsou často duševně méně vnímaví k tomu, co je kolem nás.

Psychická sféra je od té fyzické dost odlišná, jednak do ní patří rozvoj již zmíněné vůle a zdravého sebevědomí, ale také růst v chápání něčeho, co nás „přesahuje“.

Někde vzadu v hlavě dítěte totiž s postupně přibývajícím věkem začne klíčit jakési semínko. To semínko by se dalo pracovně nazvat „duchovní život“. (Protože slovíčko „duchovní“ trochu zavání tím, že někomu vnucují již konkrétní víru je tam i to slovo „pracovní“.)

Pokud si dáme tu práci, že v dítěti podporujeme, přiměřeně jeho věku, to semínko „duchovního života“, aniž bychom mu vnucovali konkrétní náboženské rámce, můžeme tak podpořit jeho rozvoj. Tento „duchovní rozvoj“ je zároveň cestou k vytvoření žebříčku hodnot, které vedou v tomto spojení k schopnosti chápat ostatní, naslouchat jim, kriticky myslet a v neposlední řadě umět za sebe samostatně rozhodovat.

A jak se konkrétně to semínko „duchovního života“ v dítěti, kterému je 6-10 let vlastně posiluje? Pokud vyloučíme duchovní programy, které se odehrávají v kostelech, mešitách či budhistických chrámech, je tu právě ona příroda. Ta nám může pomoci na cestě našim duchovním životem a vybudovat určité duchovní vnímání u dítěte, které se pak může v pozdějším věku už samostatně rozhodnout, jako cestou se pak vydá dál.

Když je dítě zhruba na prvním stupni základní školy a my tedy po fyzické stránce úspěšně posilujeme jeho vztah k přírodě, můžeme začít malými krůčky připravovat půdu pro to „duchovní semínko“. Těmi základy mohou být tak triviální aktivity jako možnost vidět v lese zvěř a být co nejvíce potichu, večerní táboráky, nebo pozorování hvězd. Později se takové činnosti s věkem rozšiřují a jsou posíleny o další prvky.

Příroda je také chrámem., nejpřirozenějším prostředím pro prožívání duchovní skutečnosti. Její krása a velkolepost má obrovskou moc, přiměje dospělého chlapa pokleknout a děkovat...Stačí se koukat kolem sebe, vnímat, najít si čas objevovat zázraky přírody a přemýšlet nad nimi. Hvězdná obloha, ranní rosa v trávě, organizace mravenčího společenstva, krásy krajiny – zázračnost toho všeho si uvědomí i malé děti, když je vedoucí párkrát upozorní nebo jim chvílku vypráví o tom, jak se na jaře rodí mláďata a proč s podzimem padají listy. (Voňavková a kol., 2005, s 17).

Těmi dalšími prvky mohou být právě příběhy. Je to skvělá pomůcka, která se dá lehce využít a v praxi je osvědčená už po mnohá tisíciletí. Pomocí příběhu můžeme představit dítěti velmi názorně i složité myšlenky, které bychom velmi často i my dospělí nezvládli formulovat, obzvláště jedná-li se o téma duchovního života. Pokud je tomu děje například v kombinaci s prostředím přírody nebo večerního ohně v indiánském teepee, dokáže takový příběh nadlouho rezonovat v mysli dítěte



Obrázek 9. Ukázka z chlapcova snu

Pro mě je jeden ze zdrojů takových příběhů také již zmiňovaná kniha Škola malého stromu. Kniha plná moudra, ale protože je vyprávěna pohledem malého chlapce, je velmi srozumitelná. Přináší čtenáři moudro za moudrem a vše je oprostěné od jakýchkoliv nepotřebných řečí a nadbytečných přirovnání. Kniha jako taková je sice inspirována indiánskou spiritualitou a smýšlením, ale pokud se dokážeme oprostít od několika maličkostí, je stejně dobře použitelná v jakémkoliv jiném náboženství, a to bez ztráty podstaty všech příběhů. Jedná se totiž dle mého názoru o obecně platné pravdy.

Babička vyprávěla, že každý člověk má dvě mysli. Jedna mysl řídí potřeby tělesného živo-ta. Ta třeba rozhoduje, jak si opatřit střechu nad hlavou, potravu a vůbec věci pro tělo. Je třeba jí užívat při zakládání rodiny, při vychovávání mladých a tak. Řekla, že tuto mysl musíme mít, abychom si mohli zajistit živobytí. Ale zároveň řekla, že máme i jinou mysl, která s tím nemá nic společného. Řekla, že je to duchovní mysl.

Babička řekla, že kdo používá mysl tělesného života k sobeckým a záluďným plánům, k tomu, jak podrážet druhé lidi a vymýšlet si, jak z nich získat hmotný prospěch, špatně skončí; jeho duchovní mysl se scvrkne tak, že není větší než hikorový oříšek.

Babička ještě dodala, že když umře tělo, umře s ním i tělesná mysl, a že člověku, který celý život prožil jenom s touto myslí, zbude ta duchovní mysl velikosti hikorového oříšku, protože jenom ta přežívá, když všechno ostatní zaniká. Potom, řekla babička, až se znovu narodíš, protože tak to musí být, potom se tu octneš s oříškovou duchovní myslí, která prakticky není schopná pořádně chápat.

Nakonec se může scvrknout jako hrášek nebo i docela zaniknout, když tělesná mysl začne vládnout všemu. V takovém případě ztrácíš svého ducha úplně.

Tak se z tebe stane mrtvý člověk. Babička řekla, že mrtví lidé se dají docela snadno poznat. Když se mrtví lidé podívají na ženu, nevidí nic než špínu, když se podívají na druhého, nevidí nic než zlo; když se podívají na strom, spatří jen prkna a peníze; nikdy krásu. Babička řekla, že světem se toulá mnoho mrtvých lidí (Carter, 2012, s. 53).

Děti tak kráčí po prvních metrech své duchovní cesty, aniž by je někdo musel nutit. Společně s prožitkem z přírody, se v nich začíná budovat něco, z čeho pak čerpáme celý život. Zároveň je tu propojení i v rámci přátelství, kdy dva kamarádi, nebo celá parta podniká všechna tato dobrodružství společně. Protože s partou a v partě je všechno intenzivnější a to, čeho by se člověk sám bál, se dá překonat. Tato metoda se opět používá ve skautských hnutích, které sdružuje stejně staré děti do menších družin, které vše prožívají společně a navzájem se posilují na své cestě vnímání toho, co nás přesahuje. A to proto aby se na prahu dospělosti sami rozhodli, jestli to duchovní bude pro ně soubor morálních hodnot, kombinovaný se silou vlastní vůle, nebo to pojmenují Bohem, který se o nás stará na cestě životem.

A podobně funguje i náš film. V závěru filmu se můžeme rozhodnout, zdali to, co přimělo hlavního hrdinu změnit se, je pouze dílem ozdravného působení přírody, jeho vlastní vůle či dílem něčeho většího, co nás přesahuje.

Na konci příběhů jsme často zvyklí dostat odpovědi na všechny naše pomyslné otázky. Nicméně v našem filmu při úspěšném zakončení hrdinovi pouti, když už to asi nejméně čekáme vyvstane jedna zásadní otázka, když vlk-průvodce hlavního hrdiny zmizí. Co byl ten vlk tedy zač a existoval vůbec? Byl vlk něčeho symbolem no a pokud ano, tak čeho?

To, že tyto otázky film nezodpoví, je dle mě prvek, který z filmu tvoří materiál použitelný pro výchovné účely v rámci duchovního života široké škály diváků, a to nejen u dětí. Čímž plní svůj výchovný a duchovní přesah.

U nejmladších můžeme po shlédnutí rozvinout debatu na téma statečnosti a odvahy, u starších můžeme začít odkrývat symboliku vlka jako rádce a kamaráda, nebo hory jako překážky na cestě životem. A nakonec otevřít i téma, zdali jsme ochotni připustit možnost, že něco nebo někdo jako Bůh existuje.



Obrázek 10. Ukázka z filmu Vlčí stezky

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ROZDĚLENÍ ROLÍ PRO REALIZACI PROJEKTU

Od samotného počátku našeho projektu jsme věděli, že sloučit naše dva zcela odlišné výtvarné styly nebude vůbec jednoduché. Na druhou stranu jsme si po těch několika společně strávených letech ve stejném ateliéru a několika malých spolupracích věřili natolik v tom, že zdravý rozum a jistá dávka za ty roky nabyté profesionality zvítězí nad přirozenou sobeckostí tvůrčího a výtvarného projevu, která je v každém z nás,

3.1 Cesta k výtvarnu

První společnou vizí byla forma výtvarna, skládajícího se z akvarelem namalovaného pozadí a charakterů, které jsou oproti tomu čistě počítačovou 2D animací. Při vymýšlení tohoto konceptu nás silně inspiroval právě zmíněný animovaný film *Old fangs*.

Prvním krokem jsme si společně stanovili společné vytvoření prvních výtvarných návrhů. Dohodli jsme se, že každý budeme tvořit zatím odděleně a po určitém čase vybereme to, co se nám zdá nejlepší cestou, a to budeme nadále kombinovat tak, abychom ve finále vytvořili výtvarno, které je přijatelné pro nás pro oba.

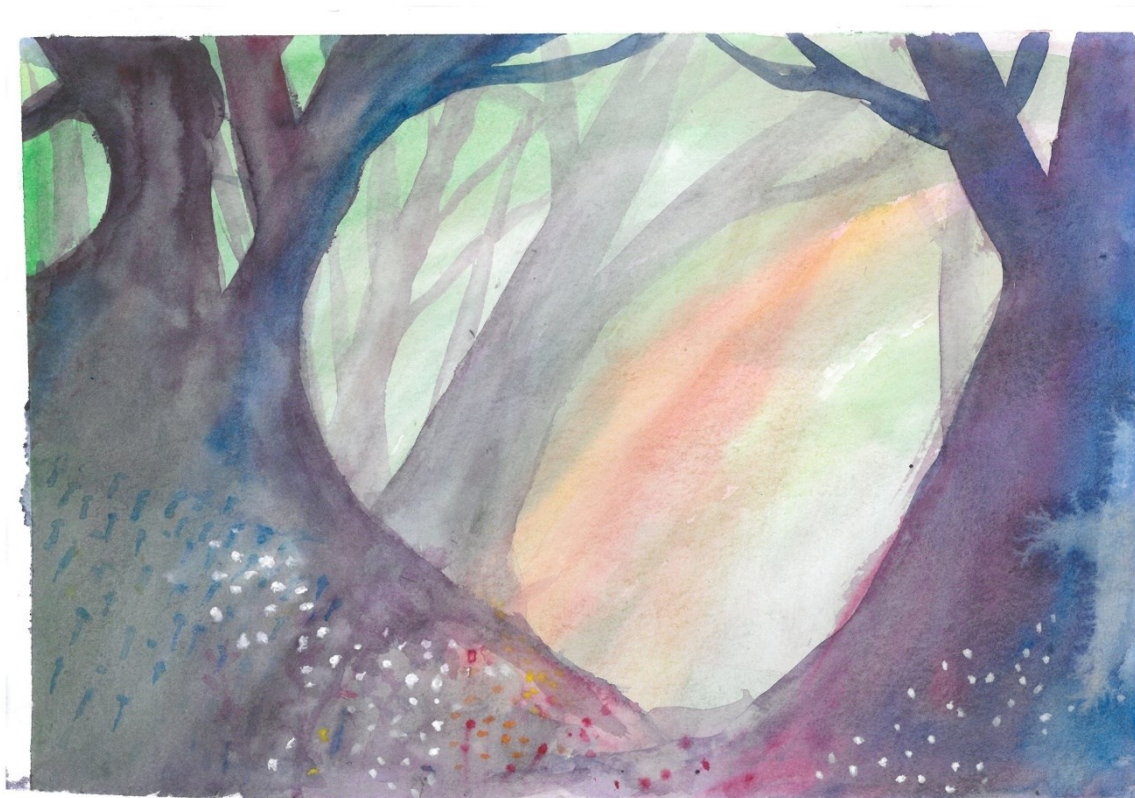
Do toho samozřejmě spadala i práce na podobě hlavních postav, ale i zde už proběhlo v počátku rozdělení, neboť jsem dobře věděl, že čtyřnozí tvorové jsou velkou a silnou doménou Noemi a v mém případě velkou slabinou. Proto jsem se já věnoval více charakteru chlapce a Noemi charakteru vlka.



