

# Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Trojúhelník

Lenka Zaydlarová

---

Bakalářská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lenka ZAYDLAROVÁ**  
Osobní číslo: **K10032**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část:**  
**Trojúhelník-animovaný film – poloplast**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: fileexport-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).  
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

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

Akademie múzických umění Praha 2002

Škola kresleného filmu Dovnikovičů Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986

The Human Figure in Motion, Animals in Motion Eadweard Muybridge, [www.amazon.com](http://www.amazon.com)

Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**  
Ústav animace a audiovizu  
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2012**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 17.12.2012 .....

LENKA ZAVDLAROVÁ .....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevydělěčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k 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.

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

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

<sup>3)</sup> 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 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce se věnuje popisu příprav a průběhu výrobního procesu tvorby animovaného filmu *Trojúhelník*. Jedná se o krátký animovaný film vytvořený technikou poloplast.

V bakalářské práci se věnuji svým animačním začátkům, které mne formovaly. Dále se zabývám popisem fází animačního procesu, technologií výroby, analýzou výrobního procesu a zároveň problémům spojeným s tvorbou filmu *Trojúhelník* a jejich řešením.

Klíčová slova: krátký animovaný film, animace, technika poloplast, Trojúhelník

## **ABSTRACT**

The bachelor work describes preparing and making of animation film the *Triangle*. It is a short movie made by semiplastic technique.

In my bachelor work I dedicate my animation beginnings. I also deal with phases of animation process, technology, making, analysis of production process and problems associated with making of the movie *Triangle* and their solutions.

Keywords: short animated film, animation, semiplastic technique, Triangle

.

Poděkování patří mé dobré kamarádce a spolužačce Elišce Habartové za skvělou a pohodovou spolupráci při tvorbě našeho bakalářského filmu. Další dík patří Davidu Lorenzovi, který se podílel na střihu filmu, za jeho dobré postřehy při tvorbě celého našeho projektu. Velké poděkování patří samozřejmě našemu supervizorovi panu Milanu Šebestovi za zkušenosti, připomínky a rady, které nám ochotě poskytoval. Děkuji zároveň celému štábu, pedagogům, spolužákům a kamarádům, kteří se na tvorbě filmu podíleli.

Děkuji také všem ostatním lidem, kteří mne podporovali v samotném studiu a přispěli radou i pomocí v průběhu celého studia. Především své mamce.

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

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 SVĚT ANIMOVANÉHO FILMU</b> .....	<b>12</b>
1.1 TVŮRČÍ ZAČÁTKY .....	12
1.1.1 Střední umělecká škola .....	13
1.1.2 Univerzita Tomáše Bati.....	13
<b>2 JEŠTĚ PŘED NATÁČENÍM</b> .....	<b>15</b>
2.1 PRVOTNÍ MYŠLENKY .....	15
2.2 NÁMĚT .....	15
2.3 SCÉNÁŘ .....	16
2.4 SUPERVIZE .....	17
2.5 STORYBOARD .....	17
2.6 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	17
2.6.1 Postavy .....	17
2.6.2 Prostředí .....	18
2.6.3 Animační technika poloplast.....	18
2.7 PITCHING.....	18
2.8 PŘED VÝROBOU A NATÁČENÍM .....	19
2.8.1 Záběrování.....	19
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>21</b>
<b>3 VÝROBA</b> .....	<b>22</b>
3.1 LOUTKY .....	22
3.2 REKvizITY .....	24
3.2.1 Symbolika .....	25
3.3 POZADÍ.....	26
<b>4 NATÁČENÍ</b> .....	<b>27</b>
4.1 PRVNÍ NATÁČECÍ DEN 18. BŘEZNA.....	27
4.2 NATÁČECÍ DEN - 19. BŘEZNA 2013.....	28
4.3 NATÁČECÍ DEN - 20. BŘEZNA 2013.....	28
4.4 NATÁČECÍ DEN - 21. BŘEZNA 2013.....	29
4.5 NATÁČECÍ DEN - 25. BŘEZNA 2013.....	30
4.6 NATÁČECÍ DEN - 26. BŘEZNA 2013.....	30
4.7 NATÁČECÍ DEN - 2. DUBNA 2013 .....	30
4.8 NATÁČECÍ DEN - 3. DUBNA 2013 .....	31
4.9 NATÁČECÍ DEN - 5. DUBNA 2013 .....	32
4.10 NATÁČECÍ DEN - 11. DUBNA 2013 .....	32
4.11 NATÁČECÍ DEN - 13. DUBNA 2013 .....	33
4.12 NATÁČECÍ DEN - 18. DUBNA 2013 .....	33
<b>5 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>34</b>



5.1	STŘIH .....	34
5.2	HUDBA .....	34
5.3	ZVUK.....	35
5.4	PLAKÁT A TITULKY .....	35
<b>ZÁVĚR .....</b>		<b>36</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>		<b>37</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>		<b>38</b>
<b>6</b>	<b>PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY .....</b>	<b>39</b>
6.1	VÝTVARNÉ NÁVRHY LOUTEK .....	39
6.1.1	Siréna s fialovými vlasy .....	39
6.1.2	Siréna s oranžovými vlasy .....	40
6.1.3	Námořník.....	41
6.2	VÝTVARNÉ NÁVRHY PROSTŘEDÍ .....	41
<b>7</b>	<b>PŘÍLOHA II: STORYBOARD.....</b>	<b>42</b>
<b>8</b>	<b>PŘÍLOHA III: OBAL NA DVD, PLAKÁT .....</b>	<b>49</b>
<b>9</b>	<b>PŘÍLOHA IV: FOTODOKUMENTACE.....</b>	<b>50</b>
9.1	VÝROBA .....	50
9.2	NATÁČENÍ .....	51
<b>10</b>	<b>PŘÍLOHA V: UKÁZKY Z FILMU.....</b>	<b>52</b>

## ÚVOD

Ve své bakalářské práci se věnuji procesu výroby loutkového animovaného filmu klasickým způsobem. Přestože mne mnoho lidí od klasického zpracování loutkové animace zrazovalo, já jsem věděla, že můj závěrečný film budu tvořit právě touto klasickou metodou. Myslím si, že i přes nástup plně digitálních animací svět klasického loutkového filmu nezanikl, přestože mu to mnozí předpovídali.

Zvládnutí klasických animačních technik je důležitým základem každého animátora, proto jsem si zvolila pro zpracování bakalářského filmu techniku poloplast, která patří právě mezi klasické animační techniky.

