

Vlčí stezky
Dokumentace přípravy, realizace diplomové práce
a rešerše

Noemi Valentíny

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. Noemi Valentíny**
Osobní číslo: **K15300**
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 ("historikám 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 format 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:

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8

SCHNIER, Jan. Léčivá síla zeleně. Moje psychologie. 2016, 2(5), 68-71.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
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 obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

NOEMI VALENTÍNY

Valentiny

Jméno, příjmení, podpis

Ve Zlíně 30.4. 2018

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

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

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce 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, jíž se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Tato teoretická diplomová práce se zabývá výrobou krátkého animovaného filmu *Vlčí stezky*. Zachycuje vznik z hlediska tvorby scénáře, dramaturgie, řemesla animace i dalších složek filmu a věnuje se popisu tvůrčích řešení, které autoři zvolili.

Klíčová slova: animace, film, děti, příroda, astma, vlk

ABSTRACT

This theoretical master thesis is dealing with production of short animated film *Wolf Paths*. It is capturing the creation of film concerning making of screenplay, dramaturgy, the craft of animation and other fields of movie making. It is also describing the creative solutions that have been chosen by the creators of the film.

Keywords: animation, film, children, nature, asthma, wolf

Mé díky patří vedoucím práce, Lukáši Gregorovi a Ivu Hejcmanovi za pomoc při nacházení cest a Vojtěchu Dočkalovi za to, že ony cesty se mnou absolvoval. A také děkuji svým rodičům, bez nichž bych neměla možnost tuto práci vytvořit.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU.....	11
2 REŠERŠE.....	14
3 JEDNOTLIVÉ FÁZE PŘÍPRAVY	16
3.1 NÁMĚT	16
3.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	17
3.3 BODOVÝ SCÉNÁŘ	19
3.4 STORYBOARD	19
3.5 ANIMATIK	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
4 VÝTVARNÝ STYL.....	26
4.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A REŠERŠE	27
4.2 POSTAVY	32
4.2.1 Kluk.....	32
4.2.2 Vlk.....	36
4.2.3 Maminka	37
4.2.4 Zvířátka	38
4.3 PROSTŘEDÍ	39
4.3.1 Les	39
4.3.2 Byt.....	39
4.3.3 Hora.....	40
5 ANIMACE	41
6 COMPOSITING.....	43
7 STŘIH.....	44
8 ZVUK	45
8.1 HUDBA	45
ZÁVĚR	47
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	48
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	50
SEZNAM OBRÁZKŮ	51
SEZNAM PŘÍLOH.....	52

ÚVOD

Tato práce má za úkol osvětlit proces vzniku filmu *Vlčí stezky*, na kterém jsem pracovala spolu s Vojtěchem Dočkalem, spolužákem a spolubojovníkem. Na následujících stranách popíšu všechny fáze výroby, od hledání námětu, tvorby literární a obrazové přípravy, přes animaci ke kompletaci všech složek filmu.

Ač je film praktickým závěrečným výstupem mě i Vojtěcha, explikace jsme napsali každý svoje, bez přičinění toho druhého. Tato práce je tedy mým subjektivním svědectvím vzniku *Vlčích stezek*. Pro získání objektivního pohledu na věc doporučuji si přečíst i Vojtěchovu explikaci. Porovnání textů dvou lidí, jež se zabývají tou samou věcí, přičemž každý z nich je jiný a třeba i ke společnému dílu přistupuje jinak, může být vcelku zajímavé.

Po ukončení bakalářského stupně studia, předtím, než jsem byla přijata na navazující magisterské studium, nastala v mém životě podivná prázdnota. Nepřipadala jsem si psychicky připravena na reálný život mimo ochranná křídla univerzity (bylo to pravděpodobně způsobeno předchozí intenzivní prací na bakalářském filmu *Krkavčí matka* vystřídanou s náhlou volností po odevzdání, která, jak vám každý animátor potvrdí, může být velice děsivá). Zařekla jsem se, že pokud budu ve studiích pokračovat, udělám vše pro to, abych se stala schopnou tvořivou bytostí. Chtěla jsem si vyzkoušet něco úplně nového a zlepšit se v oblastech, v nichž jsem již měla našlápnuto. To byl plán nejen magisterského filmu, ale i celého studia.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU

Prvním přímým impulsem pro rozhodnutí vytvořit společnou magisterskou práci s Vojtěchem, byl krátký projekt video mappingu, který jsme odevzdávali jako školní práci. O pár měsíců později nastalo pár intenzivních dnů, kdy jsme si vzájemně pomáhali v poslední fázi výroby našich bakalářských prací – pomoc měla sice spíše formu konzultací a psychické podpory, ale i tak jsme oba tuto malou spolupráci ocenili. Dalším důvodem, proč jsme se rozhodli pracovat spolu, bylo podobné inspirační zázemí v podobě náklonnosti k žánru fantasy, stejnému typu humoru a vztah k přírodě. Nutno podotknout, že jsme oba doposud tvořili ve velice odlišném stylu – ať už z hlediska vyprávění, nebo výtvarna. Bylo tedy určitou výzvou najít společné vyjádření – proces to byl dlouhý, nakonec však vcelku organický a přirozený.

Po rozhodnutí vytvořit film společnými silami bylo nutno shodnout se na tématu příběhu a celkovém pojetí. Rozhodli jsme se na tom, že cílovou skupinou budou děti. Pro mě osobně to znamenalo vydání se do vod prozatím neprozkoumaných, vzhledem k tomu že mé předchozí filmy (a zejména to platí o bakalářské práci) se nesly v poměrně pochmurném duchu a dětem určeny primárně nebyly.

Pozornost nám padla na knihu slovenského spisovatelského dua Olega a Zuzany Šukových *O Červenej čiapočke, ktorá tancovala s vlkmi*. Původní záměr tuto knížku adaptovat sice nebyl naplněn (nepodařilo se nám získat svolení autorů k použití jejich díla jako námětu našeho dětského filmu), přes to nám hlubší ponoření do ní nám pomohlo určit si směr, jímž se chceme ubírat – vytvořit pohádku pro děti s duchovním přesahem.

Červená čiapočka, ktorá tancovala s vlkmi je filozofický příběh o holčičce, která se přes svůj strach vydá z domu za poznáním světa (přírody) a jeho principů. Jako průvodce zde vystupuje postava vlčice Aúúúúny, která holčičku obohacuje o své filozofické myšlenky, veskrze pomocí dialogů. V průběhu knížky se charakter holčičky vyvine, ovšem spíše po psychické stránce, změna není patrná ani pro její nejbližší okolí (rodiče).

Motiv zvířete jako průvodce hlavní postavy – dítěte není specifický pouze pro Šukovu knihu. V *Malém princ* Antoina de Saint-Exupéryho, je velice známá postava Lišky, která malého prince naučí tu nejdůležitější pravdu, jež ovlivní jeho příběh. *Malý princ* je právě také úchvatným příkladem díla určeného dětem, jehož duchovní a filozofický přesah osloví i starší věkové skupiny. Dosáhnout podobného vyznění byl náš toužebný záměr a sen.

Z pole literatury pak tvorbu námětu a později i scénáře ovlivnila ještě kniha Foresta Cartera *Škola Malého stromu*. Vypráví příběh Malého stromu, sirotka s krví domorodých Američanů, který po smrti rodičů odchází žít se svou indiánskou babičkou a dědečkem do domku uprostřed lesů. Kniha se zabývá postavením původních Američanů v kontextu tehdejší společnosti. Jedním z témat je ale také příroda. Prarodiče Malého stromu ho seznamují s jejími principy, cykly a chlapec se také díky nim učí přírodu vnímat jako svůj domov, jako místo, kam patří.

Dalším dílem, které na našem filmu zanechalo své stopy, je *Divočina* autorky Cheryl Strayed. S knihou jsem se seznámila po zhlédnutí stejnojmenného filmu z roku 2014 režiséra Jeana-Marca Vallého. Cheryl Strayed v knize popisuje vypořádávání se s nesnadnou fází svého života, která nastala po tom, co její matka zemřela na rakovinu. Hrdinka se rozhodne úplně sama zdolat Pacific Crest Trail – dálkovou hřebenovou turistickou stezku, která vede přes celý západ USA, od hranice s Mexikem po hranici s Kanadou. V objetí přírody zakouší útrapy izolace od civilizovaného světa, nakonec ale nachází cestu k sobě samé, vypořádává se se svými psychickými problémy. Ač *Divočina* není příběhem pro děti, téma a myšlenka v podstatě odpovídá myšlence naší – příroda má léčivou sílu, její pomocí se dostáváme blíž k sobě samým a překonáváme vlastní trápení. Zajímavostí může být, že ve filmu výše zmíněného režiséra se v několika bodech příběhu objevuje liška, se kterou hrdinka mluví a vnímá ji jako významný symbol.

Mimo inspiračních zdrojů z oblasti literatury a filmu také příběh silně ovlivnily vlastní zkušenosti. V posledních několika letech se u mě začalo projevovat astma, což vedlo až k tomu, že jsem byla nucena používat inhalátor při jakékoliv větší fyzické námaze (výšlap hory, běh, atd.). Začátkem roku 2016 jsem v rámci studijní stáže vyjela na 5 měsíců do Norska. Můj stav se zázračně zlepšil během několika prvních týdnů, kdy jsem se začala poměrně více pohybovat venku, na čerstvém vzduchu s vůní mořské soli. Od té doby jsem již svůj inhalátor nepoužila. Lehká změna způsobu života (více času stráveného v přírodě) v kombinaci s čistotou ovzduší a prostředí, měly silně ozdravný účinek. Posléze jsem se začala více zajímat o to, jaký má na nás příroda vliv ať už po fyzické, nebo psychické stránce a také tato intenzivní a ryzí vlastní zkušenost přímo ovlivnila příběh – náš dětský hlavní hrdina taktéž trpí astmatem a pomocí přírody se své nemoci zbaví.

Další zkušenost z Norska, jež ovlivnila příběh, je pozorování tamních dětí. V rámci školní výuky jsou děti každý den nemilosrdně vyháněny ven, a to za jakéhokoli počasí. Díky tomu je možné před školou potkat na 50 dětí hemžících se v přilehlém okolí, lezoucích na

stromy a přeskakujících ledový potok, to vše v teplotách pod nulou a například hustém sněžení. Dozorující dospělí při tom vypadají více než klidně a nejeví známky obav o zdraví dětí. Také lze narazit na skupinu extrémně šťastně vypadajících dětí, která si ve volném čase staví přístřešky na jehličnanech rostoucích u cesty ve výšce cca 5 metrů od země.

Zde jde bezesporu navázat i na Vojtěchovu činnost ve skautu, kde se velice intenzivně setkává s mladšími generacemi. Vojtěch je s dětmi v kontaktu nejen v prostředí města, ale také v přírodě během různých jedno- i vícedenních akcí, což má za následek obrovskou databázi všemožných situací, faktů a vzpomínek založených na prostém pozorování. Vojtěchova činnost ve skautu bezesporu napomáhá tomu, aby si o dnešních dětech a jejich zvycích udělal určitou představu.

Také můj mladší bratr (k letošnímu roku navštěvující 5. třídu ZŠ) z mé strany ovlivnil příběh a charakter hlavního hrdiny.

Vlastní zkušenosti s dětmi nás přiměly udělat příběh o chlapci, který „trpí“ nešvary dnešní nejmladší generace tak, jak je vnímáme my – v jejich životě je velice výrazná role technologií, naopak vztah k přírodě a světu okolo může vymizet, pokud není stimulován.

2 REŠERŠE

Sběr faktických podkladů pro film se vlastně vcelku prolínal s nacházením inspiračních zdrojů. Hlubší zkoumání principů psychosomatiky, vztahy v rámci neúplné rodiny, projevy a způsob léčby nemocí, vliv přírody na psyché člověka – to všechno jsou témata, jejichž zkoumáním jsem jednak získávala potřebné faktické podklady, a také se jimi nechala inspirovat. Tvoří tak jakési podhoubí celého filmu. Většinou jsem ale pracovala spíše se svými osobními zkušenostmi než s odbornými zdroji, což je myslím vzhledem k žánru filmu docela logické.

Téma, kterému jsem ale při rešerši věnovala velkou pozornost, je astma.

Chlapec v našem filmu je astmatik. Toto onemocnění jsme zvolili kvůli tomu, že jím sama trpím, navíc je snadno rozpoznatelné díky inhalátoru. Obecná veřejnost je s existencí astmatu dobře obeznámena. Z vlastního pozorování vím, že většina lidí v mém okolí nějakého astmatika zná, nebo o něm ví.

Astma je průduškové onemocnění, projevující se záchvaty dušnosti při tělesné námaze, někdy také v klidovém stavu. Postihuje jak děti, tak dospělé a může být jak chronické, tak přechodné. Odborná literatura popisuje čtyři hlavní příznaky astmatu: pískavý dech, dušnost, kašel a tlak na hrudi. Existuje spousta faktorů, které zapříčiňují vznik této nemoci, každý případ je tedy velice individuální. Nejčastější souvislost lze nalézt mezi astmatem a různými alergiemi, roli může také hrát znečištění ovzduší. Zejména u dětí mohou být emocionálně vypjaté situace – stejně jako výše zmíněná tělesná námaha – spouštěčem astmatických záchvatů.