Obrázek 11. Jedna z prvních skic

Při práci na charakteru hlavního hrdiny jsem udělal nejdříve několik skic chlapce a přírody tužkou. Brzy mi bylo však jasné, že při snaze převést tuto podobu do akvarelu a do digitální kreslené animace v programu TVPaint, nebude jednoduché.

Přešel jsem proto tedy rovnou k akvarelovým pozadím. Vytvořil jsem několik pokusných akvarelů, které z tehdejšího pohledu dopadly celkem dobře a jak já, tak Noemi jsme je začali používat pro různé výtvarné testy.



Obrázek 12. První zkouška akvarelů

Při tvorbě charakterů jsme si s Noemi v průběhu skicování a překreslování do počítače stanovili, že v rámci úspornosti budeme používat obrysovou linku a vybarvovat budeme v plochách, kde dojem hloubky vytvoříme dvěma či třemi odstíny barev.

Co se týče tvorby charakteru chlapce, usiloval jsem již od prvních skic o to, aby byl vyzáblý, a přesto působil jako dítě staré přibližně osm až deset let.

Největší problém, se kterým jsem se potýkal, byl ten převod kresby tužkou do digitální linky. Pokud chlapec v mé kresbě tužkou vypadal dobře, tak při překreslení do TVPaintu a vybarvení, vypadal spíše nepřírozně. Velmi častý problém byl jak s vlasy, tak s velikostí očí. Zkrátka jsem měl pocit, že častokrát je v digitálu výsledkem chlapec, který vypadá tak trochu disproporčně, spíše jako mimozemšťan, než dítě.

Disney se domníval, že přitažlivá má být každá postava, dokonce zločinec, jinak se nám na ní jednoduše, nebude chtít koukat. Šeredná, ohavná postava musí přitahovat pohled nezávisle

na situaci a svém charakteru. Přitažlivost obvykle postrádá chabá, nebo složitá a příliš nepřehledná kresba. Přitažlivý může být výraz tváře, celá postava, její osobitý pohyb. Nebo celá situace. (Kubiček, 2004, s. 85)



Obrázek 13. První pokus převést postavu chlapce do digitální podoby



Obrázek 14. První pokus spojit akvarel s digitální podobou

Zároveň jsme řešili, co by měl mít na sobě, protože oblečení jednak pomáhá dotvořit obraz typologie postavy a za druhé nám může jeho komplikovanost silně prodloužit výrobní čas animace a následné kolorování.

Hodně se nám s Noemi zamlouval vytaháný svetr po otci, který v původnějších verzích scénáře odkazuje na silné pouto mezi otcem a chlapcem. Časem Noemi napadlo, při jednom

mém stěžování si na chlapcovi vlasy, že by chlapec mohl mít vytahanou mikinu s kapucí, která by schovala většinu obličeje. A zároveň by díky vytahaným rukávům vůbec nebyly chlapci vidět dlaně. Tímto skvělým nápadem jsme si zcela jistě ušetřili mnohé hodiny animování i kolorování.

Nakonec bylo potřeba udělat jen vytahanou mikinu, ze které leze obličej s trochou vlasů a dvě hubené tyčky pro ruce, další dvě pro nohy a náš chlapec byl konečně na světě. Barvu mikiny jsme následně zvolili oranžovou, v odstínu, který byl kompromisem mezi přílišnou křiklavostí a tónem, který by už splýval s barvami přírody.



Obrázek 15. Cesta k definitivní podobě chlapce, tehdy ještě s obrysovou linkou

3.2 Plán rozdělení rolí při realizaci

Charaktery i prostředí byly připravené, výrobní postup výtvarného stylu nám byl už také jasný, nezbývalo tedy nic jiného, než si práci mezi sebou rozumně rozdělit a přejít z testovacích pokusů do fáze animačních testů a systematické výroby.

Naše rozdělení práce, které je často hlavním kamenem úrazu u každého společného projektu, a kterého jsem se také trochu obával, nakonec proběhlo bez problémů a vlastně svým způsobem samo vyplynulo ze specializace nás obou.

Noemi je naprosto báječná režisérka a animátorka s velkým citem pro stříhovou skladbu, takže každý záběr animovala v lince. Zároveň procházela animatik o několik kroků dopředu a v kombinaci s již hotovou animací v lince kontrolovala, zdali stříh funguje, jak má (*obrázky mini animatiků*) Díky této průběžné kontrole jsme narazili během výroby na několik míst, ze kterých bylo potřeba odstranit záběry a vložit jiné, které lépe posunují diváka v příběhu, nebo případně staré záběry malinko upravit. O všech potřebných změnách mě Noemi informovala a já jsem prakticky vždy souhlasil, protože to byly vždy opodstatněné a dobře vyřešené změny

Mým úkolem byla výroba pozadí, kolorování animací a jejich následná kompletace a post-produkce. Také jsem průběžně pracoval na ilustračním sestřihu scén. Výsledek jsem průběžně posílal Noemi, která připomínkovala, co je potřeba změnit nebo vylepšit, a to se kromě hotových animací vztahuje i na dokončená pozadí, která si díky sdílení mohla Noemi prohlédnout ještě před animováním a případně se mnou řešit potřebné změny.

A samotná vůdčí role se proměňovala s fází, ve které se projekt nacházel. Ve fázi scénáře, který je Noemi silnou stránkou bylo jasné, že má hlavní slovo ona, jindy, kdy jsem já řešil víc některé výtvarné prvky, Noemi dávala prostor mě. To stejné platilo i v případě vzájemné psychické podpory, kdy jeden z nás potřeboval nakopnout znovu k práci. Vzhledem k tomu, že jsme prošli několika komplikacemi, které protáhly výrobu filmu o rok, bylo potřeba se po střídavých prolukách vracet naplno do práce. Někdy jsem já pár poslanými kresbami nadchl Noemi do intenzivní práce, jindy mě ona svojí prací motivovala k překonání chvilky, ve kterých jsem energii ztrácel já.

Vzhledem k tomu, že já a Noemi jsme v době práce na filmu bydleli každý v jiném městě a nebylo pro nás časově možné pravidelně se vídat, museli jsme vše řešit na dálku pomocí Facebooku, telefonu a na začátku také pomocí Skype.

Bylo ale také třeba vyřešit transfer zdrojových souborů, bychom rozdělenou práci nakonec mohli dát opět dohromady. Bylo naprosto jasné, že posílat si soubory přes úschovny je nepřijatelný nápad, který povede k naprostému chaosu. Zasílání po úschovných oběma směry by zabralo příliš mnoho času, a nakonec bychom se v množství poslaných a stažených souborů ztratili. Nejdříve jsme přemýšleli nad Google drive, ale ten je omezen velikostí do 10

GB stejně jako dropbox v základní verzi. Nakonec jsem se po různých pokusech rozhodl pro velmi výhodné zakoupení licence úložiště Onedrive.

Měl jsem tak možnost sdílet s Noemi virtuální disk o velikosti jedna tera, na který by se naše práce vešla několikanásobně. Díky tomu, že Noemi animovala výhradně v programu TVPaint stačilo ji vždy nahrát samotný TVPaintový soubor bez nutnosti jakýchkoliv přidaných zdrojových souborů a já jsem nemusel nic stahovat, protože se mi soubor zobrazil ve složce průzkumníku v mém počítači a mohl jsem si ho ihned prohlédnout a taky se občas stát terčem všemožného humoru za použití mé skautské přezdívky.



Obrázek 16. Poklad z naší Onedrive složky

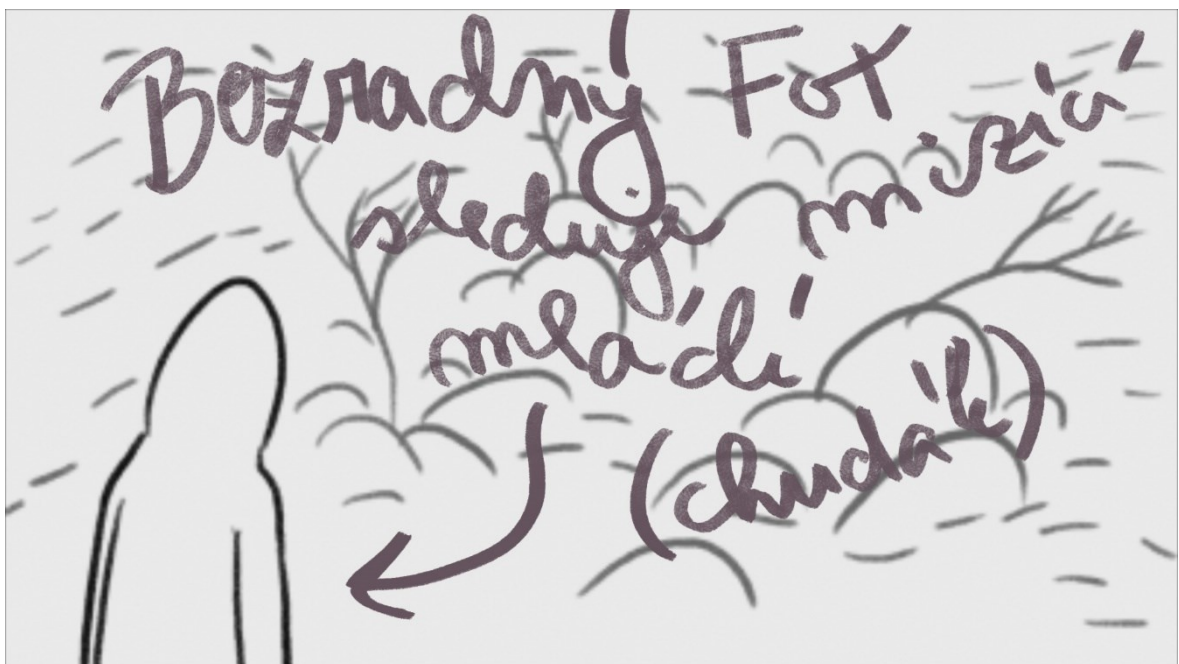
. Tím jsme úspěšně vyřešili problémy spojené s komplikací, že každý pracujeme někde jinde a také, že se nemusíme strachovat o zálohování práce, protože soubory jsou uloženy jak na fyzickém disku, tak online na Onedrive.