V bakalářském filmu chci uplatnit zkušenosti a znalosti, které jsem získala v průběhu studia. V práci popisuji proces tvorby filmu od prvotního nápadu, námětu, přes tvorbu scénáře, výtvarných návrhů až po samotnou realizaci. V práci se podrobně věnuji samotnému výrobnímu procesu, především řešení situací, které při samotné realizaci vznikaly.

Závěrečný bakalářský film *Trojúhelník* jsem vytvářela s Eliškou Habartovou jako společný projekt. V této práci jsme se společně snažily aplikovat naše zkušenosti a znalosti o ploškové a loutkové animaci.

Ke zpracování bakalářské práce mi velmi pomohly poznámky, které jsem si v průběhu příprava a realizace zapisovala do deníku. Díky deníku jsem si pak mohla lépe srovnat myšlenky při psaní práce.

Můžeme tedy nahlédnout do vzniku filmu *Trojúhelník*.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 SVĚT ANIMOVANÉHO FILMU

Jako každé malé dítě jsem milovala animované filmy. Fenomémem českého animovaného filmu jsou jistě večerníčky, které dokázaly během 10 minut malého diváka zaujmout, pobavit a nevtíravou formou také poučit. Večerníčky sledovali se zájmem rodiče, formovaly také mne a myslím, že je budou sledovat také mé děti, protože jejich kvalita je i po letech stále vysoká. Vyrůstala jsem, stejně jako i mí vrstevníci, na Milerově *Krtečkovi*, který okouznil svou veselou povahou snad každého. Nevynechala jsem ani příběhy dvou medvěďů, kteří se potkali u Kolína *Pojďte pane, budeme si hrát* Břetislava Pojara.

Později jsem objevila svět Walta Disneyho. Vstávala jsem společně s bratrem brzy ráno, abychom viděli naše oblíbené skákající medvídky *Gumídky*, *Kačera Donald*a a další příběhy z dílny Walta Disneyho. Jeho pohádky jsem si oblíbila a zaujaly mě natolik, že jsem byla zvědavá, jak se postavičky mohou pohybovat, jak se tyto filmy vyrábějí.

### 1.1 Tvůrčí začátky

Od malička jsem byla zaměřena na kreativní činnosti. Ráda jsem kreslila, modelovala, vystřihovala. Navštěvovala jsem výtvarný a keramický kroužek, takže mé budoucí zaměření jsem viděla právě v oborech, kde bych mohla tyto činnosti rozvíjet. Moje matka mě v tomto mém rozhodnutí plně podporovala.

V deváté třídě jsme navštívili QQ studio, které je nejznámějším ostravským studiem se zaměřením na animovanou tvorbu. Byla jsem okouzlena především ateliéry, které na mne dýchly uměním. Byl to pro mne velký zážitek sledovat výrobu animovaných příběhů. Prohlížela jsem si postavy z plastelíny, papíru, látek a dalších materiálů. A když jsem zjistila, že si můžu vyzkoušet proces animace, byla jsem nadšená. Rozpohybovala jsme malou papírovou rybičku, a i když se mi nepovedla plynulá animace ryby, byl to pro mě zážitek. Najednou jsem byla ta malá pětiletá holka, která skáče na sedačce v obývacím pokoji a těší se na své oblíbené *Gumídky*. Teď jsem nebyla jen divákem, teď jsem byla i tvůrcem – stvořitelem pohybující se ryby!

Při rozhodování, kde pokračovat ve studiu po ukončení základní školy, jsem měla jasno. Chtěla jsem se věnovat animaci. Hledala jsem společně s mamkou vhodnou střední školu, kde bych se mohla animované tvorbě věnovat. Objevily jsme soukromou uměleckou školu Ave Art v Ostravě Hrabůvce, kde jsem se na Dni otevřených dveří dozvěděla, že mají

v novém školním roce otevírat obor Grafická tvorba se zaměřením na animaci. Byla jsem nadšená a hned jsem projevila o tento obor velký zájem. Příjímací pohovor a talentové zkoušky na tuto školu jsem zvládla a byla přijata na obor, který mne velmi zajímal. Myslela jsem si, moje kariéra animátora právě začíná.

### 1.1.1 Střední umělecká škola

V prvním ročníku jsme se věnovali základům malby a grafiky. Ve druhém jsme se naučili lehce základy v programu TV Paint Animation (dále jen TVP), který jsme používali až do konce studia na AveArtu. Animované loutkové formě, kterou jsem viděla v QQ studiu, jsme se začali věnovat až v závěru středoškolského studia. Tehdy jsem projevila velký zájem vyzkoušet si i nějaké jiné animační techniky než kreslenou animaci, kterou jsme dělali doposud. Naštěstí mi tato možnost byla poskytnuta a já si poprvé vyzkoušela loutkovou animaci a vše kolem ní. Strávila jsem několik dní v ateliéru, kde jsem vyrobila plastelínové loutky, prostředí a vše ostatní, co jsem potřebovala, než začnu natáčet film o plastelínové rodince s názvem „Člobrda“. Tehdy nastal velký zlom, protože jsem zjistila, že loutkový film mě baví daleko více než kreslený. Začala jsem se tedy zajímat více o tuto techniku. Plastelínovou animaci jsem znovu uplatnila ve společném školním projektu, který měl propagovat školu Ave Art, a také jsem se zapojila do animace básní Františka Hrubína, kde jsem si vyzkoušela papírovou animaci.

### 1.1.2 Univerzita Tomáše Bati

Na vysoké škole jsme se zpočátku učili především kreslenou animaci. Nepopírám, že tato technika je základem celé animace, ale bohužel mě tolik nenaplňuje, stále mě něco táhne k loutkové a papírové animaci.

Ve druhém ročníku jsme měli větší možnost natáčet loutkový film. V prvním semestru druhého ročníku byla naše třída rozdělena do tří skupin. Naše skupina natáčela krátký animovaný loutkový film *Věž*. Jednalo se o krátkou pohádku, ve které princ zachraňuje princeznu zavřenou ve věži. Film jsme poslali na festival Tell it quick, kde vyhrál třetí místo v kategorii animovaný film, cenu za největší počet hlasů a také absolutního vítěze festivalu.