K léčbě astmatu se používají léky, které uvolňují dýchací cesty; tzv. bronchodilatační léky. Podávají se v inhalační formě. Existují různé druhy inhalátorů, některé se používají jenom v případě potřeby (při záchvatu), jiné typy mohou být používány pravidelně.

Z pohledu medicínského odvětví psychosomatiky je nemoc reakcí na nesoulad vnitřního a vnějšího prožívání člověka. Psychické problémy se dříve nebo později projeví jako problémy fyzické – příznaky určité nemoci. Čím větší je nesoulad mezi vnitřní podobou ega a tím, jak se projevuje navenek, tím vyšší je riziko onemocnění. Obecně zdravější jsou tedy lidé spokojení sami se sebou, kreativní, tvůrci reality, nikoli její konzumenti.

Ač astma není obecně považováno za psychosomatickou chorobu, někteří autoři hledají souvislost mezi psychickým stavem pacienta a nemocí. Petr Novotný ve své knize

Filozofie nemocí popisuje psychické příčiny astmatu (a charakterizuje osobnostní profil člověka náchylného k této nemoci) následovně: astma podle něj vzniká tak, že se má astmatik tendence nadechovat zbytečně silně a následně není schopen onu nadměrnou porci vzduchu vydechnout. V tomto také tkví psychosomatická paralela – „*astmatik chce zrcadlově z vnějšku více psychicky brát a do vnějšku hodlá méně vrátit. (...) Více než jiní strádá ztrátou blízké osoby a odloučením. V jeho nejbližší sociální blízkosti bují konflikty zřejmé, latentní, neuvědomované, potlačované, takzvaně neřešitelné apod. Někteří lékaři a psychoterapeuti objevili u astmatiků výrazné emoční zabarvení: mimořádnou závislost na matce a panický strach z narušení nejbližších emočních vztahů. Jiní navíc zdůrazňují, že astmatikovo volání po matce je vlastně křikem proti ní. Snad i proto, že mu prudkými poryvy lásky bránila, aby se stal samostatnou, vyspělou a aktivní osobností.*“¹ Novotný také dále zdůrazňuje pro astmatiky typický negativní postoj k životu, představy křivd, které na nich byly, ale nemusely být spáchány. Trpí také pocity opuštěnosti, beznaděje a bezmoci.

Postava chlapce ve Vlčích stezkách odpovídá astmatikovi podle popisu Petra Novotného – zejména se shoduje v částech o vztahu k matce a ztráty blízké osoby (v našem případě otce).

¹ NOVOTNÝ, Petr. *Filozofie nemocí: uzdravování psychickými prostředky*. Liberec: Dialog, 2009, 200 - 201. ISBN 978-80-86761-99-2.

3 JEDNOTLIVÉ FÁZE PŘÍPRAVY

Literární přípravu filmu jsme se snažili nepodcenit. Na hledání námětu jsme pracovali již v prvním ročníku navazujícího magisterského studia (podzim 2015), což se ukázalo být dobrým rozhodnutím. Fáze preprodukce (stadium přípravy, kdy se vymýšlí a ladí scénář, výtvarný styl, navrhuje se postavy atd.) nám zabrala téměř dva roky. Je pravda, že jsme se v průběhu tohoto tvůrčího procesu několikrát vraceli, abychom nacházeli nové cesty a nová řešení. To z toho důvodu, že jsme se rozhodli, že s Vojtěchem budou naše role rovnocenné. Chtěli jsme pracovat jako režisérské duo a ne tak, aby jeden režíroval druhého. To s sebou neslo mnoho problémů, hledání kompromisů, ale za sebe mohu říci, že to bylo rozhodnutí správné a že ve výsledku přineslo více dobrého, než špatného. Zvolená forma spolupráce způsobila, že jsme se oba vydali do doposud neprozkoumaných vod našich tvůrčích možností. Jak ostatně zpívá kapela *The Oh Hellos*: „*The sun, it does not cause us to grow. It is the rain that will strengthen your soul.*“²

I přes snahu o rozdělení práce rovným dílem bylo přirozené, že v jednotlivých oblastech výroby filmu měl jeden z nás takřkajíc „navrch“. Já se tak hlavně věnovala spíše literární přípravě a tvorbě scénáře, Vojtěch v mezičase navrhoval výtvarno, podobu postav, pozadí, atd.

3.1 Námět

K nalezení námětu našeho magisterského filmu vedla poněkud komplikovaná cesta. Podle původního plánu jsme měli jako předlohu využít knihy Olega a Zuzany Šukových *O Červenej čiapočke ktorá tancovala s vlkami*. Kniha má zřejmý filozofický potenciál, zčásti určitě také proto, že Oleg Šuk je zenovým buddhistou. Bylo nám ovšem jasné, že příběh knížky by bylo nutno přizpůsobit našim potřebám, které vycházejí jednak ze zvolené cílové skupiny a pak také ze samotné povahy média animovaného filmu – jednoduše byl příběh možná až příliš těžký pro dětského diváka.

Bohužel byly naše plány ohledně *Červenej čiapočky* zkomplikovány kvůli neposkytnutí souhlasu se zpracováním ze strany autorů. Bylo tedy nutno se rozhodnout co dál. Došli

² *I Have Made Mistakes* | *The Oh Hellos* [online]. 2012 [cit. 2018-04-28]. Dostupné z: <http://music.theohellos.com/track/i-have-made-mistakes>

jsme k tomu, že když se nám nepodařilo uzavřít smlouvu s autory, vytvoříme příběh pouze inspirovaný *Červenou čiapočkou*. Při tvorbě námětu jsme vycházeli i z jiných děl (viz kapitola o inspiračních zdrojích). Po několika intenzivních konzultacích (které byly nejprve osobního rázu a posléze na dálku, kvůli mému pobytu v Norsku) jsme si určili téma filmu: vztah člověka a okolního světa, ozdravná moc přírody. Posléze byl stvořen námět – příběh o chlapci, který překoná svou nemoc pobytem v přírodě. Jako jeho zvířecího průvodce jsme určili vlka, jakožto archetypálního tvora, budícího respekt (chtěli jsme zachovat určitou míru vážnosti, kterou další navrhovaná zvířata – liška, jezevec, mýval – podle nás jaksi postrádala). Dále bylo určeno, že chlapec bude jedináček, žijící pouze s maminkou. Tím se nám otevřel prostor pro podtéma – zachycení problematiky dětí z rozvedených rodin, nebo obecně dětí, jež vychovává pouze jeden rodič. S tímto základem jsme napsali původní synopsi, ze které se vycházelo při tvorbě literárního scénáře. V této fázi reprodukce příběh ovlivnily i konzultace s učiteli jak z domácí UTB, tak z norské Volda University College.

3.2 Literární scénář

Při tvorbě literárního scénáře jsem vycházela hlavně ze synopse, kterou jsme zpracovali na základě zápisků a poznámek týkajících se námětu. Usadily se některé nápady a motivy, například vztah chlapce a maminky, chlapcův charakter, atd. Celkem jsem vytvořila čtyři verze literárního scénáře. V původní verzi jsem počítala s dialogy, od nichž se po konzultaci s vedoucím práce panem Hejzmanem upustilo, z důvodu zachování jisté mysterióznosti a pohádkovosti. Třetí verze je tedy již bez mluveného slova a strukturou se příliš neliší od finálního filmu.

V literárním scénáři již byly detailně popsány některé scény, což následně zjednodušilo záběrování a samotnou výrobu storyboardu.

Příkladem je samotný začátek filmu. Začátek filmu, tedy expozice, má diváka uvést do děje, seznámit jej s charaktery a hlavními dramatickými silami (přírodní síly, psychické síly, emoce, touhy...)³ Dave King, pedagog na Volda University College, mě při jedné z

³ NOVOTNÝ, David Jan. *Chcete psát scénář?*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8352-X.

konzultací přivedl na myšlenku zvolit expozici „in medias res“ (tedy „přímo k věci“). Prvním obrazem *Vlčích stezek* je tedy sekvence, která se v obměněné podobě opakuje i v obraze posledním, nejakčejším. Chlapec v ní šplhá za bouře po skále, na kluzkém kameni mu podjede noha a poté spatří vlka. Usměje se a rozhodne se pokračovat ve výstupu. Obraz končí stříhem uprostřed akce a po něm následuje obraz druhý, kdy se chlapec probouzí. Od takto zvoleného začátku jsem si slibovala vzbuzení zvědavosti a upoutání pozornosti. Divák ještě netuší, co a proč se děje, odpovědi na všechny otázky, které se vynoří po zhlédnutí první části filmu, teprve získá. Navíc opakování podobné akce na začátku i na konci filmu slouží jako orámování, stejně tak evokace prvního obrazu jako snu (díky stříhu uprostřed akce následovaného záběrem, kdy se kluk probouzí) - motiv snu se ve filmu také objevuje dvakrát, což už bylo také obsaženo v literárním scénáři.

Také bylo určeno emotivní zabarvení jednotlivých scén, z čehož jsem posléze vycházela při animování, usnadnilo to „vedení herců“. U všech scén filmu jsme také s Vojtěchem zvolili, jaké v nich bude počasí, které odpovídá i proměnám chlapcovy nálady – z unuděné a unavené, přes odvážnou a veselou zpátky k utlumené, aby nakonec ve finále proběhla opět změna k veselosti a optimismu. Chlapcovo prožívání tak vlastně vykresluje cestu, kterou se příběh ubírá, jeho strukturu a prostředí, ve kterém se chlapec pohybuje, jeho prožívání zrcadlí. Jak říká Werner Herzog: „*V mých filmech je krajina vždy krajinou vnitřní. (...) Je to horečnatý sen, delirium, téměř vykonstruované místo. Krajiny lze zároveň „inscenovat“ až do té míry, že začnou charakterizovat naše duše.*“⁴

V literárním scénáři je už kladen velký důraz na inhalátor. Ten se stává jednak hybnou silou příběhu a také symbolem chlapcovy nemoci. Chlapcova fyzická závislost na inhalátoru (v našem filmu předkládána jako negativní, byť za ni samozřejmě chlapec nemůže) se stane důvodem, proč se rozhodne vydat do lesa, do neprozkoumaného, cizího prostředí mimo svou komfortní zónu. Divák dovede prostřednictvím inhalátoru rozklíčovat vývoj hrdiny, jeho uzdravení. Chlapec na konci lék opět ztrácí. Stane se to stejně jako na začátku tak, že mu spadne z velké výšky. Tím vzniká symbolické orámování - na začátku

⁴ REITZ, Edgar a Alžběta ŠÁCHOVÁ. *Probudit obrazy hluboko v nás / Rozhovor Edgara Reitze s Wernerem Herzogem. Cinepur. 2017, 22(113), 48 - 53.*

filmu ho touha po inhalátoru pohání kupředu, naproti tomu na konci by ho to, že by chtěl lék získat nazpět, mohlo táhnout ve vlastním vývoji dozadu.

V literárním scénáři je již také více rozvinut charakter vlka, který v příběhu hraje archetypální roli mužského vzoru a zaujímá z hlediska chlapcova vývoje místo chybějícího otce. Rozhodli jsme se, že se postavě otce více věnovat nebudeme, jednoduše na to v krátkometrážním filmu nezbývala kapacita, navíc to má i své dramaturgické opodstatnění, kdy nevysvětlení otcovy absence otevírá větší prostor pro divákovu interpretaci a případné ztotožnění se s hlavním hrdinou.

Podstatnou výhodou bylo to, že paralelně s vývojem scénáře jsme pracovali i na výtvarné stránce filmu. Příběh tak přirozeně ovlivnil to, jak bude film vypadat a naopak.