Ve fázi samotné výroby, kdy jsme měli již všechny problémy spojené s výtvarnou a technickou stránkou projektu vyřešené, Noemi nahrávala na Onedrive soubory animované v lince, ve kterých, pokud to bylo potřeba, byla přes obraz napsaná poznámka s tím na co bych si měl dávat pozor. Díky jsme proces výroby opět urychlili, nebo minimálně ušetřili o situace, kdy hledáme ztracené soubory. A tak jsme po určitém čase i přes vzdálenost, která

nás dělila neměli problémy se vzájemnou kontrolou práce i v komunikaci a vše se dořešilo klasicky po chatu na Facebooku, případně telefonátem.

3.3 Změny v rolích v průběhu realizace

Oba jsme se drželi svých rolí po většinu času výroby filmu. Největší problém nastal v hektickém období dvou měsíců do odevzdání, kdy se zjistilo, že já nejsem schopen kolorovat a zároveň post-produkovat všechny záběry tak, abychom odevzdali film včas. Noemi byla nucena začít kolorovat také a zároveň ještě animovat zbylé záběry. To by nebylo v jejich silách, takže jsme se začali obracet na animátory, kteří by byli ochotní nám pomoci. Díky tomu, že jsme již dříve oslovili pár lidí, zdali by nám případně pomohli, získali jsme dohromady pár lidí, kteří, když mohli kolorovali záběry, nebo dokonce animovali tak, jak jim to časové možnosti dovolovaly.



Obrázek 17. Psychická podpora ze složky Onedrive

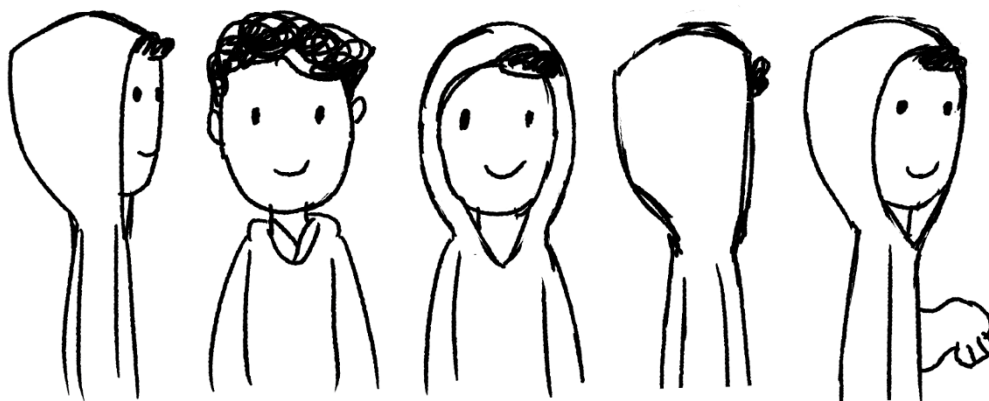
4 PŘÍPRAVA

4.1 Návrhy charakterů

Možnost výtvarně navrhnout a ztvárnit našeho hlavního hrdinu jsem po domluvě s Noemi dostal já. Jednalo se i o jakousi přirozenou volbu, jelikož ve velké části prací, na kterých jsem pracoval, účinkovaly často děti, mám díky tomu určitou zkušenost s tvorbou a stylizací dětských charakterů.

Náš příběh se odehrává, když je našemu hrdinovi zhruba 8 až 12 let. Bylo tedy v našich návrzích potřeba dbát na to, aby kluk nevypadal příliš mladě, ale ani příliš přestárle. V prvotních návrzích se již vyrýsovala přibližná podoba, ale jak bylo zmíněno v teoretické části, byl problém s převodem do digitální podoby, když nakonec jeho „dětskost“ podtrhlo až oblečení v podobě vytahané mikiny. Protože oblečení z druhé ruky po rodičích, či starších sourozencích je pro menší děti typické.

Co se týče finálního designu další čas ještě zabralo detailnější tvarování kapuce a oblasti kolem konce rukávů společně s barvou mikiny.

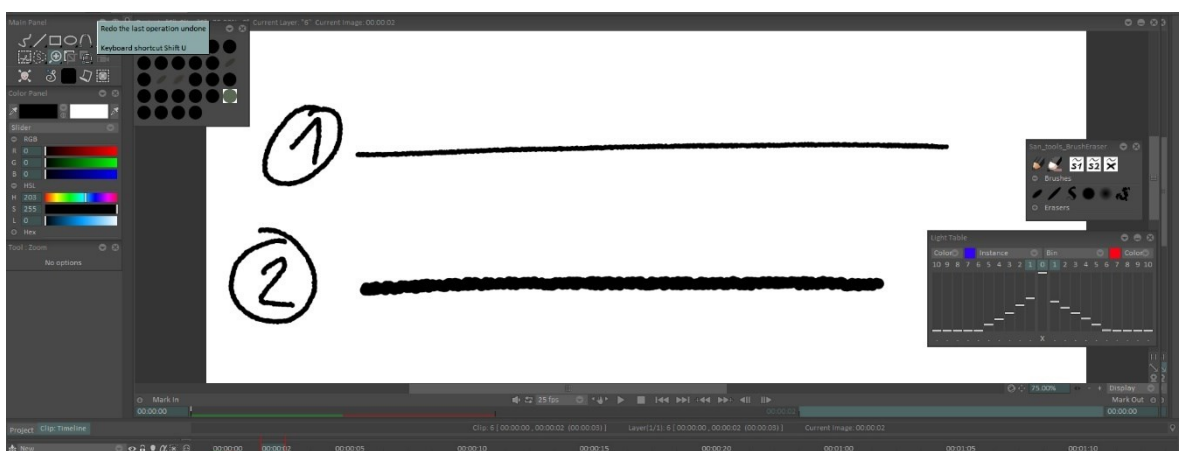


Obrázek 18. První skica chlapcovi kapuce

Už při hledání správných tvarů mikiny jsme chtěli, aby obrysová linka nevypadala tolik digitálně. Hledali jsme způsob, jak digitální linku stylizovat více do linky tužkou. Základní možnosti štětců v TvPaintu nám ale nenabídli řešení podle naší představy. Cíl byl mít jasnou

pevnou linku, která ale bude trochu „hrbolatá“ na okrajích tahu, tudíž bude odkazovat na tradiční techniku tužky ladit s pozadím vytvořeným klasickým akvarelem. Nakonec jsme našli pro naše účely už vytvořený štětec, který stačilo nainstalovat. Ten vyloženě nesimuluje tah tužky, spíše je takovou stylizací tužky, ale vzhledem k tomu, že plán malovat akvarelového pozadí byl změněn za pozadí digitální ukázal se nakonec jako uspokojivá volba

. I přes kompletní digitální vizuál jsme si totiž stále přáli mít obrysovou linku výtvarně zajímavější, než je ta obyčejná rovná digitální.



Obrázek 19. Řešení digitální linky

Nakonec nám ve finální výtvarné podobě odpadla právě i ona dlouho řešená černá obrysová linka a zůstaly pouze čistě barevné tvary stínované jedním nebo dvěma odstíny. Tento krok byl posledním mezníkem na cestě k finální výtvarné podobě a byl výsledkem neustálé nejistoty, nad černou linkou bijící se s barvou chlapečovy mikiny.



Obrázek 20. Studie charakteru po odstranění obrysových linek

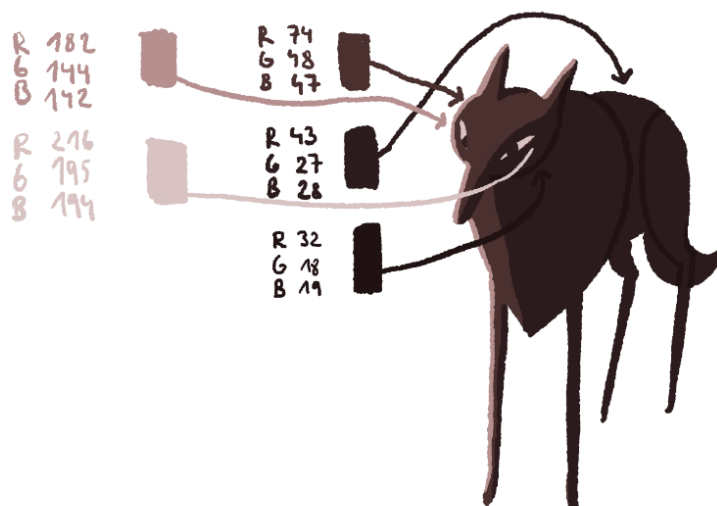
S tvorbou dalšího charakteru, tedy vlčího průvodce padla volba na Noemi. Ta má totiž bohatou praxi s animováním zvířat, a navíc díky vlastnictví velmi zvlčilého psího společníka mohla při návrzích pohybu a poloh vlka odkoukat některé typické psí pohyby a rysy a vnést je i k nám do příběhu.

Vlka jako takového jsme dlouhou dobu po výtvarné stránce příliš neřešili. Měli jsme připraveno pár předběžných návrhů, které byly dílem Noemi, ale finální podobu vlka jsme záměrně odkládali na později. Věnovali jsme raději naši energii a sílu na ztvárnění charakteru chlapce. Bylo nám totiž jasné, že až si budeme jistí v tom, jak bude chlapec vypadat, dokončení podoby vlka pro nás bude otázkou chvilky, protože už budeme vycházet z výtvarna chlapce. A opravdu, jakmile bylo jasné, že kluk ztratí obrysovou linku, zbavili jsme ji i u vlka. Nakonec Noemi vyšla ze svých starších návrhů. Po mírném přepracování tak vznikla finální podoba charakteru vlka prakticky během týdne.



Obrázek 21. První skica vlka

V původních návrzích jsme nejdříve počítali s variantou, že vlk bude mít světle šedý kožich s tmavým vzorováním kožichu. Postupem času jsme jej však převedli do tmavších odstínů s jednolitou barvou, jelikož by nám vykreslování vlčího kožichu přidalo při kolorování spoustu času a v tmavší provedení lépe zapadal do prostředí přírody.