V letním semestru druhého ročníku na vysoké škole jsme měli možnost vybrat si jakoukoliv animační techniku pro závěrečný film. Chtěla jsem zkusit něco nového, proto jsem se rozhodla pro loutkový film v reálném prostředí. Natočila jsem krátký příběh skřítků žijících v lese. Tato zkušenost byla velmi zajímavá, ale celá realizace byla komplikovaná,

takže bych se asi pro reálné prostředí příště nerozhodla. Les není úplně ideálním místem pro natáčení loutkového filmu, který se točí „okno po okně“. Měla jsem problém se sluncem, které svítilo stále z jiného úhlu a také s větrem, který mi rozfoukával nachystanou scénu.

Na loutku jsem, ale nezanevřela. Baví mě proces výroby, to že si loutku můžu „osahat“, pracovat s ní, pohybovat a držet v ruce. Při rozhodování, jakou techniku zvolit ve svém bakalářském filmu, byla má volba tedy jasná, chci pracovat opět s loutkou.

Vytvořit loutkový film je náročné, proto jsem se spojila se spolužačkou Eliškou Habartovou, která také chtěla ve své závěrečném bakalářském filmu pracovat s loutkou. Vždy jsme se shodly v názorech, tak proč nedělat společný bakalářský film. Bylo tedy rozhodnuto, budeme tým: *Paní Zay + Paní Hab.*

## 2 JEŠTĚ PŘED NATÁČENÍM

### 2.1 Prvotní myšlenky

V polovině dubna 2012 jsme se s Eliškou sešly poprvé, abychom se dohodly na námětu bakalářské práce. Prvním podnětem k zamyšlení nad tématem práce byl projekt, který jsme měly prezentovat na zkoušce z angličtiny. Tématem závěrečné zkoušky byl právě námět na bakalářský film. Vlastně to byla nejlepší motivace, jak nás co nejdříve přinutit přemýšlet o naší závěrečné práci.

Společně s Eliškou jsme si nejdříve stanovily priority a sestavily jsme si bodové schéma práce. Hned na počátku přípravných prací jsme se shodly, že náš film bude žánrově spíš komedie, groteska. Chtěly jsme pobavit, takže jsme zavrhlly hned v počátku vážná témata, která se ve studentských filmech často objevují, ale z našeho pohledu je to někdy spíše umělá póza zaujmout.

Nastínily jsme základní linku příběhu. Hlavními postavami budou Sirény a námořník, který se, ne vlastní vinou, dostane do spárů krvelačných Sirén. Od počátku jsme věděly, že tento film bude spíše pro dospělé než pro děti. Obě máme děti rády, ale pobavit dospělého diváka animovaným filmem, byla pro nás větší výzva.

### 2.2 Námět

Na počátku jsme měly několik námětů, jak uchopit celý příběh. Než jsme se dopracovaly ke konečné verzi filmu, zvažovaly jsme několik variant. Nakonec jsme se shodly na příběhu dvou Sirén a námořníka, jen byla naše původní varianta příběhu jiná. V průběhu přípravných prací jsme verzi změnily.

Naší původní myšlenkou bylo, že námořník ztroskotá na ostrově, kde žijí dvě staré a ošklivé Sirény, které ho očarují. Mladý muž se do obou zamiluje a láskyplně se o ně stará. Sirény jsou nejprve velmi nadšené, ale po čase je námořníková láskyplná péče začne nudit a obtěžovat, takže naplánují, že se ho zbaví. Opijí ho, posadí do lodě a pošlou ho po moři pryč. Po čase se jim začne stýskat, a tak přivolají svým zpěvem jinou loď. Přilákají, ale starého ošklivého muže, který je nepříjemný a k Sirénám se chová hrubě. Na závěr měl jejich mladý námořník doplout na jiný ostrov, který byl obydlen krásnými mladými ženami, a ty se o něj s láskou staraly.

Ve finální variantě, která byla zpracována, jsme použily prvotní myšlenku obsazení, ale celý příběh se od tohoto původního námětu velmi liší.

Zachovaly jsme hlavní aktéry, tj. námořníka a Sirény, ale jejich povahy, činy, cíle i pointa celého filmu se úplně změnily. Na začátku filmu hladový námořník pluje po moři a chce ulovit pár ryb k snědku, je však přiváben krásným zpěvem Sirén. Je okouzlen a běží směrem k Sirénám, ale když se přiblíží, zjišťuje, že jsou to staré a šeredné ženy, které ho navíc uvězní ve sklepení. Je sice uvězněný, ale dostává pravidelně stravu, což se mu zpočátku líbí. Později si uvědomí i díky pavoukově nápovědě, že je jen kořist. Chce uprchnout, ale nedaří se mu to, a proto v okamžiku, kdy uvidí pavouka, jak laškují s pavoučicí, dostane nápad – zkusí Sirény svést. Sirény podlehnou jeho svádění, užívají si erotiky až do vyčerpání. To je chvíle, na kterou námořník čekal a utíká pryč, cesta necesta. Sirény se vzbudí a začnou námořníka pronásledovat. Zároveň zpívají, aby ho přilákaly zpět, ale námořník běží pod vodou a zpěv neslyší. Zpěv Sirén je tak silný, že začne přitahovat vše, co se pohybuje kolem. Čím více se Sirény zlobí, tím více ničí vše co kolem nich pluje či letí. Od té doby v místě, kterému se říká *Bermudský trojúhelník*, mizí plavidla. Pro ostatní je to záhada, ale my a námořník víme, proč tomu tak je.

### 2.3 Scénář

Scénář jsme konzultovaly hned s několika učiteli. Nejdříve jsme náš scénář prezentovaly každá zvlášť při zkoušce z angličtiny dne 15. května 2012. Eliška u paní Hassan a já u pana Steinera. Panu Steinerovi se námět velmi líbil a plně mě podporoval v pokračování bakalářského filmu v tomto duchu. Po změně scénáře jsem znovu poslala 5. listopadu 2012 výsledek panu Steinerovi, kterému se změny ve scénáři líbily, a těšil se na výsledek.

Velikou radost nám udělal i pan Storch, scénárista a dramaturg, který nám námět i scénář schválil na zkoušce dramaturgie a scenáristiky. Pouze nám vylouval zvolenou techniku. Místo loutkového zpracování nám navrhoval kreslenou animaci. Přestože nám v e-mailech schválil změny ve scénáři a my si vážíme všech jeho připomínek, které nám poskytl, ke změně techniky jsme se přesvědčit nenechaly.