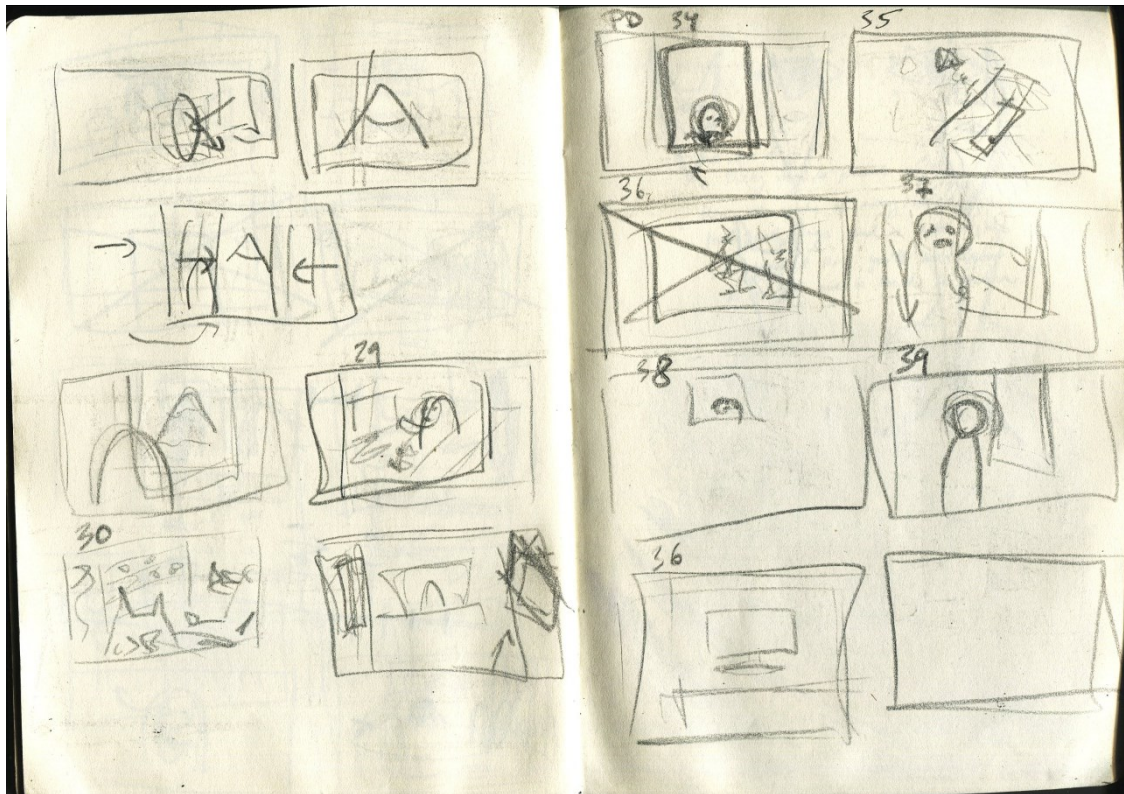
3.3 Bodový scénář

Další preprodukční fází bylo vytvoření bodového scénáře. Rozepsala jsem všechny scény do bodů, což napomohlo usměrnění příběhu, určení si, které motivy jsou důležité a které naopak slepé. Definitivně jsme si přestali hrát s myšlenkou na větší zapojení postavy otce.

Při tvorbě bodového scénáře jsem již začala film konzultovat s Michalem Orsavou, střihačem. Tato fáze přípravy ale nepřinesla žádné výraznější změny oproti fázím následujícím, spíše nás utvrdila v naší vizi, upevnila nejdůležitější témata a nasměrovala nás dalším směrem.

3.4 Storyboard

Stejně jako při výrobě bakalářské práce jsem ještě před storyboardem vyrobila scénář „záběrovací“. V něm je popsán záběr po záběru s informacemi, jako jsou jeho velikost, akce, pohyb kamery atd., občas obohacený o hrubý náčrtek. Tato forma vymýšlení záběrování filmu mi z nějakého důvodu vyhovuje více, než zakreslování záběrů přímo do šablony storyboardu, pravděpodobně to bude určitou volností a neformálností, kterou mi tento způsob poskytuje. Samozřejmě po této fázi následovalo vytvoření storyboardu podle obecných kritérií. Nutno však podotknout, že v případě *Vlčích stezek* jsme větší pozornost nevěnovali storyboardu, nýbrž animatiku. Verze storyboardu je tedy pouze jedna a neprovedli jsme v ní příliš mnoho změn.



Obrázek 1: Náčrtky k záběrovacímu scénáři

K zakreslení záběrů pro storyboard jsme použili program TVPaint animation a zhotovené obrázky jsme pak použili i při výrobě animatiku.

3.5 Animatik

Animatik jsme vytvářeli pomocí programu TVPaint Animation. Rozdělení projektu do scén, které program umožňuje, se ukázalo být velice užitečné, jelikož díky tomu jsme okamžitě viděli, jak na sebe záběry navazují, jak fungují rytmické vztahy mezi nimi a obecně se s nimi velice dobře operovalo.

Animatik se v tomto projektu stal nejdůležitější fází přípravy filmu. Celkově jsme vytvořili pět verzí, v každé došlo ke spoustě změn. Finální verze animatiku se již příliš neliší od výsledného filmu. Pro lepší přehlednost nyní popíšu jednotlivé scény filmu a uvedu, jakým způsobem se vyvíjela jejich podoba, jaké problémy animatik odhalil a jak jsme se je rozhodli vyřešit.

Začátek filmu „in medias res“ zůstal víceméně stejný už od literárního scénáře. V prvních záběrech vidíme chlapce, jak se šplhá do kopce za pomocí řetězů. Je bouřka, všechno halí mlha. Záběry na chlapce jsou prostříhány s velkými celky na les a hory, které naznačují, že

příroda bude mít ve filmu významnou roli. Chlapec po chvíli padá, teprve tehdy mu poprvé pořádně vidíme do obličeje. Na scénu přichází vlk. Mysterióznost je v první části přítomna celou dobu, není vysvětleno, co kluk dělá v lese, proč na vlka reaguje pozitivně a ne vystrašeně, jak by bylo možno očekávat od osamělého dítěte v divočině. Tato část fungovala v animatiku dobře a záběrování ani tempo nebylo třeba nijak radikálně měnit.

V dalším obraze se přes zamýšlený zvukový most dostáváme do bytu, obydlí chlapce a maminky. První, subjektivní záběr toho, jak se kluk probouzí a vidí před sebou maminku, podporuje dojem toho, že předchozí část byla klukovým snem, ze kterého se právě probudil. V následujících záběrech je naznačena starostlivost a uspěchanost maminky a laxní rozpoložení chlapce. Tato část filmu prošla napříč verzemi animatiku značnými úpravami, vypustili jsme spoustu scén (například scéna, kdy si chlapec připravuje snídani sestávající se z gumových medvídků zalitých mlékem), které zbytečně natahovaly stopáž a přitom divákovi nic moc významného neřekly. Naproti tomu zůstaly záběry, v nichž je naznačen vztah chlapce se světem venku, se kterým zatím přichází do styku pouze skrze okno. V této části filmu dochází také k prvnímu bodu zvratu. Vlivem chlapova strachu, zvědavosti a náhody se stane, že je nucen opustit své obydlí a vydat se ven, do světa za oknem.

Třetí obraz popisuje vstup chlapce do lesa a jeho první setkání s vlkem. Změnu prostředí (byt - les) odráží i rozdílné chlapcovo oblečení (oranžová mikina). Chlapcův příchod do lesa je zobrazen v dlouhých záběrech, centrovaných na chlapce s všudypřítomnými větvemi a stromy v pozadí. Prostředí nemá působit přívětivě, ale ani hrozivě. Kluk je nesmělý, bázlivý, snadno se poleká, zároveň ho ale jeho zvědavost nutí pokračovat hlouběji do neznáma. Setkání s vlkem prošlo velkými změnami. V dřívějších verzích animatiku se akce odehrávala veskrze v celcích, záběry byly dlouhé. Po intenzivní konzultaci se střihačem jsem celý úsek předělala do více užších záběrů, což umožnilo pozornost více směřovat na chlapcovu mimiku a oživilo rytmus celé pasáže. Lepším rozzáběrováním akce se tak sice navýšil počet záběrů, v animaci tím ale ubylo práce, jelikož byl pohyb v užších záběrech z řemeslného hlediska úspornější. Obraz končí tím, že chlapec dostane zpět svůj inhalátor a usměje se na vlka. Je to moment, kdy tuto emoci vidíme u chlapce vůbec poprvé.

Úsměv také startuje další obraz, střihovou montáž. Ta měla být nejoptimističtější částí filmu, jak „hereckou akcí“, tak barevností. Sled záběrů doprovázených povznášející hudbou ukazuje vlka a kluka při dovádění v lese, ale také chlapce v bytě a maminku.

Prostřednictvím montáže jsme chtěli zachytit chlapce v souladu s přírodou a to, jak tento nový stav mění i jeho chování doma. Na některých místech jsme použili alternativní způsoby střihu, např. v záběru, kdy se vlk metamorfuje do peřiny a prostředí se změní z louky na chlapcův pokoj. Záběrování se v jednotlivých verzích animatiku neměnilo, proběhly pouze změny v timingu. S odstupem musím uznat, že jsme této pasáži možná mohli věnovat více pozornosti a pro naše vlastní dobro zredukovat počet scén a záběrů - v poslední verzi animatiku má montáž takřka 2 minuty. Poslední záběr montáže měl být celek chlapce v bytě běžícího ven, pohybem a přestřelením kamery změněn v detail na zapomenutý inhalátor. Počítali jsme s ním i v poslední verzi animatiku, ale nakonec ho potkal stejný osud jako mnoho jiných záběrů – rozhodli jsme se ho vyhodit až ve fázi animování, jelikož jsme ho s odstupem shledali zbytečným.

Po montáži následuje v příběhu utlumení, zpomalení v podobě delších, statických záběrů na vlka a kluka sedícího na balvanu. Vlk v této scéně zmizí a chlapec potom, co se ho bez úspěchu snaží najít (přičemž prochází stejnými místy, která známe již z montáže – tím je dosaženo většího kontrastu), upadá do letargie. Záběry na chlapce hledajícího vlka v lese jsme se rozhodli ponechat širší, čímž jsme upozadili jeho mimiku (a tím pádem emoční prožívání), ale naproti tomu byla více zdůrazněna samota dětské postavičky v pošmourném lese. Ta by na diváka měla působit nejpalčivěji ve větším celku na stojícího chlapce se středovou kompozicí, ve kterém vidíme padající listy.

Následující záběry na chlapce v interiéru bytu zachycují bod, kdy je jeho nálada a tedy i celkový optimismus filmu na nejnižší úrovni. Na stole před pohovkou se povalují léky, chlapec mžourá, venku prší. Děšť kluka ukoľebá ke spánku. Zde byl zamýšlen další zvukový most, tentokrát ne ze snu, ale do snu – zvuk dešťových kapek se promění v monotónní zvuk bubnu, který doprovází celou snovou sekvenci.

Tu jsme už od počátku zamýšleli udělat jako jeden záběr ve výtvarnu odlišném od zbytku filmu. Věděli jsme, že snová sekvence bude velice důležitou - její funkcí je namotivovat chlapce k výstupu na horu v závěru filmu. Původně k transformaci „do snu“ došlo skrze celek na spícího chlapce z úplného nadhledu, kdy se měl při točivém pohybu kamery změnit výtvarný styl postavy i pozadí (inspirací byla úvodní sekvence ve filmu *Přežijí jen milenci* režiséra Jima Jarmusche). Snová sekvence měla být víceméně statickou, i když by v ní byl pohyb kamery, měla působit dojmem „rozpohybované kresby“, kdy se hýbe podklad, podstata, ale charaktery zůstávají na místě (podobný princip vlastně nacházíme i v reálných snech, kdy se nám zdá o našem vlastním pohybu, který je ale iluze, jelikož ve

skutečnosti zůstáváme při snění na místě. Alespoň většinou.). V obraze se měl objevit vlk, chlapec by se za ním rozběhl a pomocí metamorfózy by se v obraze rozdělil na dvě dospělé verze sebe samého, jednu nezdravě vypadající a druhou urostlou. Nezdravá verze by po chvíli běhu upadla do mláží a ta urostlá by se jí začala bodře vysmívat. Pak by se ona urostlá dospělá verze našeho chlapce objevila na vrcholku hory, načež by následoval rychlý odjezd kamery, přerušovaný bleskem, jenž by chlapce probudil.

Po nějaké době jsme usoudili, že tato podoba snové sekvence v sobě skrývá velké dramaturgické problémy. Motiv dvou verzí dospělého chlapce byl příliš matoucí, jelikož se nikde jinde ve filmu nevyskytuje. Také zvolená forma akce se v animatiku ukázala být značně nudnou – statická sekvence běhu postavy přece jen není úplně nejzajímavější řešení (jak z animačního, tak výtvarného hlediska) na místě, kde má tvůrce prostor si vymyslet opravdu cokoli. A nakonec, tato první verze snové sekvence nefungovala ani jako motivace pro chlapce, bylo těžko uvěřit, že by měl někdo (zvláště pak malé dítě) po podobném snu nepřekonatelné nutkání lézt v bouři na horu. Bylo třeba se zaměřit na již známé motivy a zdůraznit je. Proč na konci filmu chlapec pokoří horu? Protože má naději, že na vrcholu najde vlka, ne protože by měl strach ze svého astmatického budoucího já, dusícího se po krátkém běhu v borůvčí. Rozhodla jsem se tedy ve snové sekvenci klást větší důraz na vlka, nahradit statickou kameru kamerou pohyblivou, připomínající totální animaci. Navíc také přidané metamorfózy a animační splynutí chlapce a vlka naznačují, že vlk ve skutečnosti není chlapcův zvířecí kamarád, ale součást jeho osobnosti. Tuto skutečnost jsme se ve filmu rozhodli úplně neprozrazovat a ponechat tak divákovi prostor pro vlastní úvahy a závěry, ale právě ve snové sekvenci je naznačena nejvíce.

Co ve snové sekvenci zůstalo z původní verze, je konec – kamerový odjezd z hory a přestřih pomocí blesku do záběru na náhle se probouzejícího chlapce v obývacím pokoji, ve kterém v zadním plánu vidíme horu skrz okno.