Obrázek 22. Definitivní podoba vlka

S výtvarným ujasněním obou hlavních charakterů zbylo vytvořit maminku Chlapcova máma měla být v příběhu vylíčena jako hezká, milující a velmi hodná žena. Dle našeho scénáře

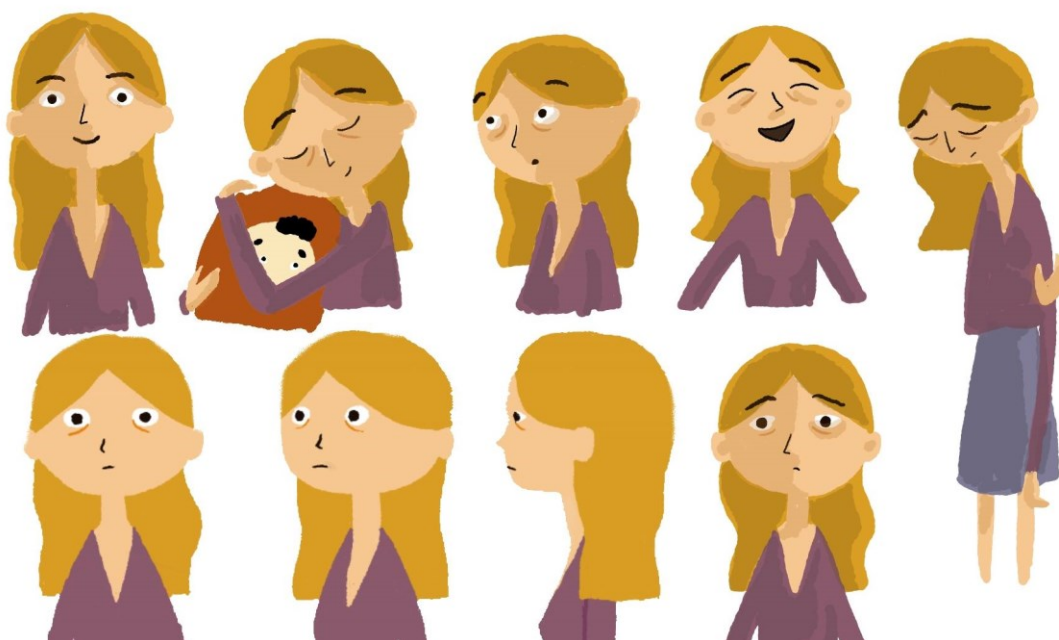
měla však tato postava působit zároveň i unaveným dojmem. Tato únava měla však pramenit z náročné práce a neustálé péče a strachu o věčně nemocného syna.

Inspirací pro tuto postavu mi byla má vlastní máma, která se mnou v mých dětských letech také zažívala velmi náročné a únavné chvíle. Inspirovala mě i po své vizuální stránce, která je promítnuta do příběhové maminky.

Byť je tato postava pro příběh nezbytná, začali jsme na její podobě pracovat až jako na posledním charakteru. Opět se zde čekalo na výslednou podobu chlapce, a tedy i na konečné výtvarno, které na ni můžeme použít. Její podobu jsem však už tou dobou nosil v hlavě. A když přišel její čas, nakreslil jsem návrh a poslal jej Noemi na schválení. Ta mamince upravila některé obličejové rysy a já jsem ji následně vyvedl v barvách. Noemi ji jako finální krok rozkreslila mimiku a bylo vše připraveno pro animaci.

A nakonec něco k našemu původnímu záměru zapracovat do příběhu i tatínka chlapce. Měli jsme pro něj již vymyšlenou roli správného muže. Měl mít vysokou postavu, zarostlou tvář a zlaté srdce. Hned na začátku tvorby příběhu však bylo jasné, že se nám nepodaří jej použít, protože film by se zvětšil na neúnosnou velikost.

Divák už odpověď na to, co se s tatínkem stalo nedostane, ale několika fotografiemi na stěnách bytu jsem se ho pokusil do vyprávění přece jen dostat, byť si ho všimne pouze velmi bystrý divák. Takovýto bystrý divák by měl vydedukovat, že zřejmě od rodiny neodešel z vlastní vůle, ale něco způsobilo, že s nimi nemůže být. To naznačují právě jeho fotky v obýváku, a dětském pokoji vystavené na zdech. Měl by z nich být patrný dojem, že maminka chce, aby byl ve vzpomínkách zachován jako skvělý muž a otec.



Obrázek 23. Studie maminky



Obrázek 24. Fotky s tatínkem

4.2 Návrhy prostředí

První návrhy prostředí šly ruku v ruce s charakterem. Jednalo se o několik skic tužkou. Na rozdíl od charakteru bylo ze začátku záměrem mít všechno prostředí vytvořené akvarelem a upravené s dokreslováním ve Photoshopu.

Potom co jsme zkusili spojit akvarel a první digitální pokusy kluka se delší dobu nic s vývojem pozadí nedělo, protože se převážně pracovalo na hlavním charakteru. Po této pauze se ale začalo ukazovat, že akvarelové pozadí se nedaří dotáhnout do bodu, kdy bychom byli oba spokojeni. Já jsem navíc zápasil se zjištěním, že nemám takové dovednosti, aby se mi v krátkých časech dařilo namalovat akvarelem vše tak jak chci, a to jak z prostředí přírody, tak o interiérech nemluvě.



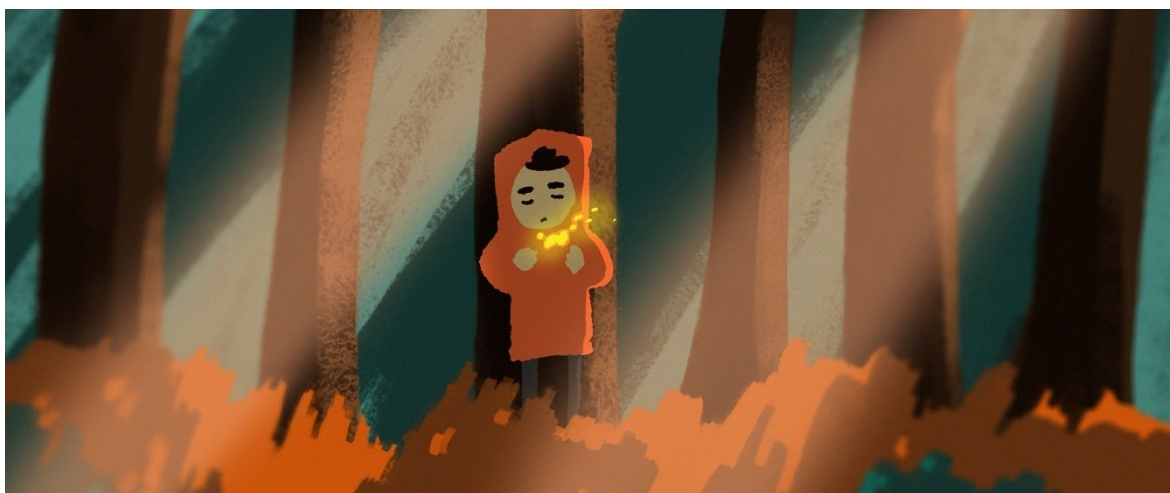
Obrázek 25. Poslední varianta kombinace klasické a digitální techniky

Na krátký čas jsem pracoval s myšlenkou, že by pozadí bylo mimo akvarely dokreslováno tužkou, aby se mi podařilo ztvárnit i detailnější elementy. Nakonec jsem po jednom pokusu, který se mi zdál až příliš pracný tuto variantu definitivně opustil.

Po další prodlevě v řádu měsíce jsem si postupně začal uvědomovat a přiznávat, že akvarel v situaci, kdy musí být vše rychle vyráběno není vhodnou volbou a téměř po roce a půl zkoušení jsem vyvěsil pomyslnou bílou vlajku, vzal tablet a ve Photoshopu tak vzniklo první digitální pozadí z kterého se po další, tentokrát letní pauze stalo definitivní výtvarná podoba našeho prostředí.

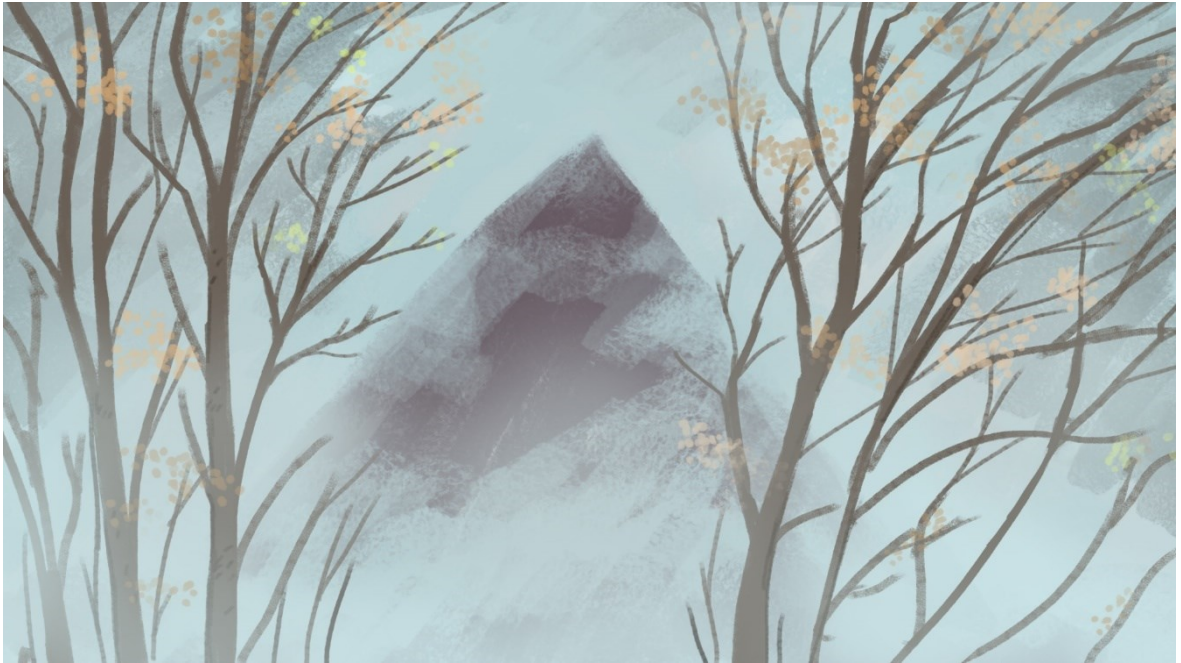


Obrázek 26. Jeden z nepoužitých výtvarných pokusů



Obrázek 27. První kompletně digitální návrh

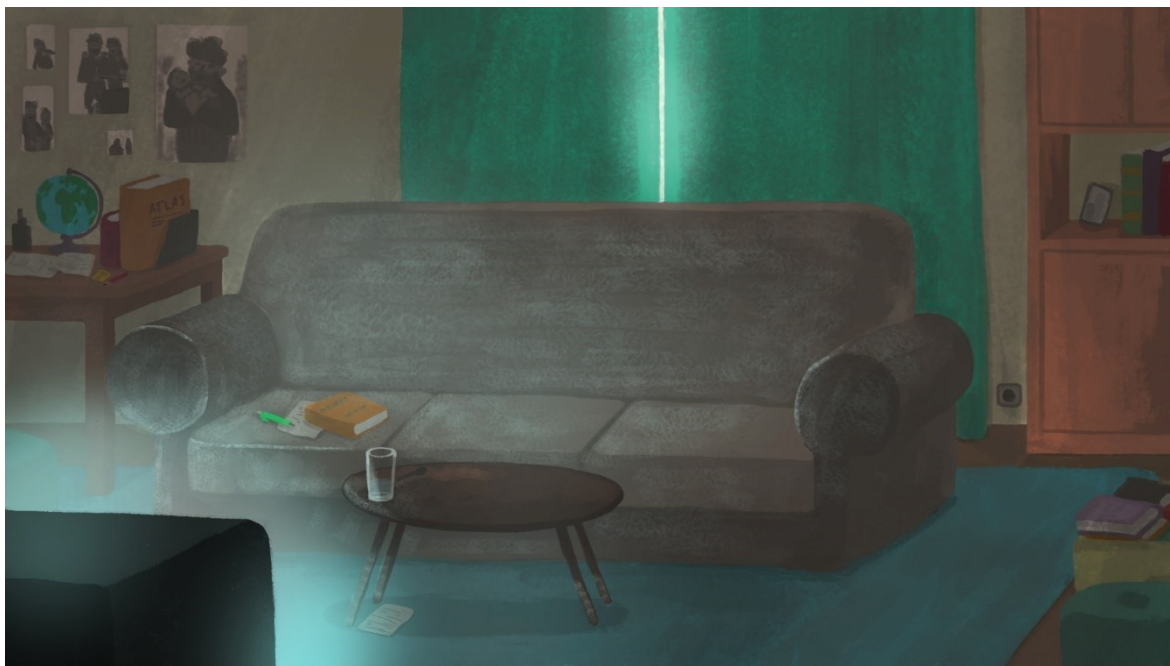
Nakonec za použitím úspornější digitální malby začalo vznikat pět výtvarných návrhů, které se oproti akvarelovým kombinacím s tužkou a programem Photoshop malovali téměř s lehkostí a výhoda vracet se o několik kroků, měnit barevnost a mít možnost si vše rozložit do vrstev vyhrála nad snem o klasicky malovaném pozadí.