Konzultovaly jsme náš námět i scénář také s panem Šebestou, který se stal našim supervizorem, a ten byl s návrhem scénáře spokojený.

Okamžik „zchlazení“ nastal tehdy, když jsme poslaly náš scénář panu Gregorovi. Velmi nám záleželo na jeho názoru, protože si ho jako filmového teoretika vážíme. Ke scénáři



jsme dostaly několik připomínek a zklamalo nás jeho celkové zhodnocení, cituji část jeho textu, který mi přišel na email: „*Chápu, že loutkový film je pracný, ale na druhou stranu je škoda dělat tolik práce nad scénářem, který není zrovna moc extra.*“ Tehdy jsem si uvědomila, že náš příběh nemusí oslovit všechny stejně a nemůžeme se zavděčit všem, ale přece jen jsme ještě na scénáři zapracovaly a doladily závěrečnou pointu.

## 2.4 Supervize

S výběrem supervizora jsme měly jasno hned od začátku. Chtěly jsme oslovit člověka, který nás zná a má bohaté zkušenosti s klasickými animačními technikami jako je loutka, poloplast, papírek apod. Velmi nás potěšilo, že naši nabídku přijal 25. září 2012 pan Šebes-  
ta, který se animaci věnoval profesně mnoho let.

## 2.5 Storyboard

Neboli technický scénář. Obsahuje veškeré důležité informace. Nejen obraz, ve kterém vidíme velikost záběrů a pohyb kamery, ale také co se v dané akci děje, jaké tam budou ruchy, zvuky případně dialogy. Každý záběr ve storyboardu musí být řádně očíslován.

Storyboard jsme měnily několikrát, především před samotným natáčením, kdy jsme řešily záběrování se stříhačem.

Konečný storyboard je součástí této práce v obrázkové příloze. (Příloha II: Storyboard)

## 2.6 Výtvarné návrhy

Od počátku přípravy práce jsme měly jasno v tom, že se budeme na výrobě filmu podílet s Eliškou Habartovou společně. Obě budeme režisérky, animátorky, výtvarnice, scenáristky atd. Bylo tedy nutné společně vše konzultovat, musely jsme se při tvorbě filmu domluvit a shodnout v průběhu práce nad všemi kroky. Jak jsem uvedla v práci výše, máme podobný vkus, takže nebyl problém se shodnout ve všech fázích přípravné práce. (Příloha I: Výtvarné návrhy, Obr. 1-21)

### 2.6.1 Postavy

Na auditu 5. listopadu 2012 jsme představily panu Hejčmanovi storyboard. Před konzultací jsem nakreslila jednoduché postavičky, abych mohla obrazem vysvětlit, o čem příběh bude. Panu Hejčmanovi se tyto návrhy líbily natolik, že mě přesvědčil, ať zpracuji návrhy

postav právě v této jednoduché podobě, protože jednoduché a vtipné výtvarné pojetí podtrhne komičnost celého příběhu.

Od počátku jsme byly rozhodnuty zpracovat příběh jako loutkový animovaný film, ale na konzultaci nám pan Hejzman navrhl, ať uvažujeme o poloplastu. Nechtěly jsme náš původní záměr měnit, ale přece jen nám dal pan Hejzman brouka do hlavy. Nastal však víkend. Odjely jsme obě domů k rodičům, a když jsme se po návratu z víkendu s Eliškou sešly, obě dvě jsme už byly přesvědčené, že návrh s poloplastem stojí za úvahu. Dosud jsme měly zkušenost jen s papírovou animací a loutkou, ale animaci z poloplastu jsme zatím nevytvářely. Nová zkušenost nás lákala, takže jsme si řekly, proč to nezkusit. Bylo tedy rozhodnuto, vyhrál poloplast.

Jak jsem již psala, postavičky do storyboardu jsem kreslila já, proto jsem tedy začala kreslit výtvarné návrhy postav. Rozpracovala jsem návrhy ze storyboardu do podoby, jak by mohly postavy z poloplastu vypadat. Své zpracování jsem konzultovala s Eliškou, které se mé zpracování líbilo. Výtvarné návrhy postav jsme si schválili společně s učiteli na auditu 26. listopadu 2012.

### 2.6.2 Prostředí

Pro vytvoření prostředí filmu jsme od začátku chtěly použít několik druhů textilu. Snažily jsme se co nejlépe látky skombinovat a využít jejich vlastností, měkkost, poddajnost, barevnost atd. Proto Eliška nejprve vyfotila a skombinovala několik textilií, aby viděla, jak by mohly vypadat ve filmu. Navrhla, které látky budou nejlépe vytvářet pozadí a které prostředí filmu.

### 2.6.3 Animační technika poloplast

Spojením reliéfní loutky a ploškové animace je technika nazývaná poloplast. Při pečlivé animaci divák ani nepozná absenci třetího rozměru. Touto technikou byl vytvořen například legendární animovaný seriál *Pojďte pane, budeme si hrát*. Animace probíhá na animačním stole, stejně jako papírová animace, ale vyvýšený poloplast vnímá divák plastičtěji, takže má pocit, že je natočen v 3D formátu.

## 2.7 Pitching

Tvorba loutkového animovaného filmu je finančně náročnější, než tvorba kreslené animace, proto jsme se rozhodly prezentovat námět bakalářské práce na pitchingu dne 3. prosin-

ce 2012. Naším cílem bylo nejen získat finanční prostředky na výrobu, ale také oslovit naším projektem další spolupracovníky, jako jsou střihači, zvukaři, produkce atd. Na pitching jsme se připravily velmi zodpovědně. Vytvořily jsme si rozpočet a prezentaci.

V prezentaci jsme představily námět filmu, výtvarné návrhy postav i prostředí, storyboard atd.

Naše prezentace zaujala, a tak jsme získaly nejen peníze na výrobu filmu, ale také se nám ozval střihač, který rozšířil náš realizační tým, takže cíl pitchingu byl úspěšně splněn. Náš projekt se líbil střihači Davidu Lorenzovi, který nám svými připomínkami a spoluprací na filmu velmi pomohl.