Poté následuje závěrečná část filmu – výstup na horu. Tato pasáž si v jednotlivých verzích animatiku prošla změnami čítajícími hlavně redukcí záběrů. Hnání myšlenkou, že závěr filmu musí být velkolepý a nesmí tedy být ochuzen, rozzáběrovali jsme výstup na horu tak, že trval čtyři minuty. Stříhač nám po zhlédnutí první verze animatiku důrazně doporučil tuto pasáž předělat, také z toho důvodu, že jsme ji vyprávěli pomocí širších záběrů (celků a polocelků), což v tomto místě filmu nemělo smysl a bylo spíše ke škodě než k užitku. Zpětně tento jeho apel hodnotím jako jednu z nejpřínosnějších věcí, kterou kdy kdo pro *Vlčí stezky* udělal. V dalších verzích animatiku je již chlapcův výstup na horu vyprávěn

pomocí nižšího počtu užších záběrů. Jak bylo zmíněno výše, v této části filmu chlapec ztrácí svůj inhalátor poté, co mu na kluzké skále podjede noha a on zůstane viset na řetězu. Je to symbolický moment – inhalátor spojený s chlapcovou fyzickou i psychickou slabostí padá dolů ze skály, kluk visí na řetězu, nad ním se z mlhy přizračně zjevuje vlk (spojení s přírodou a s chlapcovou zdravou, „divokou“ podstatou). Statický záběr - celek z profilu - velice silně umocňuje tuto důležitou chvíli v příběhu. Chlapcovo následné rozhodnutí pokračovat ve výstupu je již opět vyprávěno skrze užší záběr. Na vrcholu hory dojde v tempu filmu ke zklidnění. Bouřka se utiší, přestane pršet a změna počasí tak opět zrcadlí chlapcovy emoce, po nalezení vlka opět pozitivní. Stejně jako na začátku filmu měl být i na konci přítomen subjektivní záběr z pohledu chlapce, jak otevírá oči (což by vytvořilo další dramaturgicky vzrušující orámování), po provedení změn byl ale vypuštěn. Po krátké chlapcově interakci s vlkem zvíře opět mizí, nyní je ale již chlapcova reakce moudrá a smířlivá. Nepochází zoufalství, nepoddává se slabostem (vždyť se právě překonal, pokořil horu), místo toho se dívá do otevřené krajiny a usmívá se.

Je příhodno zmínit, že záběrování závěru filmu prošlo změnami i ve fázi produkce, při animování. Šlo o vypuštění hluché pasáže mezi tím, co chlapec vyleze na horu, a tím, když se znovu (a naposled) shledá s vlkem.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝTVARNÝ STYL

Vývoj výtvarného stylu *Vlčích stezek* trval stejně dlouhou dobu, jako vývoj všech druhů scénáře a animatiku, probíhal totiž paralelně. I když jsme se na nalezení výtvarna podíleli oba a každý menší či větší krok jsme spolu probírali, hlavní slovo a kreativní invence měl v této oblasti Vojtěch. Zatímco já svou pozornost věnovala scénáři, on byl dle svých vlastních slov „samostatná buňka, která šmrdlala něco na výtvarno.“

Proces nalézání výtvarného stylu byl velice náročný, jelikož jsme od počátku chtěli, aby finální obrazová podoba filmu souzněla s námi oběma. Ač s Vojtěchem obdivujeme stejné filmy a ilustrátory, naše přirozená výtvarná vyjádření jsou značně rozdílná. Například naše bakalářské filmy by snad nemohly být odlišnější. Zatímco moje *Krkavčí matka* se vyznačuje temným, „neučesaným“ vizuálem s nekompaktními linkami, Vojtěchova *Kronika* je filmem s pevnými konturami a jasnými barvami. Není tedy divu, že nás i vedoucí práce pan Hejzman krapet odrazil od způsobu práce, kdy oba budeme výtvarníky filmu a budeme se snažit naše styly zkombinovat. A nebyl sám, kdo projevoval podobnou nedůvěru, reakce okolí (např. spolužáků a dalších studentů animace) byly většinou v podobném duchu. S odstupem musím uznat, že na nich něco bylo – opravdu jsme si tvorbu filmu tímto rozhodnutím nezjednodušili. Přesto jsem ale ráda, že jsme se neodklonili od své vize a o výtvarnu rozhodovali oba dva. Možná nám to ve výsledku nedalo víc, než vzalo, ale byla to důležitá zkušenost a za sebe musím říci, že mě určitě ovlivnila k lepšímu. Rozšířily se mi obzory v oblastech chápání výtvarna, animovaných charakterů, pozadí, atd.

Na výtvarnu jsme pracovali už od prvního ročníku magisterského studia. Dlouho jsme nemohli najít styl, který by odpovídal našim představám a zároveň byl proveditelný v našich podmínkách (film jsme chtěli animovat technologií kreslené animace v programu TVPaint, čemuž jsme museli výtvarno přizpůsobit). Chtěli jsme, aby film nevypadal digitálně, zamýšleli jsme použít např. naskenovaná akvarelová pozadí. Někdy v době, když už jsme vytvářeli storyboard a první verzi animatiku, jsme již měli ustanovený výtvarný

Obrázek 3: Můj bakalářský film

Obrázek 2: Vojtěchův bakalářský film

styl, ve kterém jsme se domnívali, že film

vyrobíme. Nestalo se tak. Přesto, že jsme v tomto stylu provedli animační testy, vyrobili teaser a dokonce jsem i naanimovala první obraz filmu, došlo ke zvratu. V březnu 2017, kdy jsme byli v druhém ročníku magisterského studia, jsme se z časových důvodů museli rozhodnout pro rozvolnění studia. To způsobilo, že jsme se filmu na nějaký čas přestali tak intenzivně věnovat. Během tohoto období jsme získali větší odstup a schopnost sebereflexe a Vojtěch pak přišel s návrhem kompletně změnit výtvarno – ukázal mi obrázek, který vypadal úplně jinak než cokoli co jsme do té doby dělali. Mě osobně se na něm líbila hlavně absence linek a jednoduchá stylizace. Souhlasila jsem tedy s jeho možná trochu šíleně znějícím návrhem a asi během měsíce jsme (většinu práce samozřejmě odvedl Vojtěch) vyvinuli úplně nové výtvarno, které se stalo finálním.

Obrazový materiál k výtvarnu se nachází v také příloze této práce.

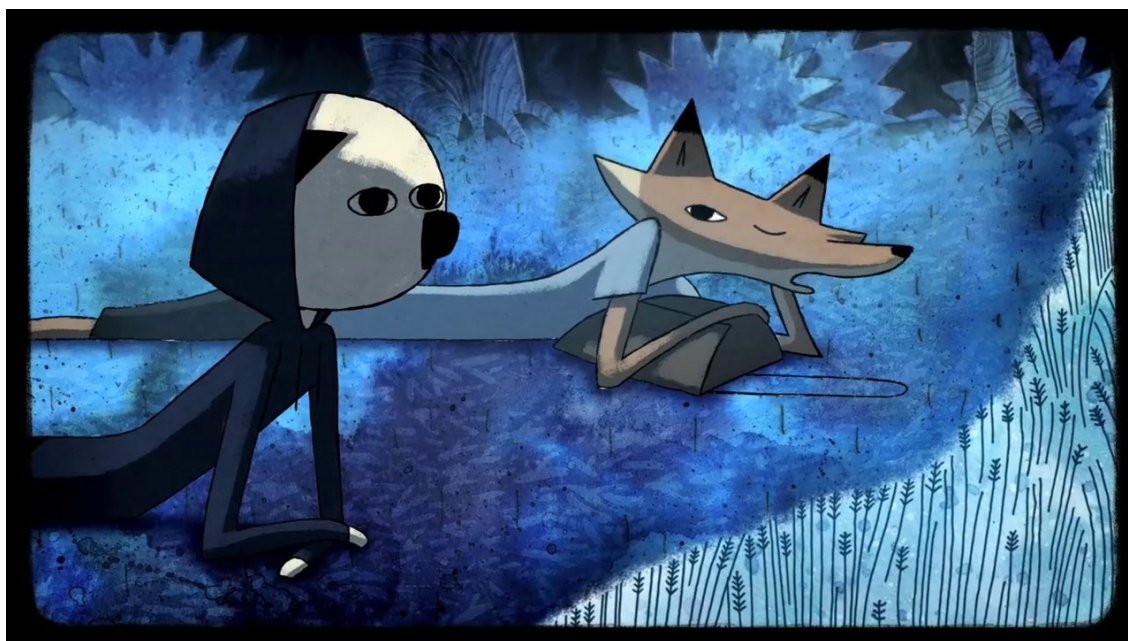


4.1 Inspirační zdroje a rešerše

Obrovskou inspirací co se týče výtvarna je pro mě i Vojtěcha tvorba irského animačního studia Cartoon Saloon. Jejich celovečerní filmy - *Secret of Kells*, *Song of the Sea* a *Wolfwalkers* (poslední zmiňovaný je zatím ve výrobě) – mají velice specifický vizuál,

který mě osobně oslovuje už od chvíle, co jsem se s ním poprvé setkala. V případě Vlčích stezek jsme se chtěli inspirovat hlavně ve výrobě pozadí. Ve svých filmech Cartoon Saloon pracují právě s tradiční technikou akvarelu, což jsme chtěli udělat také. Nakonec z tohoto záměru sešlo (viz výše), ale z Vojtěchových akvarelových pokusů bezpochyby vznikly velice pěkné obrázky, které by byly ozdobou každého artbooku – škoda jen, že *Vlčí stezky* artbook s největší pravděpodobností mít nebudou. Naštěstí mohou být ozdobou alespoň našich explikací.

Dalším filmem, který je mou i Vojtěchovou takřkajíc „srdcovkou“, jsou *Staré tesáky* z roku 2011 režisérů Adriena Merigeau a Alana Hollyho (tento krátkometrážní snímek také produkovalo studio Cartoon Saloon, Adrien Merigeau navíc spolupracoval i na celovečerních snímcích studia). Tento film byl pro nás inspirativní v rané fázi tvoření návrhů - Vojtěch vycházel ze *Starých tesáků* jak z hlediska prostředí (pozadí), tak character designu.



Obrázek 4: Staré tesáky

Jak Vojtěch, tak já zbožňujeme animovaný seriál *Adventure time* z produkce televize Cartoon network. *Adventure time* je z výtvarného hlediska klasickou „cartoonovkou“ (ze scénáristického hlediska už se to říci nedá, ale to sem momentálně nepatří). Pevné linky, jasné barvy, jednoduché geometrické tvary, digitální čistota. Takto vypadá většina dílů.

Epizoda s názvem *Beyond the Grotto* je jednou z mála, které se vymykají – vytvořili ji totiž hostující animátoři, tvůrčí dvojice Alex Butera a Lindsay Small,⁵ která stojí například za (mimořádně velmi dobrým) seriálem *Baman Piderman*. Z této konkrétní epizody mě osobně velice oslovila pasáž s lesem a „labilní“, rozřesená animace, která je poznávacím znakem řečené autorské dvojice. Mělo to na mě jistě vliv při formování představy o vizuálu snové pasáže.



Obrázek 5: Adventure time, S7 E29 – Beyond the Grotto

Dalším krátkým snímkem, který zkřížil cestu vývoje *Vlčích stezek*, je film z roku 2015 studia Art&Graft *The Walk*. Tvůrci film stručně a jasně popisují jako „krátký snímek o prosté radosti z pokládání jedné nohy před druhou“. V jedné a půl minutě zachycují starého muže, kterak kráčí nejprve lesem, posléze zdolává horu. V záběrech s horou obraz halí hustá mlha – mlhu jsme chtěli mít i v našem filmu. Také absence linek, práce se světlem a přiznaný nástroj štětce v pozadí byly alespoň pro mě inspirativní, zejména po rozhodnutí předělat původní „akvarelové“ výtvarno.

Pokud zůstanu ještě u mlhy a dalších atmosférických prvků ve filmu, nemohu nezmínit studentský film *Eňvor* režisérky Leily Courtillon z roku 2016 produkovaný francouzskou školou Gobelins. Tento film mne neoslovil ani tak podobou postav, ale co mě naprosto

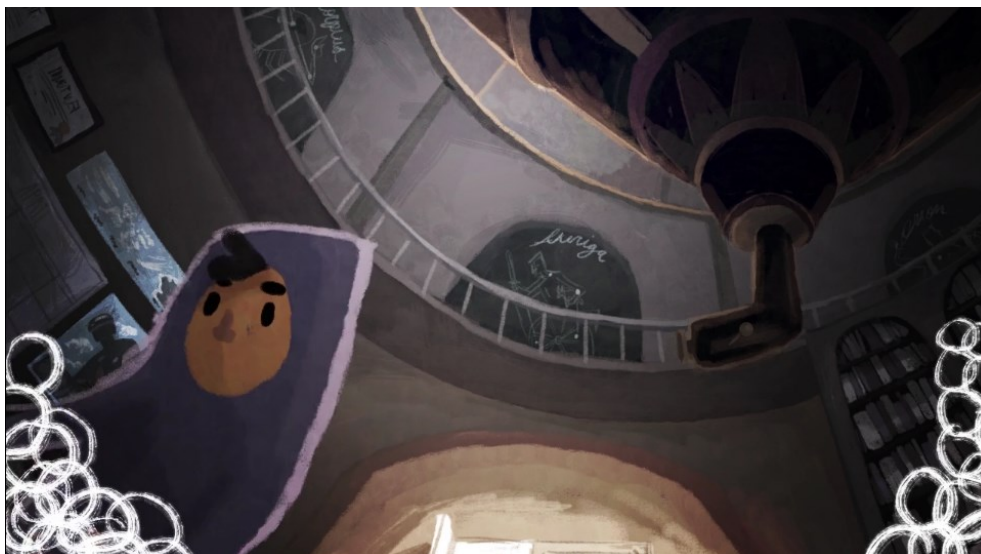
⁵ *A lot of people have wondered why there has been a...* [online]. New York: Tumblr, 2015 [cit. 2018-04-28]. Dostupné z: <http://smallbutera.tumblr.com/post/133897963207/a-lot-of-people-have-wondered-why-there-has-been-a>

ohromilo, byla silně vybudovaná hutná atmosféra – dominantní příroda, velké celky, ve kterých toho hustá mlha více zakrývá, než odhaluje.