Obrázek 28. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna



Obrázek 29. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna



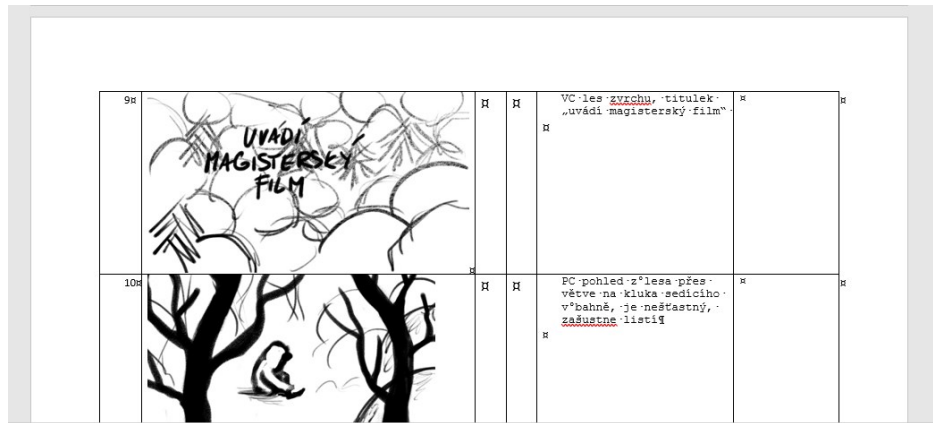
Obrázek 30. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna

4.3 Storyboard

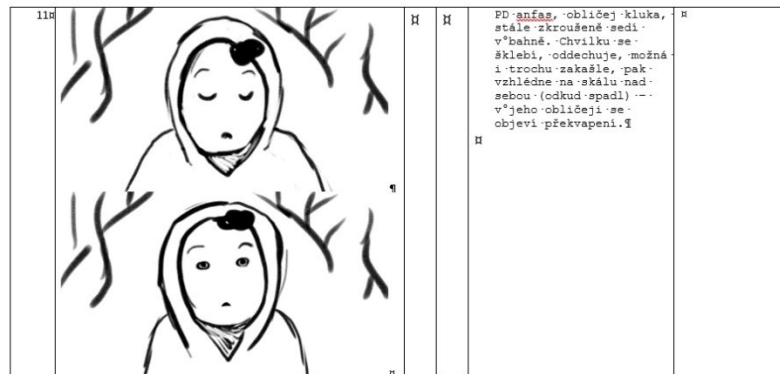
Náš technický scénář jsme přepracovali do formy storyboardu, tedy následovalo první skicování a překreslování jednotlivých záběrů. Tuto práci jsme se snažili mezi sebe rozdělit rovným dílem. V technickém scénáři byl film rozdělen předběžně zhruba na 11 bloků. Některé byly značně delší než ostatní a některé naopak krátké. Každý z nás tedy dostal na překreslení 2 dlouhé bloky. A zbytek krátkých bloků se mezi nás rozdělil půl na půl.

V této fázi výroby nebylo nutné dbát na společné výtvarno, či se snažit storyboard vizuálně sjednocovat. Díky tomu mohl každý z nás zkratkovitě kreslit výtvarnem, jak mu vyhovovalo a pracovat tak soustavně bez zbytečných komplikací.

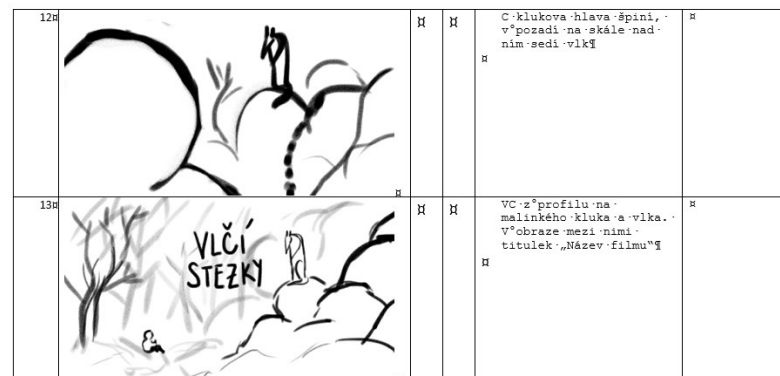
Ani zde se ještě nedalo poznat, zda ve filmu nejsou některé nadbytečné, či špatně koncipované scény. Tento fakt se projevil až při vytvoření animatiku, nebo později samotné animace v lince. Storyboard pro nás byl proto rutinní prací. A byť je to první náhledem do toho, jak film bude asi vypadat, nebyl pro nás až tak důležitý jako animatik, který už je jasně definovaný v čase záběr po záběru, byť také zatím pouze schématicky.



Obrázek 31. Ukázka storyboardu



Obrázek 32. Ukázka storyboardu



Obrázek 33. Ukázka storyboardu

5 PŘÍPRAVA ANIMACE

Tři roky uběhly od první myšlenky vytvořit společný projekt a tři roky trvalo, než se první skici staly opravdovým animovaným filmem. Mezi těmito dvěma body vede spletitá cesta, která se skládala z kvanta práce, slepých výtvarných uliček a mnoha dní strávených za počítačem. Tato fáze, kdy již na čisto zjišťujete, zdali animace bude v daném výtvarnu fungovat a snažíte se přijít na co nejelegantnější technologický postup pro mě byla mnohem více náročná než práce na zbylých částech filmu.

5.1 Animatik

Prvním a stále ještě pohodovým krokem na cestě k animaci je rozpořádání storyboardu, tedy vytvoření animatiku, kdy každý záběr je animován na tři až pět fází, podle jeho délky a tím pádem vznikne hrubá orientačně načasovaná podoba celého filmu, na které se dá poznat, jak to bude dlouhé, jaké bude mít tempo a jak sedí či nesejí jednotlivé záběry ve střihu a také zdali příběhová linka dává smysl. Je to ten moment, kdy se zjistí, že je potřeba něco odstranit či přidat. Výroba stejně jako u storyboardu probíhala půl na půl, protože výtvarno i animační dovednosti zde zatím také nehrály roli.

V našem případě animatik po dokončení ukázal že film bude delší, než jsme plánovali, původně jsme počítali s rozmezím mezi 10-12 min a animatik ukázal 15 min. Ale my ani v tomto momentě žádné záběry nevyřadili. Všechny nám tehdy přišly důležité a jejich odstranění se nám nezdálo nutné. To se odehrálo ještě v době, kdy nebyla definitivně dořešená výtvarná podoba, byli jsme tehdy ještě stále plní energie a nadšení animovat vše co bude třeba, aniž bychom si uvědomovali, že nám s takovou na výrobu chybí přibližně dva animátoři.

Nicméně od dokončení animatiku k prvnímu dokončenému záběru uběhlo díky prodlužování pár měsíců a za tu dobu byl čas se na animatik podívat ještě několikrát se střízlivým odstupem, který ukázal že řezat do masa bude potřeba a to nejednou.

To byla práce Noemi Ta díky svému dramaturgickému nadání odstranila a předělala některé pasáže tak, že animatik se zkrátil bez toho, aby film ztratil cokoliv z obsahu sdělení.

Protože o vylepšování animatiku se starala výlučně Noemi, nedokážu s odstupem času přesně říct kolik změn přesně proběhlo, ale díky této animační skice jsme získali dost podnětných rad jak od našeho vedoucího práce, tak od střihače. Díky tomu jsme vyřešili některé nejasnosti, kterých jsme si třeba sami nevšimli.



Obrázek 34. Ukázka z animatiku

5.2 Animační testy

Díky tomu, že jsme s Noemi byli na práci dva, první animační testy vznikali souběžně s jinými fázemi výroby, jako například úpravou animatiku nebo i hledáním ideálního výtvarna.

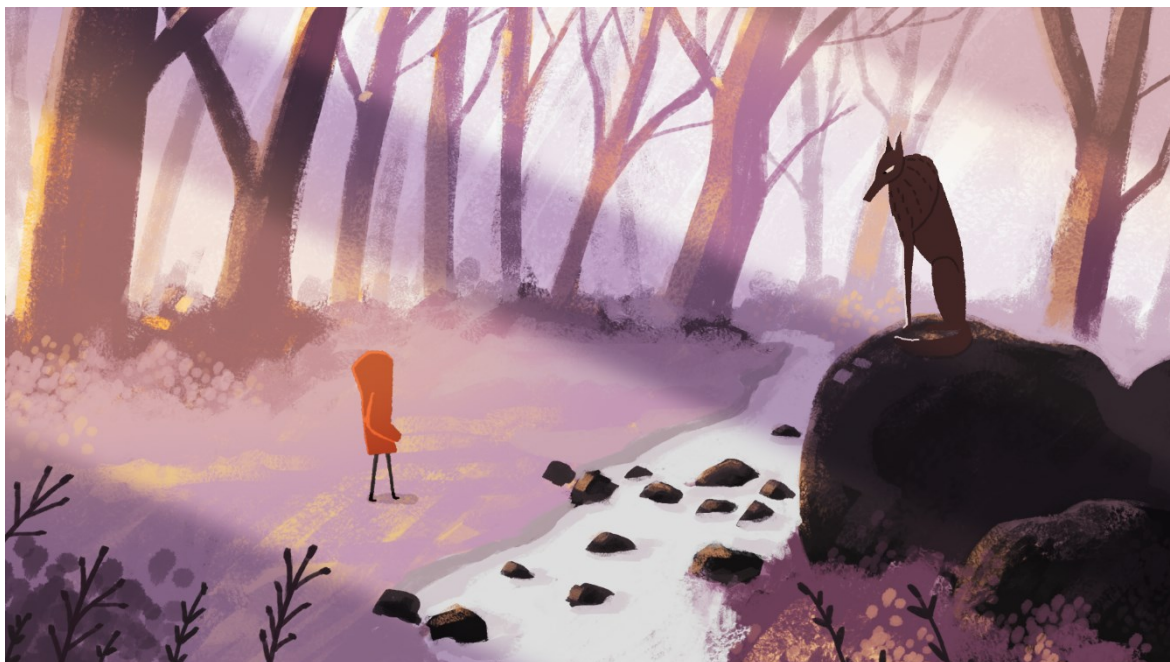
Jako první byly jednoduché pokusy s krajinou a počasím, aby se zjistilo, zdali akvarelové výtvarno funguje. Zkoušeli jsme déšť mraky, menší jízdu kamerou, ale v této první fázi jsme nedošli tak daleko, abychom animovaly charaktery.