## 2.8 Před výrobou a natáčením

Už v přípravné fázi jsme neváhaly oslovit našeho supervizora pana Milana Šebestu, který nás velmi obohatil svými životními i profesními zkušenostmi. Konzultace jsme si užívaly. Nejen, že nám vyprávěl historky plné humoru, ale zároveň nám poskytl neocenitelné rady, které jsme v bakalářském filmu neváhaly využít. Jedna z velmi užitečných rad byla, že je potřeba loutky ve spodní části natřít černou nebo jinou tmavou barvou, světlá barva by se totiž odrážela na skle. Při natáčení filmu jsme ocenily všechny rady a zkušenosti pana Šebesty. S jeho připomínkami se nám film daleko lépe zpracovával a také jeho realizace trvala kratší dobu, než kdybychom natočily film bez odborného vedení panem Šebestou.

### 2.8.1 Záběrování

První schůzka se střihačem Davidem proběhla 6. ledna 2013, kde jsme ho seznámily ještě jednou s námětem filmu, časovým plánem, materiály atd. Zároveň jsme ho na první schůzce požádaly o pomoc se záběrováním filmu.

Mnoho studentů podceňuje práci filmových střihačů, takže si své filmy stříhají sami, ale my jsme tuto část výroby nechtěly podcenit, takže jsme naše kroky vždy konzultovaly také s Davidem, který nám svými postřehy a připomínkami velmi pomohl. Již v přípravné fázi jsme se s Davidem setkaly několikrát. Na základě jeho připomínek jsme upravovaly storyboard a velikosti záběrů.

David konzultoval náš storyboard zase se svým učitelem Liborem Nemeškalem. Dohodli jsme také společnou konzultaci, abychom si řekli připomínky, výtky, změny. Jedna z výtek pana Nemeškala, byla k postavě vypravěče, který se měl objevit na začátku a na konci fil-

mu. Nechtěly jsme se této postavy vzdát, protože jsme si nedokázaly představit, jak jinak divák pochopí celý příběh, pokud tam nebude žádný komentář, ale pan Libor Nemeškal je velmi přesvědčivý a mluvný člověk, takže nám vysvětlil, proč bychom měly upravit závěr příběhu tak, aby byl pro diváka srozumitelný i bez vypravěče. Musely jsme nakonec uznat, že jeho připomínka byla na místě. Závěr filmu jsme tedy vyřešily odjezdem kamery od námořníka, oddálením ostrova, až po zobrazení Ameriky a vyznačeného Bermudského trojúhelníku.

Zároveň jsme se na základě připomínek dohodli, že hlavní postavou nebudou Sirény, ale námořník, takže jsme se zaměřily v příběhu především na něho. Ve scénách, kde je např. námořník zavřený ve sklepě, divák nevidí, co dělají ženy, že vaří a chystají jídlo, jak ho nesou, ale divák vidí již scénu, kdy je námořníkovi jídlo podstrčeno spodem pod dveřmi ve sklepě.

Změnou a ujasněním hlavní postavy jsme si ušetřily hodně času, nezapletly jsme se v příběhu a tahle varianta byla také technicky snazší. Vše jsme probraly i s panem Šebestou, který také uznal, že tato varianta bude lepší a časově méně náročná.

Dne 14. března 2013 proběhla poslední schůzka před natáčením s naším supervizorem panem Šebestou a se stříhačem Davidem. Na této schůzce jsme již doladovali detaily. Řešili jsme podrobně každý záběr - jak se budou postavy v záběru pohybovat, otáčet a kde se přesně objeví stříh. Podrobně jsme s Davidem konzultovali jednotlivé kroky, abychom zbytečně nevytvářeli záběry, které nakonec nebudou ve filmu potřebné. Chtěly jsme se toho vyvarovat, a proto jsme vše řešili opravdu důkladně. Myslím si, že pečlivost v přípravě se nám při realizaci filmu opravdu zúročila.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 VÝROBA

Výroba je mou nejoblíbenější částí celé bakalářské práce. Mám velmi ráda ruční práce, výrobu různých postaviček, loutek, dekorací a dalších krásných věcí. Proto jsem se na tuto část obzvlášť těšila. Zvolily jsme si techniku poloplastu, kde je nutné vyrábět opravdu mnoho částí. Po celou dobu výroby jsme se snažily držet výtvarných návrhů. (Příloha IV: Fotodokumentace, Obr. 24-31)

#### 3.1 Loutky

Nejprve jsem nakreslila podle storyboardu všechny fáze hlav, těl a končetin, které budeme pro film potřebovat. Při výrobě loutky jsme nejdříve začaly modelací hlavy. Vyráběly jsme je z materiálu zvaný modurit. Udělaly jsme si tři šablony pro tři hlavy. Námořníkovu a obou Sirén. Začaly jsme mužem. Věděly jsme, že potřebuje čtrnáct různých fází hlav, udělaly jsme si tedy čtrnáct stejně velkých kuliček moduritu, ze kterých jsme vytvářely tvar hlavy.

Poté jsem modelovala nosy a opět jsem si musela vzít čtrnáct stejně velkých kousků moduritu, aby byl nos vždy stejně velký. Stejný postup jsem musela dodržet u modelace uší. Nemusely jsme však dělat 14 párů očí, stačilo vymodelovat na hlavě loutky důlky a vytvořit si zvlášť jeden pár otevřených očí, přivřených a zavřených, abychom je mohly měnit podle potřeby, například při mrknutí. Dále jsme vytvořily jedno oko, které jsme používaly u scén, kdy je námořník z poloprofilu. Muži už chybělo jediné, a to vlasy. Vytvořily jsme několik kuliček představující vlasy a umístily na hlavy námořníka, tak jak byly znázorněny ve výtvarném návrhu. Jakmile byly hlavy námořníka dokončeny, vložily jsme je na plech a daly do trouby. Přečetly jsme si návod a zjistily, že v troubě mají být vymodelované výrobky dvacet až třicet minut. Nevěděly jsme však na kolik stupňů, takže nás překvapil po pěti minutách neuvěřitelný zápach. Rychle jsme vytáhly plech s hlavami z trouby. Na povrchu byly začouzené a ve spodní části byly úplně černé, takže jsme po vychladnutí musely nastříkat obličej bílou barvou, udělaly jsme to z důvodu budoucího barvení tělovou barvou. Nechtěly jsme riskovat, že by spálená pleť prosvítala. Spodní části jsme nechaly černé, takže jsme už nemusely tuto část barvit tmavou barvou, aby se neodráželo světlo na skle, jak jsem již psala výše. Naštěstí si hlavy námořníka zachovaly tvar, a tak jsme nemusely proces výroby mužských hlav opakovat.