Obrázek 6: Z filmu Eňvor

Pro zpracování charakteru postavy v definitivně finálním výtvarnu byl pravděpodobně nejzásadnější film *Borrowed Light* z roku 2015 režisérky a animátorky Olivie Huynh. Vojtěch mi tento film ukázal ještě v době, kdy jsme se potýkali s předchozím výtvarným stylem a tehdy jsem vůbec netušila, jak moc velký vliv bude nakonec mít na podobu našeho filmu, a to jak na character designu tak na prostředí. To, že náš chlapec bude nosit kapuci, jsme věděli již před zhlédnutím (a jednalo se spíše o pragmatické rozhodnutí, viz níže), ale myslím, že je patrné, kde se vzal nápad pojmout jeho oblečení více geometricky.



Obrázek 7: Borrowed Light

Krom filmů nás při hledání podoby *Vlčích stezek* ovlivňovala i díla různých ilustrátorů. V této práci bych ráda uvedla Amélii Fléchais, ilustrátorku francouzského původu, která má na svém kontě již několik autorských knih. Když jsem narazila na ilustrace z její knihy, *Le Petit Loup Rouge*, bylo mi jasné, že mám před sebou úžasný zdroj inspirace. Amélie ve svých ilustracích klade velký důraz na přírodu. Její styl je příjemný, pohádkový. Volí tlumenější barvy a pravděpodobně používá tradiční techniky (akvarel). Později jsem měla možnost si prohlédnout fyzické kopie jejích knih a jeden výtisk komiksové knihy *L'Homme Montagne* (knihu napsal Severine Gauthier, Amélie vytvořila obrazovou část) jsem si i zakoupila. Nelituji. Jediné, co mě krapet mrzí je fakt, že je kniha ve francouzštině a text je pro mne tedy ne zcela srozumitelný. Vydařená obrázková část a šest let studia francouzštiny na gymnáziu mi ale umožnily alespoň dekodovat, že se jedná o příběh tvorů, kterým z hlavy rostou kopce či celá pohoří – podle jejich věku. Malý chlapec s kopečkem na hlavě se po rozhovoru se svým dědečkem vydává na pouť. V knize hraje podstatnou část krajina a počasí. Amélie často používá bílou linku.

Významnou roli ve výtvarnu samozřejmě nehrají pouze díla jiných autorů. Podstatné byly i naše vlastní zkušenosti. Osobně se mi stalo velikou inspirací Norsko. Strávila jsem tam všehovšudy devět měsíců a taková doba bohatě stačí na to, aby se člověku tamní krajina dostala pořádně pod kůži.

4.2 Postavy

Ve Vlčích stezkách je hlavní postavou chlapec. Druhou nejdůležitější postavou je vlk, který sekunduje chlapci (obsazení zvířete jako „parťáka“ hlavního charakteru bývá v animovaných filmech běžné). Třetí postavou filmu je chlapcova maminka. Dále se na některých místech ve filmu vyskytují další zvířecí obyvatelé lesa, ale spíše jen doplňují prostředí.

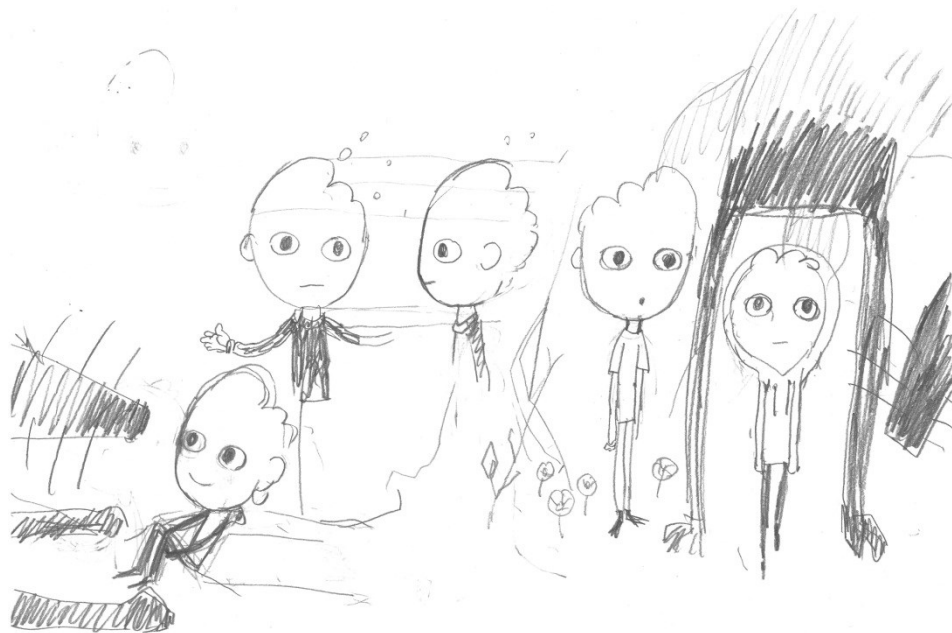
V době tvorby prvních náčrtků jsme předpokládali, že postavy budou mít kontury. Chtěli jsme se ale vyvarovat digitálně čistým, tabletovým konturám, což se ukázalo být oříškem. Co totiž fungovalo na papíře, nevypadalo dobře po vytvoření na počítači. A digitální výstup byl pro nás stěžejní, jelikož zvolenou animační technikou byla kreslená animace v programu TVPaint Animation.

TvPaint Animation je v mnoha ohledech skvělým programem. Momentálně je mou první volbou při vytváření nejen animací, ale i ilustrací. Navykla jsem si na pracovní prostředí softwaru i rozličné nástroje. Jako pozitivum vnímám třeba pohodlné nastavení štětců, které otevírá spoustu kreativních možností. Nevýhodou oproti jiným programům může být to, že není rozšířen tak, jako např. další grafický program, Adobe Photoshop, který jsme při navrhování výtvarna pro *Vlčí stezky* používali také. Takže zatímco do Photoshopu se dají bez problému nahrát externí štětce a nástroje, které tvoří nadšenci z širokých řad uživatelů softwaru, pro TVPaint se něco podobného hledá velice těžko. S Vojtěchem jsme tak strávili mnoho krušných chvil hledáním toho pravého štětce, který by dle našich představ simuloval podobu fyzické grafitové tužky. Naštěstí jsem po nějakém čase narazila na balík štětců od pana Alexandra Savchenka, San Tools BrushEraser. Jeden štětec (námi ještě krapet upravený) z tohoto balíku se nakonec stal naším hlavním nástrojem, v první verzi výtvarna jsme jeho pomocí vytvářeli linky kolem postav.

S radikální změnou výtvarného stylu došlo k úplnému vypuštění linek. Zmíněnému štětcí jsme ale zůstali věrni, jeho pomocí jsme stále vybarvovali postavy.

4.2.1 Kluk

Chlapcovi, jakožto hlavní postavě, jsme samozřejmě věnovali nejvíce pozornosti. Nalezení jeho podoby bylo úkolem Vojtěcha. První verze byly značně inspirovány filmem *Staré tesáky*, zejména co se týče tvarosloví. Veliké oválné oči seděly charakteru bojácného, ale také zvědavého dítěte.



Obrázek 8: První návrhy chlapce

V našich původních představách měl mít chlapec přes sebe přehozenou deku. Od tohoto nápadu jsme částečně upustili (deka chlapci zůstala jako součást kostýmu v interiérech), i když záměr byl dobrý – deka měla symbolizovat chlapcovu závislost na domácím prostředí, zároveň ale připomínala superhrdinský plášť, což zase odráželo klukovu nezpochybnitelnou odvahu (bez které by se přece jen asi nevydal do lesa za vlkem).

Vojtěch se potýkal s několika problémy, jedním byly například vlasy. V prvních návrzích měl chlapec pouze „po simpsonovsku“ zdeformovanou horní část hlavy, což se ani jednomu z nás nepozdávalo, zejména po převedení této verze do digitální podoby (v tužce jsou tyto návrhy velice pěkné).



Obrázek 9: Chlapec se simpsonovskými vlasy

Po různých pokusech Vojtěch navrhnul podobu chlapce s tmavými vlasy a také oblečeného do mikiny s kapucí. Oproti mnou navrhovanému svetru se vzory to byl výrazný posun k lepšímu (uanimovala bych se k smrti). Mikina měla být na chlapci opravdu velká (tzv. „oversized“), což se ukázalo být opravdu geniálním řešením. Dlouhé rukávy ve většině záběrů zakrývají chlapcovy ruce, což mi ušetřilo kvanta času při animování. Barvu jsme zamýšleli zvolit jasnou, výraznou, aby byl chlapec dobře rozpoznatelný v bohatém prostředí.

Po změně výtvarna jsme se také rozhodli na postavách nedělat linky (viz výše), takže jasná barva oblečení opravdu dopředu vyřešila možný problém se splýváním chlapce s pozadím, aniž bychom to tak úplně zamýšleli (mluvím teď ovšem za sebe).

V interiérech je chlapcův kostým odlišný i barevně.



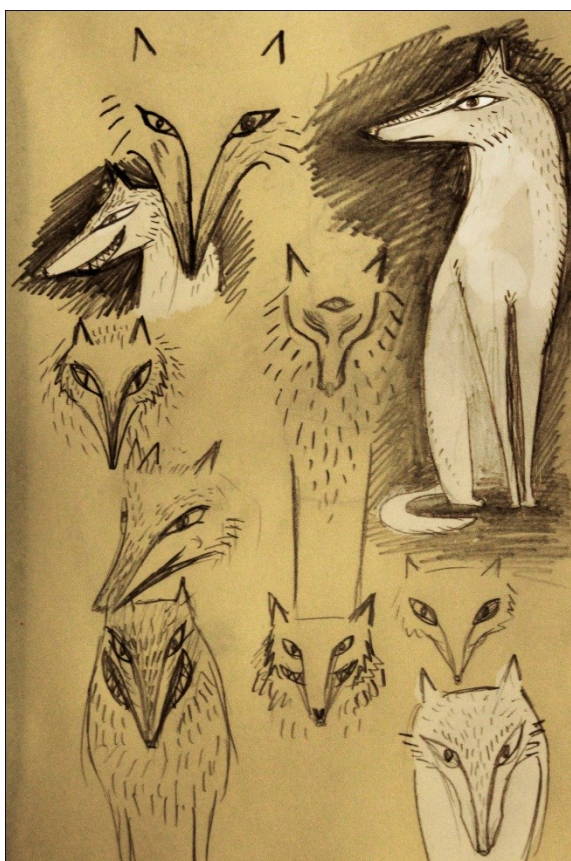
Obrázek 10: Verze chlapce v původním výtvarnu



Obrázek 11: Finální podoba chlapce

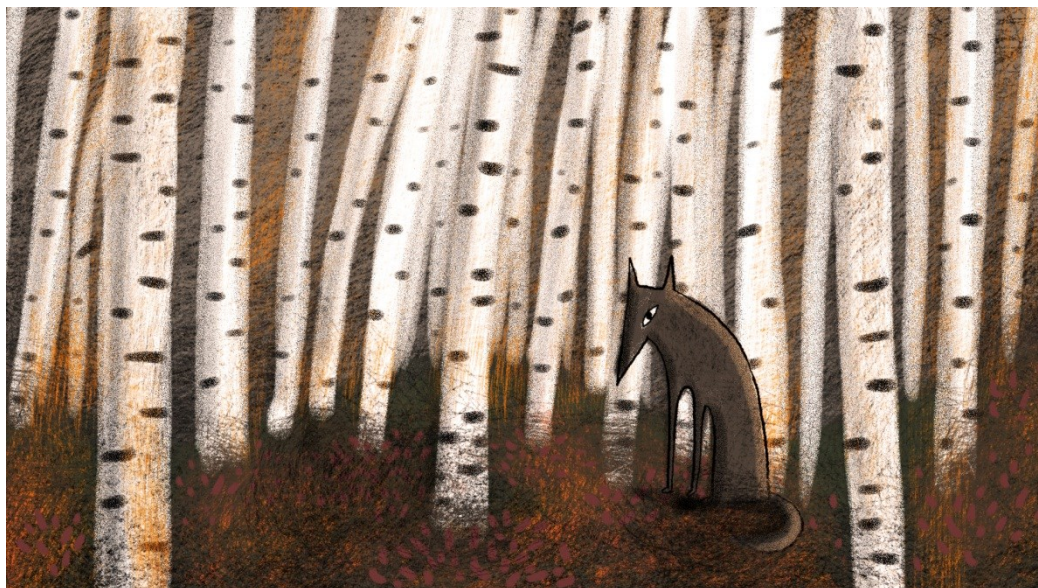
4.2.2 Vlk

Výtvarné návrhy vlka jsem měla na starosti já. Vojtěch usoudil, že vzhledem k tomu, co mám ve své tvorbě za sebou, jsem k tomuto úkolu kompetentnější. Také mám 24 hodin denně k dispozici inspirační zdroj, svého křížence belgického ovčáka a československého vlčáka Almu (ta se pak stala inspirací hlavně v hereckém vedení vlka při animaci). U vlka jsme dopředu víceméně řešili pouze tvarosloví. Barva se měnila ještě v postprodukcii, Vojtěch upravoval barvu vlka tak, aby co nejvíce ladila s prostředím. Vždy se ale jednalo o odstín šedé, často až k černé (v mysterióznějších pasážích). Tímto jsme chtěli podpořit fakt, že vlk je opravdu přirozenou součástí lesa – na rozdíl od chlapce, který svou barevností vynikal.