Pak jsem na akvarelových pozadích, dokreslených v TVPaintu a Photoshopu animoval chlapce s poněkud náročněji vykolorovaného a vyčárkovaného Tv paintovým štětcem, který simuluje tahy tužkou. Byl to jeden z výtvarných pokusů, který byl nakonec po několika týdnech bádání zamítnut, ale byla to vývojová linie, která se dostat tak daleko, že stačilo velmi málo a byl by to vizuál našeho filmu. V podobném výtvarnu také vznikl jeden záběr vlka, který vytvořila Noemi.



Obrázek 35. Jeden z animačních testů

Třetí kapitolou animačních testů byla zkouška záběru s definitivním finálním výtvarnem. Zde už bylo jisté, že jsme našli tu pravou vizuální podobu a bylo potřeba vyzkoušet v jednom záběru, jak vypadá krajina, chlapec i vlk. A proto vznikl záběr, ve kterém chlapec u potoka setkává vlka, a který je ve filmu použit, tak jak vznikl v průběhu testování.



Obrázek 36. Finální animační test

5.3 Cesta k technologii postupu

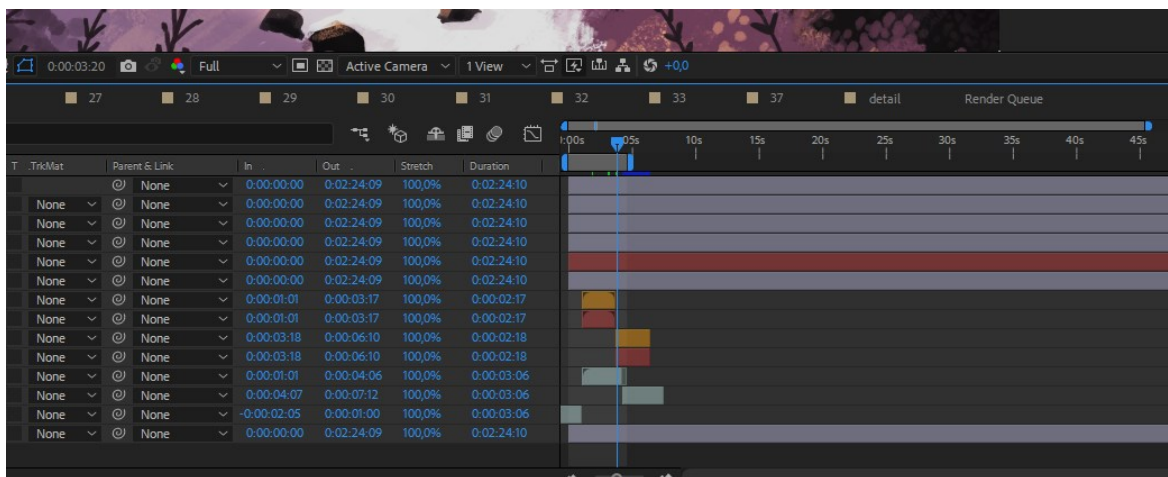
Animační test je hotov, výtvarno tedy funguje. Všechny již rok táhnoucí problémy jsou odstraněny a nás čekala systematická animace, kolorování a post-produkování. Tehdy mi bylo jasné, že pokud má náš tandem, který je nucen pracovat na dálku mít úspěch, musím mít systém ve všem od ukládání souborů až po rozdělení jednotlivých After Effect projektů ve kterých jsem hodlal každý záběr zpracovávat.

Už v technickém scénáři Noemi rozdělila film do několika bloků, které nám pomohly se rychle v tak dlouhém filmu orientovat. Bloky se dělili v místech, kde se měnil děj a jeho prostředí. My si zvolili jako první na výrobu blok, tedy část, ve které chlapec potká vlka.

A to z důvodu, že příroda se lépe a rychleji maluje a také, že zde jsou oba charaktery společně. Tím si vyzkoušíme celý postup od animace linkou, přes kolorování a postprodukcii a v neposlední řadě se vymyslí, jak projekty po složkách ukládat.

Nakonec výroba tohoto bloku trvala téměř dva měsíce. Já neustále zápolil s předěláváním pozadí, Noemi animovala v lince, ale také ještě neměla v ruce tempo, díky kterému jsme během března a dubna byli schopni film dokončit.

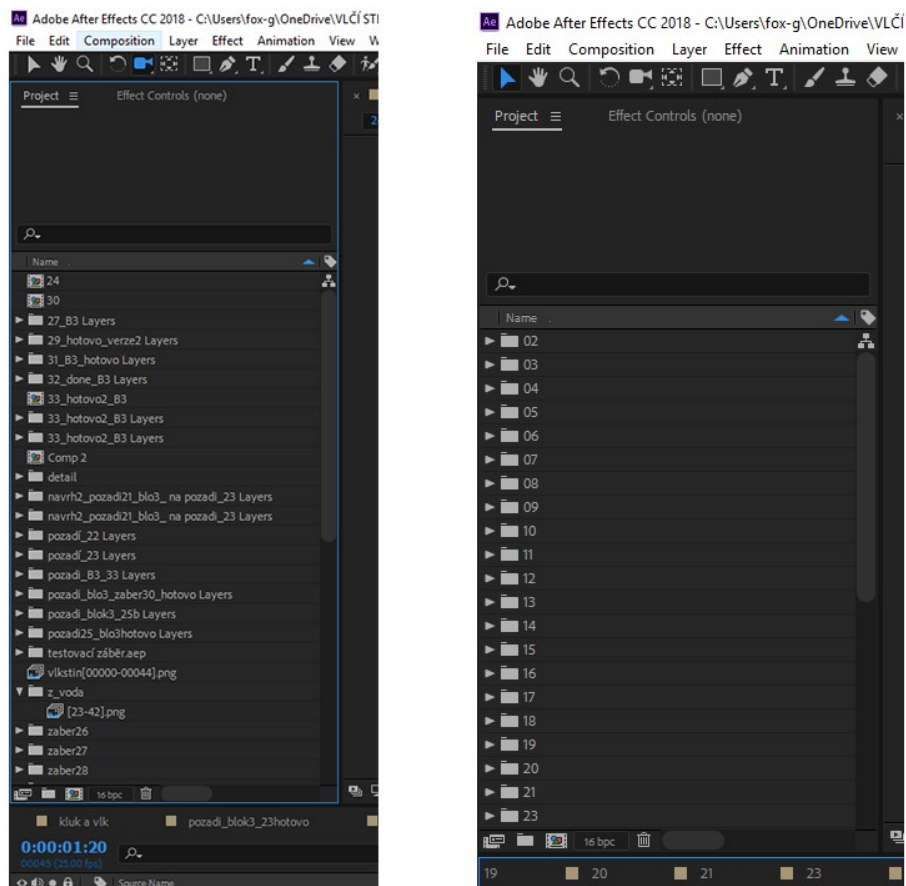
V ideálním stavu se mělo animovat do hotových pozadí, ale ne všechny jsem stihl, tak jak bych chtěl a docházelo pak občas k tomu, že animace nepasovala přesně do pozadí. Takže jsem pak i dodělával pozadí do hotové animace. Ale postupně třicet devět záběrů pod rukama ožívalo a výsledek nebyl až na příliš dlouhou výrobní dobu tak hrozný.



Obrázek 37. Ukázka průměrného počtu vrstev v jednotlivých záběrech.

Nicméně i přesto ještě nebyl zpočátku domyšlený můj systém práce v programu., kde jsem vše post-produkoval. Neustále jsem hledal soubory, dokola je otevíral a zavíral a když už jsem vše potřebné našel, tak se mi v daném projektu vrstvy hromadily vedle sebe v jednom okně na jednu kupu a zpětně se cokoliv špatně dohledávalo. Nevím, jak je možné, že mi celý proces uvědomění, jak správně projekt seřadit trval téměř měsíc a půl, ale nakonec jsem našel systém, díky kterému jsem měl na každý blok filmu jeden After Effects projekt, ve kterém jsem si řadil kompozice vedle sebe a mohl tak mezi jednotlivými záběry překlikávat a kontrolovat barevnost či jiné návaznosti s následujícími a předešlými záběry. To my při finálním exportu a dodělvkách ušetřilo neskutečně práce, protože jsem nemusel neustále zavírat a otevírat jednotlivé soubory, ale vše bylo pohromadě a jasně číslované

Takže i přes bolestně dlouhou výrobu této části filmu se ustálil systém ukládání a řazení souborů do složek, také zpřehlednění importovaných souborů v programu After Effects. Stejně tak se nám oběma dostal do ruky určitá zručnost, takže další bloky probíhaly v rychlejším tempu.



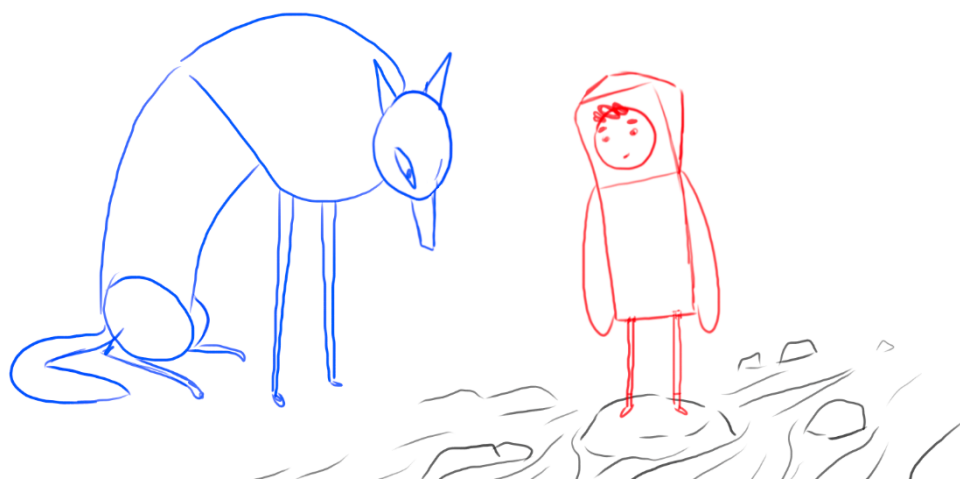
Obrázek 38. Rozdíl mezi chaosem a řádem v zdrojových souborech

6 FÁZE REALIZACE

Všechny předešlé kroky skládající se z návrhů, animačních testů, dalších návrhů a neustálých změn a drobných technických komplikací nás dovedli až k vytoužené ničím nerušené zdlouhavé práci na jednotlivých blocích filmu., kterou si musí každý animátor poctivě odse-
dět u počítače

6.1 Animace a tvorba pozadí

Už během příprav jsme se s Noemi domluvili, že ona bude vše animovat v lince, já budu dělat pozadí, co nejvíc kolorovat a nakonec dělat vše komponovat dohromady. To nám oběma vyhovovalo, protože Noemi je geniální animátorka a já se oproti tomu již třetím rokem orientuji výlučně na práci právě v programu After Effect, kde se celý záběr zkompletuje a mnoho věcí je možno dodatečně upravit. Rozdělili jsme si tedy opět práci tak, aby každý pracoval na tom, co mu jde nejlépe



Obrázek 39. Animace v lince

Tím se veškerá práce na animaci v lince odehrávala bez mé účasti. Mezitím co Noemi vdechovala život všem našim charakterům, já jako na běžícím pásu maloval pozadí pro všechny záběry.