Po námořníkovi jsme se pustily do výroby tlusté Sirény s fialovými vlasy a potom hubenější s oranžovými vlasy. Postup vyrábění hlav byl stejný jako u námořníka, s tím rozdílem, že jsme dávaly větší důraz na pusou, protože mimika Sirén byla velmi výrazná, lezly jim zuby, smály se s otevřenou pusou atd. Zapékání moduritu jsme již věnovaly větší pozornost, a tak jsme nastavily troubu na nižší stupeň, abychom zabránily spálení hmoty. Často jsme troubu kontrolovaly, takže tentokrát se nám modurit s hlavami Sirén nepřipálil.

Vlasy žen, které byly vytvarované na hlavě z moduritu, jsem potáhla látkou. Textilii jsem lepila na každou hlavu loutky zvlášť. Musela jsem si vyměřit na látce tvar vlasů, aby přesně seděl obrys vlasů, protože každá hlava byla jiná. Látku jsem lepila velmi důkladně pomocí párátko, abych ji dostala přesně do záhybů, do kterých jsem ji potřebovala. Stejný postup jsem aplikovala u Sirény s fialovými vlasy. Měly jsme krásnou látku pro Sirénu s oranžovými vlasy, ale bohužel jsme nesehnaly vhodnou fialovou látku, pro vlasy druhé Sirény, takže jsme použily světle zelenou látku, kterou jsme obarvily v potřebném odstínu. Na textilii byla vidět struktura, ale tohle jsme rády využily k našemu záměru.

Látku jsem lepila až poté co byla loutka nabarvená tělovou barvou, kterou jsme smíchaly z bílé, červené a žluté tempery s přidáním lepidla, aby barva pevně držela na loutce, neshoupla se a nebarvila nám prsty, když na ni budeme při animování sahat.

Po hlavách přišly na řadu těla loutek. Pro námořníka jsme musely vytvořit několik fází trupu, protože se více ohýbal. Také jsme mu musely vyrobit několik velikostí břicha, abychom zobrazily zvětšování po tom, co sní několik talířů jídla za sebou. Výroba trupu námořníka nebyla však náročná. Po celou dobu měl na sobě tričko, takže jsme nemusely dělat žádné detaily.

U Sirén byla výroba trupu o něco náročnější. I když jich nebylo tolik, jako u námořníka, každá měla tři, podle storyboardu jsme věděly, že jich více není potřeba. U ženy s oranžovými vlasy jsme udělaly tvar trupu, na který jsme posléze přidaly poprsí. U ženy s fialovými vlasy byl stejný postup, jen jsme měly problém s velikostí poprsí této Sirény. V té době nám již docházel modurit a neměly jsme možnost koupit si další. Proto jsme musely vymyslet, jak vyřešit tento problém. Chtěly jsme prsa odlehčit a ušetřit modurit, proto jsme udělaly kuličky z vaty, které jsme pak potáhly tenkou vrstvou moduritu. Zkusily jsme prsa zapéct v troubě, jestli náhodou nenastane nějaký problém. Prsa po zapečení v troubě držela tvar, takže jsme věděly, že můžeme tento materiál použít k vytvarování prsou na trupu fialové Sirény.

Ve scéně, kde souloží fialová Siréna s námořníkem, je vidět její velká zadnice. Musely jsme tedy vymodelovat tři fáze její zadní části, které jsme při natáčení měnily podle pohybu, který dělá.

Tímto jsme ukončily výrobu trupu všech postav. Chyběly už jen končetiny. Těch bylo opravdu několik, námořník byl ve většině záběrů a více se pohyboval než Sirény, proto bylo nutné vyrobit více částí končetin. Námořníkovi jsme vyrobily 11 párů nohou a 5 párů rukou. U animace štíhlejší oranžové Sirény jsme využily ruce od námořníka, takže nebylo nutné vyrábět pro ni ruce zvlášť, jen jsme jí vymodelovaly její vlastní 4 páry nohou.

U druhé Sirény jsme pracovaly s 3 páry nohou a 4 páry rukou. Končetiny jsme stejně jako vše ostatní nabarvily tělovou barvou.

Zbývalo už jen všechny postavy obléct. Na námořníkovo tričko jsme našly krásnou pruho vanou látku, ale neměly jsme žádnou vhodnou na jeho kraťasy - bermudy. Žádný z ústřížků nebyl vhodný, tak jsem nakonec prohledala šuplík s ponožkami a našla jednu barevně vhodnou osamocenou ponožku, takže nám skvěle posloužila na výrobu bermud.

Obléct Sirény nebylo až tak náročné, přece jen žijí na krásném, slunném ostrově, takže toho na sobě nemusejí mít tolik. Siréně s fialovými vlasy jsme daly na její bujné poprsí dvě větší mušle. Dlouho nám trvalo, než jsme vybraly správnou velikost mušlí, které jí perfektně padly. Sukýnku jsme nedřívě vystříhly z kartonu, na který jsme nalepily látku. Siréna musela mít několik sukni pro každý tvar těla. Druhá oranžová Siréna měla krásné modrofialové letní šaty, ale ve filmu je neměla oblečené příliš dlouho. Ve chvíli, kdy je ze sebe strhá, ji vidíme nahou, takže jsme jí zakryly rozkrok malou mušlí, aby nebyla tak obnažená. Další důležitou postavou byl průvodce námořníka v podobě pavouka.

Pavouka jsme také modelovali z moduritu, jen nožky byly z drátu, aby se s nimi dalo bez problému pohybovat.

Loutky byly tedy hotové a připravené k natáčení filmu.

### 3.2 Rekvizity

Po výrobě loutek jsme se vrhly na tvorbu rekvizit. Modelovaly jsme nejdříve 20 palmových stromů. Eliška udělala kmeny a já listy. Listy mají svou strukturu, proto jsem musela nalepit textílii na kartón a následně našasit, aby působila věrohodně, jako palmový list. Tato práce byla časově nejnáročnější, protože palem bylo několik a výroba jedné zabrala až půl hodiny.



Dále jsme se pustily do výroby všech strojů, které Sirény utopily v moři. Protože loutky jsou poloplast, potřebovaly jsme, aby také rekvizity působily plasticky. Nejprve jsme nakreslily na papírový karton tvar všech potřebných plavidel. Na něj jsme nanášely vatou namáčenou v lepidle a nechaly vše několik dní uschnout, aby následně lépe držely tvar. Po zaschnutí jsme na kartón s vatou nalepily látku. Tímto způsobem jsme vyrobily všechny potřebné stroje - tedy letadlo, lodě, UFO, vesmírnou družici a další.