Obrázek 12: Prvotní návrhy vlka

Velikostně měl být vlk opravdu pořádné zvíře, větší než chlapec (při hraní si s myšlenkou, že vlk ve filmu zastupuje chybějící aspekt otce, se to nabízelo). Měl zkrátka vzbuzovat respekt, ale ne strach – zuby vlkovi vidět nejdou, má také velké oči a nikoli ostré, ale kulaté tvarosloví.



Obrázek 13: Další pokus o vlka

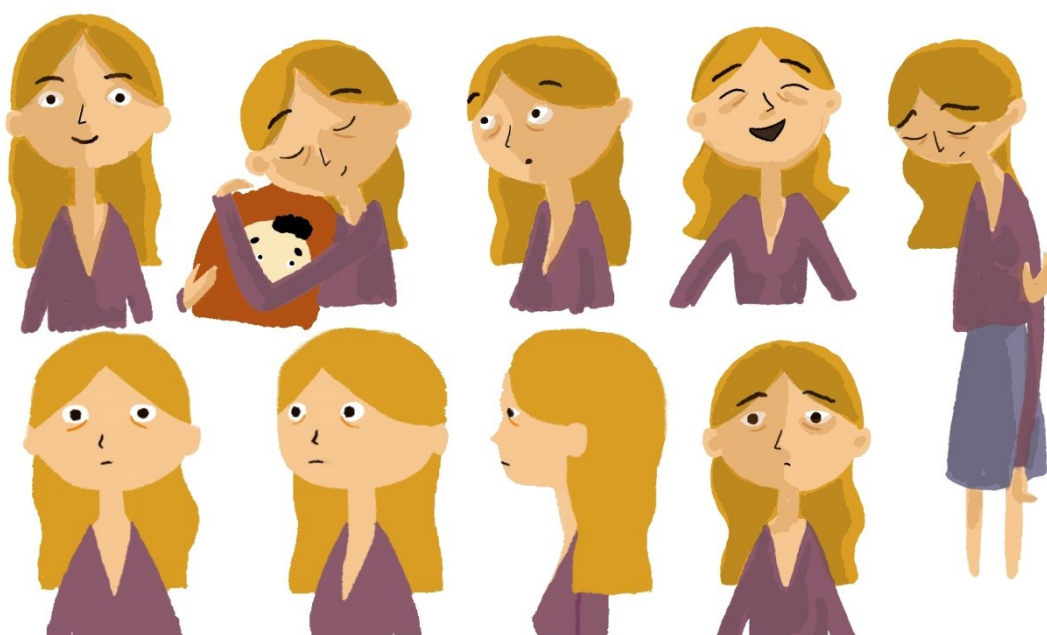


Obrázek 14: Finální vlk

4.2.3 Maminka

Maminka se ve filmu objevuje pouze v několika záběrech, ani tak jsme její podobu jako zodpovědní tvůrci samozřejmě nechtěli podcenit. Zásadní informace byly, že by měla v něčem připomínat chlapce, dále že by měla vypadat unaveně a ztrhaně, stále ale příjemně. Měla to také být mladá maminka.

Barvu vlasů jsme zvolili odlišnou než chlapcovu (aby se nechal prostor pro úvahy o otci). Kruhy pod očima jsou jim vlastní oběma (u chlapce zmizí v průběhu filmu). Naproti tomu mají společný tvar hlavy a tělesnou konstituci – oba jsou hubení. Maminku Vojtěch oblékl do sukně, přemýšleli jsme o ní jako o úřednici či účetní (já jsem si ji tím spojila se svou vlastní matkou). Finální podobu získala maminka až relativně pozdě. Po změně výtvarna jsme ji navrhli společně, na intenzivním preprodukčním dni u Vojtěcha doma v Brně, kdy jsme toho společně za pár hodin stihli ohledně postav a pozadí vyřešit více než odděleně za pár týdnů.



Obrázek 15: Maminka

4.2.4 Zvířátka

Další lesní tvorové hrají ve filmu podružné role, jsou hlavně předmětem pozorování chlapce a vlka v části montáže. Jedná se o lišku, srnku a ptáky. Jejich podoby jsem navrhovala já v průběhu tvorby animace. To bylo docela příjemné, jelikož v té době už jsem se takříkajíc dostala „do toho“ a věděla, jaké tvary se mi budou dobře animovat a nevymýšlela tak něco, s čím bych se pak zbytečně trápila.

Například ptáky jsem nakreslila jako několik oválů spojených dokupy, s vytřeštěnými očima, které mi v animaci umožnily dodat opeřencům charakter a vtipněji je rozehrát. Výsledek pak funguje dle mého názoru velice dobře a můj návrh udělat jako příští film animovaný dokument o ptácích přivítal i jindy pesimistický Vojtěch s nadšením.



Obrázek 16: Návrh ptáka

4.3 Prostředí

Návrhům prostředí jsme se zpočátku snažili věnovat oba, ale po nějaké době na sebe zodpovědnost za návrhy pozadí vzal kompletně Vojtěch. Zprvu se snažil kombinovat tradiční akvarely s digitálními technologiemi, po změně výtvarna ale zvolil metodu práce čistě digitální, v programu Adobe Photoshop. Hrubé tahy štětce s priznaným nástrojem mne nadchly. Krapet jsme bojovali se světlem. Moje invence byla pošťouchnutí Vojtěcha k větší práci se světlem a stínem.

4.3.1 Les

Prostředí lesa hraje ve *Vlčích stezkách* asi nejvýznamnější roli. Pocity, které les v hlavní postavě vzbuzuje, měly ovlivnit to, jak bude les působit i na diváka. Chtěli jsme si tedy hrát s barevností atd. V prvních scénách, kdy kluk vchází do lesa, je to ještě neznámé místo, nicméně ne přímo děsivé. Stezka, kterou chlapec jde, je zarostlá holými větvemi. Barevnost je do fialova.

V části s montáží je les plný teplých barev, odpovídajících veselosti scén. Po zmizení vlka jsou barvy opět utlumenější. Padá listí.

V lese hraje velkou roli světlo, s jeho směrem jsme museli počítat i při animaci.

4.3.2 Byt

Prostředí bytu jde barevně proti prostředí lesa – barvy měly být studenější, tlumenější, nudnější.

Nechtěli jsme ale, aby obydlí chlapce a maminky působilo vyloženě nepřívětivě. Prostor bytu je tedy zaplněn mnoha běžnými věcmi. V chlapcově pokoji jsou stěny polepená

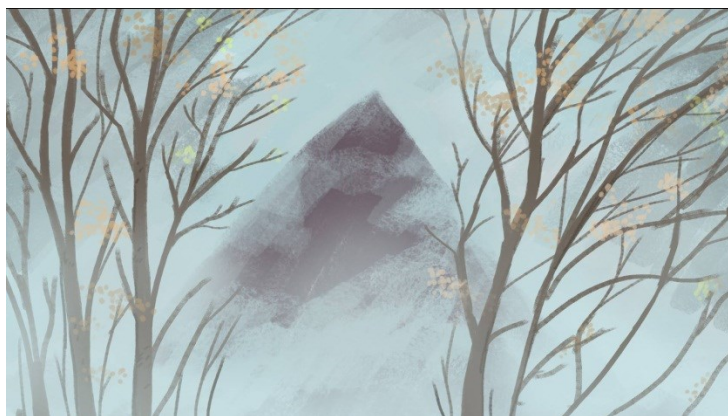
plakáty, na skříňkách jsou herní postavičky. Na jedné zdi může dokonce pozorný divák zahlédnout fotku chlapce a jeho tatínka.

V bytě je důležitá televize, která symbolizuje chlapcovu izolaci od skutečného světa. Také pohovka, ve které se kluk takřka ztrácí, funguje jako odraz chlapcova pohodlí a setrvávání v „bezpečném hnízdě“. Z dalších rekvizit zde nalézáme teploměr (symbol churavého zdraví).

Podoba domu byla alespoň v mých představách inspirována klasickými zděnými bytovkami, kterých je v naší zemi opravdu požehnaně. Já sama v jedné takové bydlela v dětství. Při shromažďování inspiračních materiálů jsem Vojtěchovi posílala pár fotek různých bytovek z Ostravské části Mariánské hory.

4.3.3 Hora

Samotný nápad zakomponovat do příběhu horu, byl bezpochyby velice ovlivněn mým pobytem v Norské Voldě. Městečko je specifické svou krajinou, kdy se nad ním tyčí obrovská hora, Rotsethornet. Hned, když jsem Rotsethornet v lednu, na začátku pobytu poprvé spatřila, ve mně vzbudil dojem obrovitánského tichého strážce celého okolí. Každý den jsem ho vídala v jeho ohromnosti a vnímala klid, ale i jakousi hrozbu, která z hory proudí do okolí. Výstup na horu v zimních měsících není možný, je na ní příliš mnoho sněhu a ledu. Teprve koncem května bylo možné na horu vylézt. Byl to pro mě silný zážitek. K výstupu lidem pomáhají řetězy, pevně přibité ke skalám. Ač bylo před výstupem dole ve městě pošmourné počasí, během cesty jsme se dostali nad vrstvu mraků. Na vrcholu svítilo slunce, foukal jemný větřík. Tento moment jsem si velice přála zachytit ve *Vlčích stezkách*.



Obrázek 17: Vojtěchův návrh hory

5 ANIMACE

Jak již bylo několikrát zmíněno výše, k animaci jsme používali program TVPaint Animation. Před kompletováním finálních záběrů jsme provedli pár animačních testů, zejména pohyb vlka a počasí v kombinaci s prostředím.

S Vojtěchem jsme se rozhodli, že hlavním animátorem filmu budu já a že dělba práce bude taková, že já se postarám o animaci v hrubé lince, Vojtěch bude tuto hrubou animaci kolorovat a následně jednotlivé vrstvy skládat dohromady spolu pozadím v programu Adobe After Effects (jinými slovy – provede compositing). Ve výsledku jsme z časových důvodů dělbu pozměnili – kolorovala jsem i já a několik dalších pomocníků složených z řad ochotných spolužáků, rodinných příslušníků a Vojtěchových studentů, bez nichž bychom film jistojistě nestihli dokončit včas (jmenovitě Aliona Baranova, Kateřina Čupová, Mikkel Odehnalů, Berenika Lukášková a Kristýna Konečková).

S animací se nám také dostalo pomoci, poslední obraz filmu (výstup na horu) naanimoval spolužák Filip Diviak. Na jeho apel bylo také ještě při samotné tvorbě animace pozměněno záběrování právě této části filmu (vypuštění jedné zbytečné pasáže na vrcholu hory, naopak přidání některých krátkých záběrů při chlapcově pádu pro zvýšení akčnosti scény).

S animací jsem začala v době, kdy jsme ještě operovali s původním výtvarným stylem. Poté, co jsme styl změnili, bylo nutné celý první obraz předělat do nového výtvarna, s čímž nám pomohla další animátorská duše Veronika Zacharová.

Většinou jsem animovala ve frameratu 12,5 framů za sekundu (tzv. animace „na dva“, kdy používám zdvojené framy). To ve většině případů bohatě stačilo k vyjádření pohybů postav i jejich mimice. V některých pasážích jsem animovala plynuleji, na 25 framů za sekundu. Jinde jsem zase framy prodlužovala, zejména ke konci filmu, kdy už jsem měla pohyb postav více v oku a ruce a mohla si tak dovolit být nahodilejší v timingu.

Postupem času jsem zjišťovala, že méně je někdy více a že opravdu v mnoha případech „trhanější“, ale precizně načasovaný pohyb funguje daleko lépe, než proanimovaná akce ve stylu animátorů studia Walta Disneye.

To nebyla jediná věc, kterou mne práce na animaci ve *Vlčích stezkách* naučila. Ještě před výrobou filmu jsem si předsevzala, že se v tomto projektu zaměřím více než v projektech předešlých na herectví postav, jejich mimiku. Také jsem tak nějak přirozeně (nejspíš

vzhledem k tématu) více než např. v bakalářském filmu dodržovala Disneyho 12 principů animace.