Výhoda byla, že každý blok filmu obsahoval záběry s podobnou barevností, mnohdy stejné záběry, jen z jiného úhlu a nebylo proto třeba malovat vyloženě každé pozadí z „ničeho“.

Nicméně malování tolika pozadí na jeden zátah se projevilo i v kvalitě z nedostatku času.

I přesto jsem se snažil držet si úroveň tak, aby případně další záběry co nejvíce zamaskovaly nedostatky jiných. Větší celky měly být kvalitní a pokud se ve stejném prostředí objevovalo více záběrů, byla možnost občas tu a tam trochu nevykreslit detaily a stihnout tak víc záběrů. To sice nebyl záměr, ale ukázalo se to jako nutné řešení.

6.2 Kolorování

Kolorování jsem celé měl mít na starost já, tedy dokud Noemi nedokončí kompletně všechny záběry v lince. To také fungovalo ze začátku práce na prvním bloku. Relativně brzy se ale ukázalo, že kolorovat animaci, montovat hotové záběry a dokončovat pozadí s předstihem, aby do nich Noemi mohla kolorovat není v mých silách. To hlavně proto, že komponování záběrů si vzalo nečekaně mnoho času, byť se to na začátku zdálo, jako poměrně rychlý proces.



Obrázek 40. Vykolorovaná animace v programu TVPaint

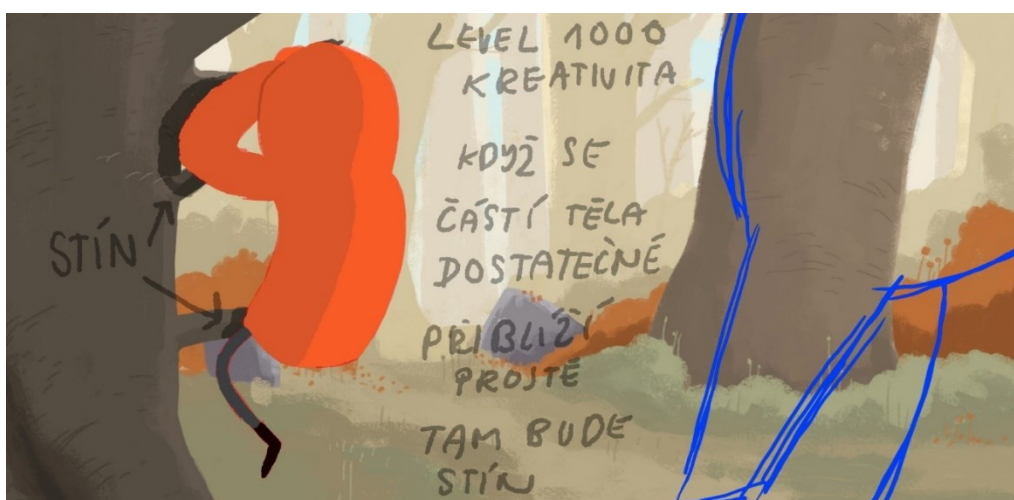
Po vykolorování třiatvace ti záběrů jsem začal řešit co s tak neúnosnou situací. Po určitém momentu zoufalství mě inspiroval nepřímo pan Hejcman. Jednou totiž vyprávěl, jak pracoval na jakési animaci a že mu jeho žena mu pomáhala. Byť je moje přítelkyně zaměřená botanička, tak díky svému talentu a rodičovi architektovi ovládá několik programů Adobe na středně pokročilé úrovni, včetně střížny a byť nemá trénovanou ruku, obstojně kreslí. Díky jejímu talentu naučit se za krátký čas prakticky cokoliv velmi rychle ovládla TVPaint

a v období největší krize vykolorovala okolo dalších dvaceti záběrů, díky čemu jsem se mohl víc věnovat práci na pozadích a komponování záběrů, v době, kdy to pro mě ještě nebyl zajetý rutinní proces, a proto vyžadoval více času.

Pravda je, že jsme už v přípravách filmu počítali s tím, že si seženeme alespoň dva koloristy z našich animátorských řad, ale díky prodloužení studia se trochu změnili lidé se kterými se počítalo, protože už tou dobou dělali také své bakalářské a diplomové práce.

Proto nejprve přišla ona krize a až pak jsme začali řešit problém, že ty plánované koloristy opravdu potřebujeme. Nakonec mě časová tíseň dohnala do bodu, kdy jsem nemohl kolorovat vůbec, pouze se věnovat tvorbě pozadí a zpracovávání záběrů, jinak bychom nebyli schopni film dokončit včas. Noemi tehdy mobilizovala okolo pěti lidí, kteří kolorovali, co bylo v jejich silách, ze kterých jeden také animoval, protože Noemi také střídavě animovala a kolorovala.

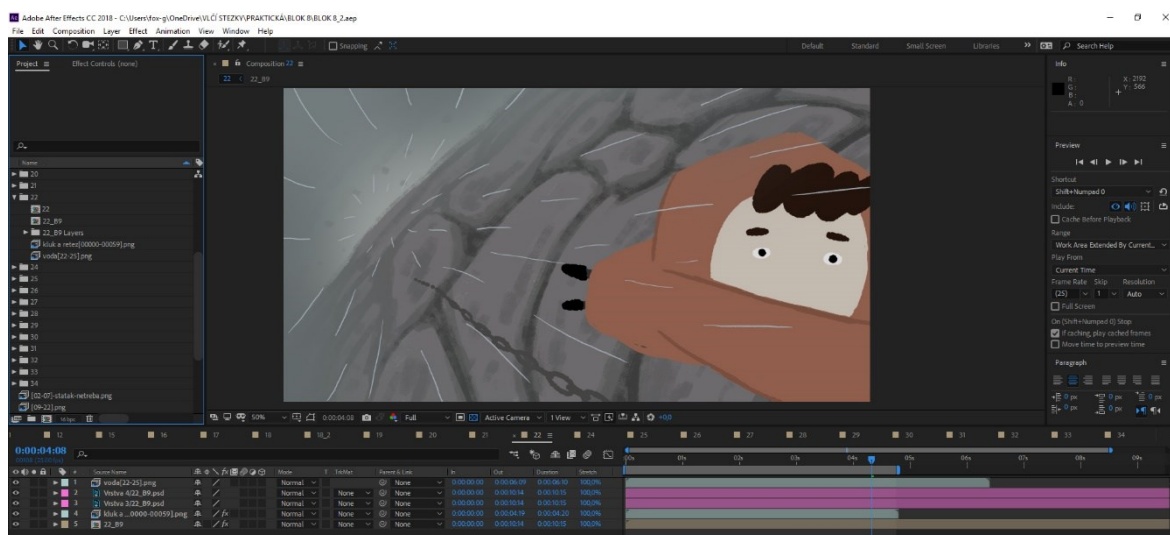
Mě se nakonec podařilo získat jednu koloristku z řad středoškoláků, které učím základům animace a postprodukce. Ta ochotně kolorovala okolo patnácti záběrů a dalším desíti dodělávala stíny, tedy detaily, které jsme sami nebyli schopni stíhat. Naše dvojice se tak v jeden moment rozrostla tak, že jsme byli schopni během měsíce a půl dohnat časový deficit, který nám předpovídal dokončení filmu někdy na konci května. Tato situace a její řešení jasně poukázali na to, jak přínosné a výhodné je pracovat ve více lidech na jednom projektu oproti samostatné snaze jednoho tvůrce zvládnou všechno samostatně.



Obrázek 41. Komunikace mezi mnou a koloristkou

6.3 Postprodukce

Vše okolo kompletování a úpravy záběrů bylo mojí úlohou. Na tento proces jsem používal výhradně After Effect. Není to samozřejmě jediný program určený k postprodukci, ale jeho velkou výhodou je, že je úzce spjat se zbylými programy z rodiny Adobe. To znamená, že prostředí namalované v Photoshopu není potřeba exportovat, stačí ho pouze uložit v jeho vlastním formátu a pak bez problému otevřít jako kompozici v After Effects se všemi zachovanými vrstvami, jak byly vytvořeny ve Photoshopu. Další výhodou byla možnost překreslovat Photoshopové vrstvy již použité v projektu. Tedy pokud jsem se vrátil do Photoshopu, určitou vrstvu překreslil, znovu uložil, tak se změna zobrazila v After Effects.



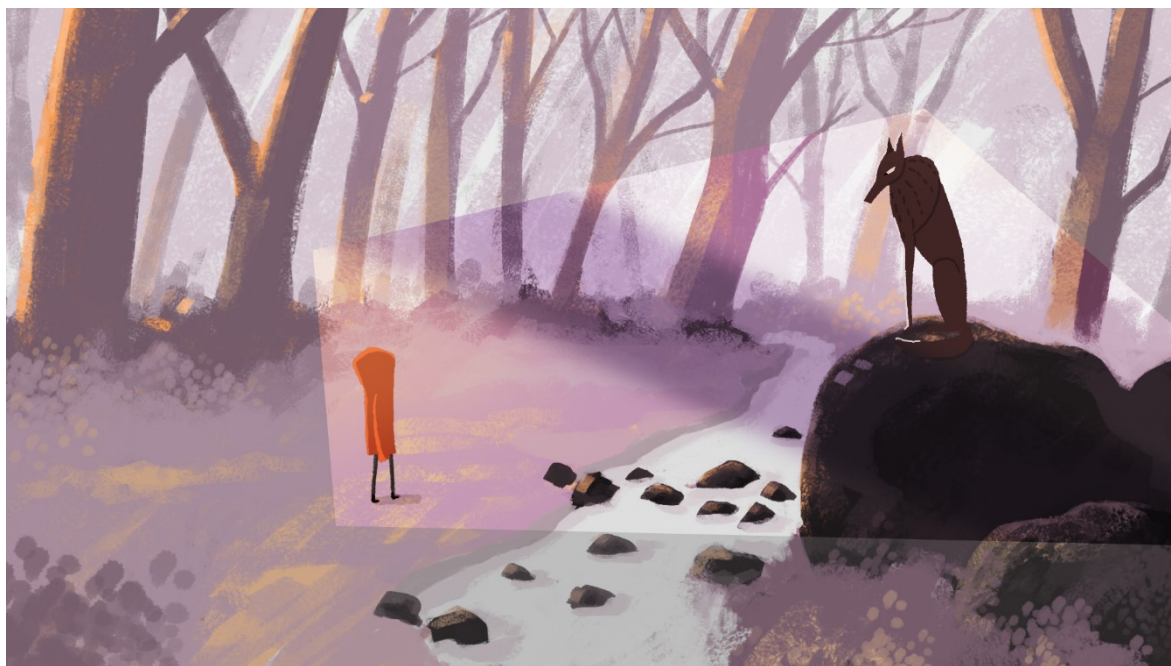
Obrázek 42. Ukázka pracovního rozhraní After Effects

Díky těmto dvěma možnostem jsem si ušetřil mnoho hodin otravného exportování a dodatečného vkládání. Měl jsem otevřené oba programy a pokud bylo kvůli animaci potřeba něco předělat stačilo upravit v Photoshopu vrstvy a po přepnutí do After Effects a pár vteřinách načítání se úpravy téměř v reálném čase projevíly.