Dalším důležitým krokem byla výroba pavučiny pro pavouka. Musely jsme udělat jednu malou, která visela ve sklepech při záběru v celku. A pro záběr zblízka jsme potřebovaly pavučinu větší. Na tuto pavučinu jsme použily barvu na sklo, která se pak dala snadno odlepit.

### 3.2.1 Symbolika

Ve filmu jsme využily známé symboly z filmů a seriálů. Sirény potopí několik plavidel, které jsme záměrně vyrobily tak, aby si je divák spojil se známým seriálem či filmem. Například jsme vyrobily kopii vesmírné lodi, kterou znají všichni fanoušci seriálu *Futurama*. Tento americký animovaný seriál, který vytvořili Matt Groening a David X. Cohen, kteří jsou mimochodem i autory seriálu *Simpsonovi*, je velmi populární. Ve *Futuramě* hraje hlavní roli posádka, která cestuje a doručuje zásilky po celém vesmíru, používá k tomu kosmickou loď Planet Express, kterou výtvarně navrhl Matt Groening a my jsme právě tuto loď použily i v našem bakalářském filmu. Dále jsme se nechaly inspirovat při výrobě ponorky filmem *Žlutá ponorka* [Yellow Submarine]. Film pojednává o modrých zlých mizerech, kteří chtějí zničit vše dobré z městečka kapitána Freda. Kapitán požádá o pomoc členy skupiny Beatles. Všichni spolu plují oceánem plných nástrah právě ve žluté ponorce. Výtvarné návrhy k celému animovanému filmu vytvořil Heinz Edelmann, který se narodil v česko-německé rodině v Ústí nad Labem. V dětství se musela celá rodina na základě Benešových dekretů odstěhovat do Německa, kde Edelman prožil zbytek svého života.

Dalšího, koho Sirény stáhnou do moře je Harry Potter, mladý čaroděj a postava ze stejnojmenných knih J. K. Rowlingové. Tyto fantasy romány byly také zfilmovány. Hlavního hrdinu ztvárnil Daniel Radcliffe. Harryho Pottera jsme vybraly právě proto, že byl populárním hrdinou lidí mé generace a také velmi často létal na koštěti, takže se nám tato postava hodila právě do scény létajících předmětů a strojů.

Záměrně jsme použily kopie známých plavidel, abychom tímto nečekaným prvkem v závěru filmu, pobavily diváka.

### **3.3 Pozadí**

Pozadí jsme vytvářely na místě vždy před natáčením scény, abychom věděly, jak velký kus textile bude potřeba, protože jsme si u každé scény potřebovaly odměřit vzdálenosti od kamery.

## 4 NÁTÁČENÍ

Začaly jsme natáčet 18. března 2013 s dvoutýdenním skluzem. Střídaly jsme se s týmem spolužaček, které natáčely film před námi a i ty začaly na filmu pracovat později, než bylo v plánu, protože nebyl k dispozici fotoaparát, kterým se natáčely bakalářské práce.

Pan Zdeněk Krupa, který nám dělal osvětlovače bakalářského filmu, měl před natáčením připomínky nejen k malému prostoru, ale i k nedostatku světla. Dále byl sám zvědav, jak nasvítí natáčení poloplastu s několika multiplány. Vzhledem k jeho zkušenostem nevznikly nakonec s osvětlováním v průběhu realizace filmu žádné problémy.

Po celou dobu natáčení jsem si psala natáčecí deník. Pokusím se tedy popsat nejzásadnější a nejzajímavější dny našeho natáčení.

### 4.1 První natáčecí den 18. března

S realizací natáčení filmu jsme započaly 18. března 2013. První den jsme sice ještě nezačaly natáčet, protože jsme po příchodu do ateliéru zjistily, že na animačním stole byl umístěn přítlak, používaný při ploškové animaci. Požádaly jsme proto pana Krupu a pana Janotku, zda by nám tento přítlak neodšroubovali a dali stranou.

První den jsme si připravily vše pro natáčení scény ve sklepe. Nachystaly jsme si multiplány a vyměřily jsme vzdálenost multiplánu od kamery. S panem Krupou jsme konzultovaly jednotlivé vzdálenosti, aby mohl řádně nasvítit scénu. Pan Janotka nám připevnil na animační stůl dřevěné příčky ve vzdálenosti, kterou jsme si vyměřily. Na tyto příčky jsme položily desku, na kterou jsme umístily prostředí sklepa. Multiplán sklepa jsme vytvořily z textilie, kterou jsme přilepily na karton. V kartonu jsme vyřízly otvor pro dveře. Dále jsme vyrobily další dveře, které se ve filmu budou otevírat, když do sklepa vchází Sirény. Sklep jsme musely vytvořit až přímo pod kamerou, abychom přesně vyměřily velikost, kterou jsme potřebovaly.

Nevěděly jsme, jak vyřešit procházení loutek mezi dveřmi, proto jsme zavolali panu Šebestovi a ten nám přislíbil, že následující den přijde a tento problém nám pomůže vyřešit.

Tento den jsme ještě vyrobily další multiplán, který jsme umístily pod prostředí sklepa. Multiplán znázorňoval pláž s oblohou a je v záběrech, kdy se otevřou dveře do sklepa s pohledem ven. Nejprve jsme na zem položily velký karton, na který jsme naskládaly textilie, které znázorňovaly oblohu a pláž.

Tímto jsme přípravné práce na natáčení zakončily, pan Krupa nasvítit scény a my jsme udělaly pár animačních zkoušek.

## 4.2 Natáčecí den - 19. března 2013

Druhý natáčecí den jsme na setkání s panem Šebestou a panem Krupou řešily problém s dveřmi. Chtěly jsme vyřešit procházení loutek dveřmi a dále problém se stínem, který dveře vytvářely. Společně jsme se poradili a napadlo nás nalepit dveře pod hlavní sklo, na kterém animujeme postavy. Když jsme potřebovaly, aby Sirény dveře zavřely, přemístily jsme je nad sklo a dveře zavřely. Pod sklem dveře nevrhaly žádný stín, takže tento problém jsme vyřešily, ale dveře měly tendenci padat, proto jsme je uchytily lepicí páskou. Pan Janotka upevnil těsně pod sklo dřevěnou tyč. Mezi sklo a tyč jsme upevnily dveře, takže již nepadaly. Tyč nebyla pevně přichycena, takže když jsme ji potřebovaly dát pryč, nebyl to problém.