Chlapec se animoval velice dobře, jelikož jeho podoba vychází z geometrických tvarů. To je v animaci vždy velké plus. Kluk je v podstatě obdélník (mikina) na nožičkách, v jehož horní části je kruhový obličej. Kapuce vznikla tak, že jsem horní část obdélníku jenom „obalila“ extra linkami v různých úhlech podle toho, jak je hlava zrovna otočena ke kameře. Dlouhé rukávy, zakrývající ruce, také ušetřily spoustu času.

Vlk byl na animaci možná na první pohled trochu složitější, zvířata obecně se mi ovšem animují velice dobře, navíc mám pohyb psovitých šelem v oku tak nějak přirozeně díky Almě. Složitější pohyb vlka mi tedy často zabral míň času, než jednoduchý pohyb chlapce.

Při animování jsem často zjistila, že některé záběry nefungují tak, jako fungovaly v animatiku. Šlo hlavně o záběry na chlapce v lese, tzv. chodičky, kdy se v záběru nic podstatného nestane, jenom několik vteřin sledujeme postavu, jak přechází z jedné strany obrazu na druhou. Takové záběry jsem buď kompletně změnila (často i se záběry před nimi a po nich), nebo zkrátila. Hodně záběrů šlo taky pryč. Z původních 175 záběrů v poslední verzi animatiku jsme se dostali na počet 160 záběrů.

Pro lepší přehlednost pracovního procesu jsem si vytvořila tabulku v programu Microsoft Office Excel, do které jsem zapisovala všechny zhotovené záběry. Pomocí jednoduchého vzorce mi taky tabulka sama vypočítávala, kolik procent záběrů mi ještě chybí naanimovat, vykolorovat, atd. Metoda zapisování do tabulky mi připadala velice příjemná, bylo motivující vidět přesně, jak procenta rostou.

6 COMPOSITING

Compositing, neboli seskládání nakolorovaných záběrů do jednoho celku spolu s pozadím, měl na starosti Vojtěch. Zatímco já jsem byla v našem týmu expert na práci v TVPaint Animation, Vojtěch je mistrem Adobe After Effects (ostatně se živí tím, že tento program vyučuje na střední škole). Mimo to, že dával dohromady vrstvy, se Vojtěch v této fázi staral i o pohyby kamery, přidání mlhy, color grading, úpravu kontrastu, atd. Sama vím, že je to proces velice náročný a často zabere daleko více času, než kolik člověk odhaduje. Bylo pro mě tedy velice příjemné jenom odevzdat Vojtěchovi vybarvené záběry a po nějaké době je jako kouzlem přijmout zpět ve výsledné podobě.

Vzhledem k mé minimální invenci v této fázi zvědavého čtenáře odkážu spíše na Vojtěchovu explikaci.

7 STŘIH

Jak jsem již zmiňovala výše, o střih se nám postaral výborný střihač Michal Orsava. Já sama jsem s ním v minulosti pracovala na jednom projektu, animovaném videoklipu naší kapely. Vojtěchovy zkušenosti s Michalem jsou bohatší.

S Michalem jsme konzultovali film ještě před fází produkce, velice přínosně s námi konzultoval film i z dramaturgického hlediska.

Po vytvoření animatiku už byl v podstatě hrubý střih vyřešený. Tím, že jsem měla projekty animace rozděleny na obrazy a ne na záběry, jsem mohla už při vytváření animace kontrolovat návaznost záběrů z hlediska dynamiky, směru pohybu, atd.

Byli jsme domluvení, že k zhotovení prvních verzí střihu bude potřebovat záběry v jejich finální podobě – tedy nabarvené. Z časových důvodů byl stejně nucen první verze hrubého střihu vytvořit s pár posledními záběry pouze v nenabarvené animaci. Rytmus a timing této části byl ale již finální.

Výhodou bylo, že měl střihač ohledně projektu daleko čistější hlavu, než já nebo Vojtěch. Zatímco nám chyběl potřebný odstup, jelikož jsme se filmu intenzivně věnovali velice dlouhou dobu, Michal s tolik potřebným odstupem dovedl poukázat na věci, které nám z naší perspektivy unikaly.

8 ZVUK

Pavel Vrtěl, mistr zvuku *Vlčích stezek*, se k projektu připojil až ve fázi, kdy byl hotov animatik a začínalo se animovat. To není úplně ideální postup, osobně preferuji, když se zvukař podílí už od fáze scénáře – přece jen, zvuk má v každém audiovizuálním díle velice důležitou roli. Ale nebylo zbytí. S Pavlem jsme se nicméně párkrát sešli a diskutovali spolu zvukovou dramaturgii *Vlčích stezek*. Hodně věcí už bylo podchyceno ve scénáři. Shodli jsme se na tom, že se nám oběma více pozdává zvuková stylizace spíše blíže k reálným zvukům, než ke „cartoonovské“ zvukové estetice. Koneckonců, náš film měl být pro děti, ale to neznamená, že by nutně musel být infantilní (s touto premisou jsme s Vojtěchem pracovali už od početí námětu).

8.1 Hudba

Původním záměrem bylo, že hudbu k *Vlčím stezkám* vytvoříme já a členové naší bývalé kapely, *Pilgrimu*. Měli jsme už nějaké předchozí zkušenosti s vytvářením hudby do animovaných filmů, takže jsme předpokládali, že výsledek bude v pořádku. S postupem času se ale začal projevovat syndrom kovářovy kobyly, která chodí bosa, a já zjistila, že mě práce na filmu zaměstnává tak moc, že nejsem schopná ještě k němu skládat hudbu.

Naštěstí jsem na festivalu v Amsterdamu (kde jsem byla se svým bakalářským filmem) poznala dva úžasné norské hudebníky sourozenecké duo, Julii a Andrease Rokseth. Julie je harfistka a Andreas hraje na bandoneon (argentinská verze knoflíkového akordeonu s velice melancholickým zvukem). Po účasti na jejich koncertu jsem věděla, že je musím zkusit požádat o spolupráci. Jelikož se i Julii s Andreasem líbila má dosavadní tvorba, poslala jsem jim animatik a výtvarné návrhy k *Vlčím stezkám*. Hudebníci nadšeně souhlasili (dokonce se vzdali nároku na honorář).

Následovalo načrtnutí hrubé hudební dramaturgie filmu - tu jsem vytvořila přidáním titulků s popisem jednotlivých hudebních představ do animatiku.

Julie a Andreas přišli s mnohými vlastními invencemi – např. v pasáži, kde jsem si představovala housle, navrhli použít tarhu, smyčcový nástroj vycházející z tureckých a čínských tradičních nástrojů. Jeho zvuk není tak obvyklý jako housle, ale stejně jako ony dokáže skvěle nést emoce. Julie a Andreas sehnali jak hráče na tarhu, tak perkusionistu, který nahrál bubny do snové sekvence.

Komunikace s hudebníky probíhala kvůli vzdálenosti (oba žijí v Nizozemí) přes internet. Julie mi posílala složené hudební party, vygenerované v programu Sibelius, často nasazené přímo na animatik nebo později na hrubý střih. Finální hudbu nahráli ve studiu v Amsterdamu a poslali nám jak zmixované a zmasterované skladby, tak jednotlivé stopy a další zvukové efekty, kdyby bylo při zvučení filmu třeba něco použít někde jinde.

ZÁVĚR

Vlčí stezky se ukázaly být přesně tak intenzivním projektem, jaký jsme popravdě čekali už při nalezení námětu. Naučila jsem se díky němu spoustu nových věcí (např. v programu TVPaint), které mi určitě zjednoduší další život. Nabrala jsem spoustu cenných zkušeností v oblasti vytváření scénářů a dramaturgie (poprvé se v mém filmu vyskytovalo tolik motivů a rekvizit, které měly nějaký dramaturgický význam). A v neposlední řadě mne obohatila zkušenost spolupráce v týmu, což se ukázalo být nejdůležitějším aspektem celého projektu.

To, že jsme na filmu dělali dva a oba jsme byli rovnocennými tvůrčími partnery, nám přineslo mnoho komplikací a stejné množství ulehčení. Nebýt Vojtěcha, nikdy si nevyzkouším animování podobného výtvarna. Schopnost dělat kompromisy, naslouchat a ve vypjatých momentech neztratit nervy, je něco, čeho si budu vážit a co se pokusím si zachovat do konce života.

I když nás *Vlčí stezky* dohnaly na pokraj sil – Vojtěch strávil více dní u zubaře díky zahnisaným osmičkám než já za celý život, já jsem zase stihla za dva měsíce brát tři různé druhy antibiotik kvůli vracejícím se zánětům průdušek a na dlouhé týdny se mým jediným zdrojem potravy stal automat na svačiny v druhém patře naší fakulty – nikdy jsme našeho rozhodnutí nezalitovali. Vojtěch náš vztah v době finalizace filmu popsal docela výstižně: „snažíme se tohle manželství udržet kvůli našim dětem.“

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] NOVOTNÝ, Petr. *Filozofie nemocí: uzdravování psychickými prostředky*. Liberec: Dialog, 2009. ISBN 978-80-86761-99-2.
- [2] KUBÍČEK, Jiří. 2004. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění. ISBN 80-733-1019-8.
- [3] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.
- [4] SCHNIER, Jan. Léčivá síla zeleně. *Moje psychologie*. 2016, (5), 68 - 71.
- [5] DOVNIKOVIĆ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-807-3311-056.
- [6] SZROMKOVÁ, Marie. *Kvalita života pacientů s diagnózou astma bronchiale*. Zlín, 2015. Bakalářská práce. UTB ve Zlíně.
- [7] PAPI, Alberto, Christopher BRIGHTLING, Søren E PEDERSEN a Helen K REDDEL. *Asthma*. The Lancet [online]. Elsevier Limited, 2018, **391**(10122), 783 [cit. 2018-04-30]. DOI: 10.1016/S0140-6736(17)33311-1. ISSN 01406736. Dostupné z: https://ac.els-cdn.com/S0140673617333111/1-s2.0-S0140673617333111-main.pdf?_tid=089421a5-4062-4881-9ec7-3caac2f7a1b3&acdnat=1525099943_7edecd2571682ccfe22f3d144f5d5893
- [8] CHEN, Wenjia, J. Mark FITZGERALD, Roxanne ROUSSEAU, Larry D LYND, Wan C TAN a Mohsen SADATSAFAVI. *Complementary and alternative asthma treatments and their association with asthma control*. BMJ Open [online]. Bmj Publishing Group, 2013, **3**(9), e003360-e003365 [cit. 2018-04-30]. DOI: 10.1136/bmjopen-2013-003360. ISSN 20446055. Dostupné z: <https://search.proquest.com/docview/1785356274/fulltextPDF/E951DBD4749A433BPQ/1?accountid=15518>
- [9] AYRES, Jon G. *Astma*. Praha: Grada, 2001. Informace a rady lékaře. ISBN 80-247-0091-3.
- [10] KAŠÁK, Viktor, Ester SEBEROVÁ a Petr POHUNEK. *Překonejte své astma*. 2. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Maxdorf, 1997. Medica. ISBN 80-859-1296-1.

- [11] ŠUK, Oleg a Zuzana ŠUKOVÁ. *O Červené Karkulce, která tancovala s vlky*. Praha: Togga, 2008. Medica. ISBN 978-80-87258-06-4.
- [12] REITZ, Edgar a Alžběta ŠÁCHOVÁ. *Probudit obrazy hluboko v nás / Rozhovor Edgara Reitze s Wernerem Herzogem*. *Cinepur*. 2017, **22**(113), 48 - 53.
- [13] NOVOTNÝ, David Jan. *Chcete psát scénář?*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000. ISBN 80-858-8352-X.
- [14] PONĚŠICKÝ, Jan. *Psychosomatické lékařství*. Praha: Pražská vysoká škola psychosociálních studií, 2010. ISBN 978-80-904541-8-7.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

tzv. takzvaný / takzvaně

např. například

atd. a tak dále

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Náčrtky k záběrovacímu scénáři	20
Obrázek 2: Vojtěchův bakalářský film	27
Obrázek 3: Můj bakalářský film	27
Obrázek 4: Staré tesáky	28
https://i.ytimg.com/vi/Cr2Z-HiEcBw/maxresdefault.jpg	
Obrázek 5: Adventure time, S7 E29 – Beyond the Grotto	29
http://www.dailymotion.com/video/x43g3zf AT	
Obrázek 6: Z filmu Eňvor	30
https://vimeo.com/185003665	
Obrázek 7: Borrowed Light	31
https://vimeo.com/67419875	
Obrázek 8: První návrhy chlapce	33
Obrázek 9: Chlapec se simpsonovskými vlasy	34
Obrázek 10: Verze chlapce v původním výtvarnu.....	35
Obrázek 11: Finální podoba chlapce	35
Obrázek 12: Prvotní návrhy vlka	36
Obrázek 13: Další pokus o vlka	37
Obrázek 14: Finální vlk	37
Obrázek 15: Maminka	38
Obrázek 16: Návrh ptáka	39
Obrázek 17: Vojtěchův návrh hory.....	40