Přes všechny možnosti programu se postprodukce i tak ukázala jako zdlouhavější, než jsem očekával. První blok filmu jsem byl nucen neustále upravovat barevnost, opravovat vrstvy pozadí celkově jsem nebyl spokojený.

Nejprve bylo potřeba importovat animovanou sekvenci a pozadí. Po tom, se vytvořila kompozice, kam se obě vrstvy vložily. To ale samo o sobě vypadalo toporně. Bylo potřeba sladit barvy pozadí s animací. Často bylo třeba některé místa maskovat, aby si sedly s animací a různě je zakomponovat hloub do vrstev pozadí. Dost pozadí jsem také v dalších blocích nedokončoval, protože nebylo jisté, kde a jak animace přesně bude, takže jsem některá z nich na hotovo dokončoval až při postprodukcii.

V části, kdy chlapec poprvé vchází do lesa jsem se také snažil vše spojit září světla. Tu jsem v menší míře vkládal i do sekvence, která následuje, kdy chlapec dovádí s vlkem za slunného dne. Zjistil jsem tak, že to světlo, nebo mlha v případě začátku a konce filmu, skvěle všechny vrstvy jakoby „zapíkájí“ dohromady. Propojí se tím a obraz působí přirozeně.



Obrázek 43. Ukázka rozdílu mezi pozadím a hotovým záběrem

Po překonání prvotních problémů se stala alespoň trochu práce urychlila, protože se stala rutinou. Některé záběry trvalo zkomponovat skutečně za pouhých pár minut. Ale pak se také objevují záběry, které zabraly hodinu dvě, protože se musely dokreslovat vrstvy, případně, dělat pojezdy kamery nebo i vytvářet hloubka ostrosti mezi vrstvami, které na to nebyly uzpůsobené a bylo je tedy třeba složitě maskovat.

Nakonec ale díky propojení programů vše proběhlo bez problémů a díky sdílení a zálohování

přes Onedrive nebylo potřeba s obavami neustále zálohovat soubory. Jediný technický problém se vyskytnul typicky až těsně před koncem, kdy jsem si domů omylem přinesl jakousi ovladačovou nemoc, která způsobovala, že tužka tabletu místo malování skrollovala a klasické metody oprav nepomáhaly. Naštěstí jsem po zoufalém hledání našel návod a problém úspěšně opravil a vše potřebné včas dokončil.

6.4 Střihová skladba a zvuk

Na střih jsme si už s velkým předstihem domluvili střihače a našeho kamaráda Michala Orsavu. Je to již absolvent audiovize a velmi zkušený tvůrce. S ním jsme se přes několik hrubých střihů propracovali k ideální finální verzi. Michal vložil pár svých nápadů, a ještě tím v některých úsecích změnil pořadí záběrů oproti animatiku. Rozhodně ale odvedl skvělou práci a velmi pomohl jako další pozorovatel, který pomohl ještě o něco zlepšit výsledný efekt našeho filmu.

O hudbu se na nám postarala Norská kapela, kterou zprostředkovala Noemi díky svému pobytu v norské Voldě. Noemi s nimi řešila hudební dramaturgii a posílala jim veškeré potřebné materiály a hotové ukázky animace. Nechal jsem hudební dramaturgii zcela na Noemi, protože jednak měla již o hudbě určitou představu a za druhé já sám postrádám potřebný talent si představit případnou hudební složku.

Finální zvukovou podobu pak dává našemu filmu zvukař Pavel vrtěl, kterého také sehnala přes známost Noemi a který nám ochotně v krátkém čase poskládal kvalitní zvuk.

6.5 Finalizace

Mezitím co jsme se střihačem řešili finální obraz a hudebníci na něj komponovali, snažili jsme se do konce deadline dokončovat opravy a detaily, které se nechaly na konec, když jsme si nebyli zcela jisti, zdali stíháme. Jednalo se především o stíny, dodatečné dokreslování detailů do pozadí a řešení typografie titulků.

Také jsme řešil plakát, který je nedílnou součástí absolventských filmů. Zde jsme se rozhodl výtvarně trochu uhnout od našeho vizuálního stylu, který máme ve filmu a více se přiblížit, nebo spíš inspirovat moderní digitální malbou.

ZÁVĚR

Není nic lepšího než se na konci každé dokončené práce zastavit, vydechnout, a tak trochu si užít ten okamžik dokončené práce a také zhodnotit zadali to úsilí nevyšlo na zmar.

Od momentu kdy jsme si s Noemi řekli, že do tohoto projektu půjdeme společně uteklo nečekaně mnoho času a nečekaně dost věcí se změnilo. Celý projekt jsme o rok protáhli a za ty tři roky se měnily i osobní okolnosti, kdy já jsem začal pracovat a Noemi odjela na erasmus a aby toho nebylo málo do celého procesu nepřímo zasahovaly střídavě osobní životy nás obou.

Očekávali jsme, že jako na bakalářském studiu budeme vedle sebe v ateliéru a intenzivně pracovat, ale protože budeme mít stejný projekt bude to lepší, rychlejší a díky rychlé komunikaci na ateliéru vše vyřešíme prakticky okamžitě a psychicky se budeme navzájem udržovat mimo zoufalství, které dle mě v určitý moment postihne každého osamělého tvůrce animovaných filmů. Nicméně osud, jak to, tak bývá zařídil vše jinak a my se vídali jen málo a většinu problémů jsme řešili na dálku.

Celý film byl pro nás jednou velkou zkouškou, a to více než výtvarnou a technologickou, tak zkouškou nebo potvrzením naší dospělosti. Dokázat překonat v týmu problémy každého z nás, mít dostatek trpělivosti a zodpovědnosti celý projekt dokončit na přijatelné úrovni pro mě bude asi to největší pozitivum, které si z naší spolupráce odnáším. Tím jsem taky Noemi velmi vděčný, že to se mnou i přes mé časové omezení a podobné problémy nevzdala a bojovala až do úspěšného konce.

Z hlediska řemeslného pro mě bylo obrovskou zkušeností pracovat s někým kdo je tak skvělý dramaturg a režisér, a to co já vymyslím hodiny a stejně to neklape, dokáže Noemi sypat z rukávu. Já vždy budu animátor na kratší tratě se zaměřením víc na výtvarno. Proto jsem si docela užil tu jistotu, kdy vím, že všechny záběry na sebe opravdu pasují.

Co se negativ týče, za sebe musím přiznat, že technickou se to pro mě ukázalo jako krok zpět, protože se v posledních dvou letech zaměřuji výhradně na program After Effect a rád bych se víc rozvíjel ve 3D programech. Ale v době prvního plánování jsem byl ještě hlavně frame by frame animátor.

Velmi mě také mrzí, že jsem nezvládl všechna pozadí dokončit do detailů, tak jak jsem si představoval na začátku, když jsem nakreslil prvních 5 výtvarných návrhů, které se staly vzorem pro zbytek záběrů. Znamenalo by to mnohé záběry dělat ideálně ve více variantách a plánech a pohybujícími se větvemi, a to opravdu nebylo ve chvíli, kdy bylo třeba vytvořit za den pět kusů pozadí.

I přesto, že náš film má mnohé výtvarné nedostatky, s kterými spokojen nejsem, odcházím od projektu s dobrým pocitem. Jsem totiž přesvědčen, že náš film nemusíme brát jako cíl, který se povedlo, či nepovedlo naplnit, ale jako cestu. Ta může vést k dalším projektům, kde bude možno zužitkovat nastřádané zkušenosti, vyvarovat se předešlým nezdarům a dostat se tak ještě blíže k vysněnému ideálu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Carter, F (2012). *Škola Malého stromu*. Praha: Kalich.
- [2] Klapšťe, J a kol (2008). *Příroda kolem nás*. Praha: Junák-svaz skautů a skautek.
- [3] Kohák, E,(2004) Svoboda svědomí soužití. Praha: Sociologické nakladatelství
- [4] Kubíček, J. (2004) *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby.
- [5] Matějčík, Z, Dytrych (1994) *Z. Děti, rodina a stres*. Praha: Galén.
- [6] Moore, T, Stewart, R (2012) *Designing the Secret of Kells*. Kilkenny:Cartoon Salon.
- [7] Seton E. (2001). *Rolf Zálesák*. Praha: Leprez.
- [8] Whitaker, H; Halas, J (2002) J, *Timing for Animation*. United Kingdom: Focal Press,
- [9] Williams, R, (2001) *The Animator's Survival Kit*. United States: Faber and Faber.
- [10] Voňavková, V a kol. (2004). *Tichou poštou*. Havlíčkův Brod: hejkal.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Ukázka z filmu Vlčí stezky	14
Obrázek 2. Ukázka z filmu Vlčí stezky	16
Obrázek 3. Designing the Secret of Kells	19
Obrázek 4. Ukázka filmu Old Fangs	20
Obrázek 5. Inspirace Elioli art	21
Obrázek 6. Ukázka návrhu krajiny	24
Obrázek 7. Ukázka z filmu Vlčí stezky	25
Obrázek 8. Ukázka z filmu Vlčí stezky	27
Obrázek 9. Ukázka z chlapcova snu	30
Obrázek 10. Ukázka z filmu Vlčí stezky	32
Obrázek 11. Jedna z prvních skic	35
Obrázek 12. První zkouška akvarelů	36
Obrázek 13. První pokus převést postavu chlapce do digitální podoby	37
Obrázek 14. První pokus spojit akvarel s digitální podobou	37
Obrázek 15. Cesta k definitivní podobě chlapce, tehdy ještě s obrysovou linkou	38
Obrázek 16. Poklad z naší Onedrive složky	40
Obrázek 17. Psychická podpora ze složky Onedrive	41
Obrázek 18. První skica chlapcovi kapuce	42
Obrázek 19. Řešení digitální linky	43
Obrázek 20. Studie charakteru po odstranění obrysových linek	44
Obrázek 21. První skica vlka	45
Obrázek 22. Definitivní podoba vlka	45
Obrázek 23. Studie maminky	47
Obrázek 24. Fotky s tatínkem	47
Obrázek 25. Poslední varianta kombinace klasické a digitální techniky	48
Obrázek 26. Jeden z nepoužitých výtvarných pokusů	49
Obrázek 27. První kompletně digitální návrh	49
Obrázek 28. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna	50
Obrázek 29. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna	50
Obrázek 30. Ukázka ze série finálních návrhů výtvarna	51
Obrázek 31. Ukázka storyboardu	52
Obrázek 32. Ukázka storyboardu	52

Obrázek 33. Ukázka storyboardu.....	52
Obrázek 34. Ukázka z animatiku.....	54
Obrázek 35. Jeden z animačních testů.....	55
Obrázek 36. Finální animační test.....	55
Obrázek 37. Ukázka průměrného počtu vrstev v jednotlivých záběrech.....	57
Obrázek 38. Rozdíl mezi chaosem a řádem v zdrojových souborech.....	58
Obrázek 39. Animace v lince.....	59
Obrázek 40. Vykolorovaná animace v programu TVPaint.....	60
Obrázek 41. Komunikace mezi mnou a koloristkou.....	61
Obrázek 42. Ukázka pracovního rozhraní After Effects.....	62
Obrázek 43. Ukázka rozdílu mezi pozadím a hotovým záběrem.....	63