SEZNAM PŘÍLOH

- P1 Literární scénář – poslední verze
- P2 Storyboard (na přílohovém CD)
- P3 Animatik – verze 1 a 5 (na přílohovém CD)
- P4 Výtvarné návrhy

PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Literární scénář

Dočkal + Valentíny

<p>Obraz 1 ext-les</p> <p>KLUK se drápe do strmého kopce. Kolem dokola jsou stromy v mlze, skály. Kluk je zašpiněný od bahna. Používá řetěz ke šplhu po skalách, uklouzne mu noha a on spadne do bláta. Chvilí zkroušeně sedí, pak se ale ozve zavytí - kluk vzhlédne a vidí nad sebou na cestičce siluetu VLKA.</p> <p>Setkají se pohledem a Vlk odskočí a ztratí se v mlze. Kluk se zašklebí a zvedne se.</p> <p>- zatmívačka</p> <p>Obraz 2 int-byt</p> <p>Kluk se probouzí (POV kluka, otevírající se víčka), vidí před sebou obličej MAMINKY, která ho budí. Je očividně ve shonu, chystá se do práce. Pobíhá kolem Kluka, vráží mu teploměr do pusy, hrnek s čajem do rukou, hází na něj deku, následně vytahuje teploměr, setřepává ho, zatímco kluk mžourá očima (gagy s „gumovým“ rozespalým dítětem).</p> <p>Maminka pak odejde s bouchnutím dveří.</p> <p>Kluk zůstává sedět na posteli, zívne, párkrát si stříkne inhalátor, zabalí se ještě víc do deky a zmoženě se sesune z postele. Kluk jde bytem (na stěnách visí fotky - mezi nimi i fotky táty?) zabalený do deky. V kuchyni si přisune židli k lince, vyleze na ni, vezme si misku, místo po cereáliích sáhne po gumových medvídčích a zalije je mlíkem.</p> <p>Jde do pokoje s televizí a oknem, ze kterého jde vidět Hora. Na chvíli se na ni zadívá, očividně se</p>	<p>Minimalistický hudební podkres, ruchy lesa.</p> <p>/Pozn: Od obličeje maminky po sesnutí z postele by to byl jeden záběr (viz příloha)/</p>
--	--

strachem, a pak zatáhne závěsy.

Pak odejde ke gauči a zapne si pohádky v televizi. Sem tam zakašle a „rozdýchá to“ inhalátorem.

Po chvíli se zpoza okna ozve zavytí. Kluk se koukne na okno, zatřepe hlavou a pokračuje v koukání na telku. Zavytí se ozve podruhé. (záběr zvenku na barák, v popředí vlčí uši, pohyb) Když se ozve potřetí, kluk se zvedne a jde se podívat k oknu. Rozhrne závěs, otevře okno a nakoukne ven. S obavami mžourá ven, nejistě si měří horu. V tom se v pohádce v televizi ozve zavytí vlka. Kluk se lekne a upustí inhalátor, který spadne z okna.

Chvíli to nešťastně pozoruje, začne kašlat a nemá nic, čím by kašel zastavil - podívá se znovu z okna a povzdychne si.

Obraz 3

ext-dvůr domu, okraj lesa

Lehce se otevřou dveře, z nich kluk vystrčí hlavu. Pak opatrně vyjde ven. Inhalátor leží v křoví, které bzučí hmyzem. Kluk se prodírá listy, až ho uvidí. Skloní se, aby ho sebral, když v tom ho vyruší zašustění větví. Kluk se vyděšeně koukne za zvukem. V křoví uvidí pohyb. Vyděšeně zacouvá a uteče z porostu. Chvíli to rozdýchává, pak se začne dusit a kašlat - musí inhalátor dostat zpátky.

Opatrně vkročí do lesa, ale inhalátor už neleží tam, kde předtím. Kluk se rozhlíží kolem, pohled mu padne na vlka, který stojí opodál mezi stromy a pozoruje ho.

Vlk se na něj zadívá. A pak odskočí a zmizí.

Kluk chvíli překvapeně stojí, pak se odhodlá a rozejde za vlkem.

Prodírá se klestím, nejde mu to, je neohrabaný v lesním porostu. Sem tam se vlk objeví mezi stromy. Nakonec kluk zůstane stát u potůčku. Na druhé straně leží na zemi inhalátor. Na velikém balvanu

se objeví vlk a sedne si. Kluk ho chvíli upřeně pozoruje. Pak zakašle.

Kluk se na vlka s obavami kouká - jak se asi může tvářit dítě, před kterým se objeví takováhle šelma...? Kluk čeká co bude, bojí se pohnout... První se pohne vlk. Pomalu se přiblíží, packy pokládá na kameny v potoce. Kluka to děsí, trochu couvá, ale moc se bojí na to, aby se pohnul. Vlk zůstane stát uprostřed potoka, zatímco stále pozoruje chlapce. Skloní hlavu a natáhne ke klukovi čumák. Ten se chvíli na vlka s obavami kouká...

Po nekonečné chvílce se kluk odhodlá natáhnout ruku a vlka se dotknout. Jakmile se to stane, vlk přeskočí kluka (k jeho velkému úleku) a strčí ho zezadu čumákem, až kluk ztratí rovnováhu. Nespadne do potoka díky tomu, že pád vybere a přeskáče po kamenech na druhou stranu, kde dosedne na zadek. Z překvapeného a vyděšeného kluka se brzo stane kluk usměvavý, když zjistí, že se tak dostal k inhalátoru. Koukne na vlka, ten se „zasměje“ a pohodí hlavou.

Obraz 4

Začátek montáže.

Máma dává klukovi pusu a odchází z bytu.

Kluk kouká z okna, v popředí hraje televize. Nevšimá si jí.

Kluk opatrně otvírá dveře od domu. Jde lesem, rozhlíží se, hledá vlka.

Spatří ho v křoví, jejich pohledy se setkají. Vlk se na kluka zatváří uznale a usměje se na něj zubatou pusou.

(montáž) Kluk každé ráno, potom, jak odejde jeho maminka, ze sebe shodí deku, vyplivne teploměr a

Kytarová montážní hudba (a la Fleet Foxes: The Cascades) - pozvolný rozjezd

Hudba se rozjede

vystřelí ven, do lesa, za vlkem. Překonává sám sebe - vidíme ho, jak leze po stromě, balancuje na kamenech v potoku. Ze začátku se trochu zadýchává a má záchvaty kašle, to pak musí použít inhalátor. Sem tam spadne, ale vlk mu vždycky pomůže - buď tím, že ho zvedne, nebo tím, že si z jeho neštěstí udělá legraci a klukovo mručení přemění v úsměv. Kluk spadne do listí, které pak vidíme „nastlané“ u něj doma na podlaze - kluk se na nepořádek nejistě podívá, pak vezme vysavač a uklidí. Maminka přijde domů a je překvapená, kluk se na ni nervózně usmívá.

Kluk s vlkem leží na pasece, pozorují včely a čmeláky, jak se hemží mezi nimi a nebem. Kluk zakašle, ale už jen jemně a bez inhalátoru. Pozorují i další živočichy - vlk se s ním plíží za srnkama. Spolu „číhají“ na lišky, které číhají na ně - schování za pařezem „vykouknou“, lišky schované za jiným pařezem na ně vykouknou zpátky - v dalším záběru už si s klukem hrají v jednom klubku. Doma se kluk ve stejném klubku, ale tvořeném peřinami, odkope a energicky vyskočí z postele. Jde probudit maminku. V lese se kluk s vlkem trochu smějou pestrobarevným ptákům při námluvách, kluk je začne napodobovat... V napodobování pokračuje i doma, předvádí své číslo mamince, která se tomu směje.

Kluk splývá s vodou - bez bot se brodí v potoce. Točí se ve větru, na pasece plné vysoké trávy si hraje s vlkem na honěnou...

Ráno kluk otevře dokořán okno, nadechne se chladného vzduchu (ptáci štěbetají a horu trochu halí opar) a pak se zadívá na mraky - zklidnění.

Obraz 5

Ext-les-zlaté světlo pozdního odpoledne

Vlk s klukem sedí na skále z jejich prvního setkání.

/Pozn. Co takhle tady při „montáži“ využívat metamorfózu, zdůraznit pomocí animace a výtvarna klukovo splývání s přírodou.. trochu okopčit Čiapočku - třeba to jak splývá s vodou, točí se ve větru atd./

Kluk se na něj podívá, vlk zavře oči a sklopí hlavu.

Kluk se zadívá na obří horu.

Když se otočí zpátky, vlk vedle něj není. Kluk se postaví a zmateně se rozhlíží.

Obraz 6

Int-byt-venku je zamračeno

Kluk kouká na okno, ve kterém jde vidět hora. Její vršek se ztrácí v mracích. Kluk je zabalený do své deky. Zatáhne závěsy.

Obraz 7

Ext-les

Stromy ztrácejí listí, les je tichý a smutný. Kluk se prochází mezi stromy, vyhlíží vlka (volá na něj?), ale ten nikde není - vlastně nejdou cítit žádné známky života. Je chladno. Kluk se nakonec zastaví, malá postavička uprostřed houštin a kmenů. (zatmívačka?)

Obraz 8

Int-byt-venku je zamračeno

Kluk sedí před televizí, vypadá zase docela nemocně. Kolem něj je nepořádek - špinavé nádobí. Kluk otráveně vypne televizi a svalí se na gauč, lehne si. Vidíme ho svrchu - vypadá nešťastně... Začnou se mu klížit oči, když se venku rozprší...

Obraz 9 - Sen

...kapky kluka uspí, zdá se mu transovní sen. Je tvořen linkou světla ve tmě, točí se dokola - kolem něj tvoří vzorce a mandaly

Ne/pravidelné bubnování kapek na okno

lístky borůvek, až se promění v houští - kluk stojí v lese, před sebou siluetu vlka, která skočí a zmizí mezi stromy - kluk se za ním rozeběhne, linka která jej tvoří se rozpadá a pulzuje, aby se zase usměrnila. Z běžícího kluka se oddělí jeho dvě podoby - jedna HUBENÁ, s kruhy pod očima, která nemůže popadnout dech a druhá, VITÁLNÍ, obě se zastaví, hubená se svalí do houští, vitální se začne smát... Okolí se promění, vitální kluk stojí na vrcholku hory, vítr si hraje s jeho vlasy... Vidíme, že hora, na které stojí je Hora, kterou kluk vidí z okna - pohled se oddálí, blýskne blesk...

Obraz 10

Int-byt-venku je slejvák

Blesk kluka probudí, ten se vztyčí z postele - okno je teď dokořán, záclony vlajou a za oknem jde vidět hora. Kluk se sebere a vystřelí z pokoje.

Obraz 11

Ext-les-bouřka

Kluk jde lesem, (používá deku místo pláštěnky?) šlape do bahna, rozhlíží se kolem, snaží se zahlídnout vlka, volá ho. Znova mezi větvemi stromů zahlídne horu.

Chvíli se na horu dívá a pak se odhodlaně zamračí a vykročí.

Kluk je na strmé cestičce, která vede na vrchol hory. Deku má přes sebe přehozenou jako plášť. Stoupá do vrchu, nemůže, oddychuje, ale jde dál. Stromy okolo se ztrácí v mlze. Před klukem na cestičce se z mlhy vynoří skála. Je třeba pokračovat lezením po skále pomocí řetězu. Konec řetězu se ztrácí v mlze. Kluk ho sotva uzdvihne, chvíli se kouká nahoru. Pak uslyší zavytí, což ho přiměje pokračovat.

(Dostáváme se ke scéně z obr.1)

Kluk se šplhá pomocí řetězu. Na mokrém kameni mu podjede noha a on spadne do bláta. Chvilí nařiká, ale pak se zavytí ozve znova. Kluk vzhledne. V mlze mezi stromy zahlédne siluetu vlka. Vlk odskočí pryč a kluk se vzchopí a zvedne.

Šplhá se dál po skalách, pomocí řetězů a žebříků.

Konečně se dostane na lepší cestičku. Chvilí po ní jde, načez se svět začne rozjasňovat. Kluk se dostal nad mraky. Svítí slunce a on kráčí do kopce. Vidí před sebou vrchol hory, rozeběhne se. (Vrchol je označený kamenným mužíkem - pokud už to není moc Norsko, jinak může být označený kulem). U vrcholu hory na něj čeká vlk. Kluk k němu doběhne, směje se od ucha k uchu.

Vlk se na něj zazubí.

Oba zvažní. Vlk pak zavře oči, kluk na něj zkoumavě kouká. Po chvilce napodobí vlka, taky meditativně zavře oči (obraz se zatmí?). Když kluk oči otevře, vlk už tam nesedí. Vítr povívá s listím a s klukovými vlasy. Kluk chvilí zmateně a smutně kouká. Pak se zadívá na moře mraků a usměje se.

Titulkový apendix - může a nemusí být - obrázky kluka při dobrodružstvích v lese. Kluk s mamkou dělají něco v kuchyni a smějí se. Obrázky toho, jak se kluk se svou mamkou po řetězech šplhá na horu, mamka nemůže, kluk se směje. Kluk už je starší. Atd.

PŘÍLOHA P IV: VÝTVARNÉ NÁVRHY