Večer, když už pánové odešli, jsme ještě řešily, jak budou Sirény procházet mezi zárubněmi. Zkusily jsme udělat jednu stěnu zvlášť a oddálit ji od skla tak daleko, aby se mezerou protáhla i ta prsatější Siréna. Zjistily jsme však, že nám toto řešení v podobě druhé stěny hází opět velký stín na celou scénu. Musely jsme tedy stěnu dát dostatečně vysoko, aby stín nešel vidět. Na vyvýšení jsme použily dvě 350 gramové tuby od barev. Tuby byly dostatečně vysoké, takže nám přesně vyhovovaly k vyvýšení stěny. Tímto vylepšením jsme vyřešily problém, ale měly jsme trochu obavu, co nám řekne pan Krupa, až uvidí naše řešení.

Natočily jsme záběr a zjistily jsme, že se boční stěna hýbe, takže to v záběru nevypadalo dobře. Karton, ze kterého byla stěna vyrobena, byl příliš tenký, takže když jsme ho připevnily na tuby od barev, začal se ohýbat. Pokusily jsme se záběr s třepající se stěnou opravit postprodukčně v Adobe After Effects (dále jen AE). Úprava v AE se povedla, ale raději jsme se snažily stěnu upravit, tak bychom ji mohly dále používat. Pod karton jsme tedy vložily dřívko cca 50cm a znovu karton připevnily na tuby. Tím jsme stěnu zpevnily a mohly ji použít bez problémů i v dalších záběrech.

## 4.3 Natáčecí den - 20. března 2013

Následující den si pan Krupa prohlížel naše řešení a vyvýšená stěna umístěná na tubách ho pobavila. Naše boční stěna se mu velmi líbila a překvapila ho naše vynalézavost. Nakonec konstatoval, že by nejspíš postupoval velmi podobně, takže bylo vše v pořádku.

Po zhlédnutí našeho natočeného záběru měl pan Krupa připomínku jen k nevýrazné pavučině, která má ve filmu svou určitou roli. S panem Krupou jsme souhlasily, takže jsem naobarvila pavučinu bílou barvou, abych ji zvýraznila. Pan Krupa část, kde byla pavučina, zastínil, takže to vypadalo, že v tom místě končí strop. Tím pavučina ještě více vynikla. Celý záběr jsme tedy natočily znovu.

Takže až třetí den můžeme prohlásit, že máme první záběr dokončen. Do večera jsme úspěšně zvládly dalších pět záběrů, z toho dva náročnější a delší, takže jsme mohly vybarvit šest čtverečků do tabulky, které znázorňovaly počet záběrů, které jsme již natočily, a prázdná políčka nám připomínala, kolik záběrů ještě schází k dokončení filmu.

#### 4.4 Natáčecí den - 21. března 2013

Ráno jsme zjistily, že program Dragon frame automaticky neukládá naduplikované fotky, které jsme vytvořily. Musely jsme si tuto činnost nastavit při každém ukládání. Jsme tedy o něco chytřejší a poučeny, takže už tuto chybu dále neuděláme.

Tento den jsme točily záběr s námořníkem, který zjistí, že ho chtějí Sirény sníst a pokouší se utéct. Záběr byl zajímavý v tom, že jsme opět pokoušely experimentovat. Nejprve námořník tahá za dveře, které mu nejdou otevřít, potom se snaží vyškrábat na stěnu, leze po ní, po stropě a na protější stěnu. Musely jsme tedy vymyslet, jak to udělat, aby to působilo tak, že se námořník přibližuje k nám. Podložily jsme tedy námořníka dřívkem a přidávaly jsme vždy další, takže jsme dosáhly toho, že se námořník přibližoval postupně ke kameře (Příloha IV Fotodokumentace, Obr. 33). Když už byl dostatečně blízko, přidaly jsme sklo nad všechny multiplány, takže jsme měly v této scéně šest multiplánů, tedy nejvíc za celou dobu natáčení. Na skle jsme pohybovaly loutkou tak, aby lezla po stěně dolů.

Opět se nám stal malý problém s programem Dragon frame, nedokázaly jsme nafotit další fotky. Ještě že máme tak obětavé spolužáky, kteří nám ochotně nabídli pomoc. Milan Ondruha a Lukáš Moravský zjistili, že máme nastavenou vysokou kvalitu fotek, a proto se nám brzy zaplnila paměťová karta. Problém byl vyřešen a mohly jsme pokračovat v práci.

Jako další jsme dělaly záběr s námořníkem, který po souloži se Sirénami na ně pohlédne a odchází. Tento záběr jsme upravovaly za chůze. Nejprve jsme chtěly, aby námořník stál a díval se na spící Sirény, které jsou zapletené jedna do druhé. Pan Šebesta měl ale návrh, že by mohl být námořník se Sirénami v jednom chumlu, pak opatrně vylézt a až pak se na ně zadívat. Technicky jsme to vyřešily tak, že jsme vystříhly černou látku ve tvaru těla ná-

mořníka. Začaly jsme s ní hýbat, aby to vypadalo, že se námořník snaží dostat ze spod těl Sirén. Tento záběr jsme natáčely asi 4x, ale stále jsme nebyly spokojené. Buď jsme zapomněly připevnit oči, nebo jsme hýbly rekvizitou, takže jsme záběr točily znovu a znovu, až bylo vše v pořádku.

#### **4.5 Natáčecí den - 25. března 2013**

Dnes jsme natáčely scény s pavoukem na pavučině. Jak si pavouk brousí nože, laškuje s pavoučicí, jak ho pavoučice našťavaně honí atd. Nakonec bylo potřeba natočit pavouky, kteří poskakují kvůli velkým nárazům, které způsobuje soulož fialové Sirény s námořníkem. Abychom zjistily, v jakém tempu máme poskoky natočit, musely jsme si udělat nejprve animační zkoušku soulože námořníka a Sirény a následně spočítat tempo. Do tohoto tempa jsme pak sladily poskoky pavouků, stejně jsme musely postupovat u talířů poskakujících po zemi. Nakonec už jsme animovaly soulož námořníka a Sirény na ostro.

#### **4.6 Natáčecí den - 26. března 2013**

Dnes jsme potřebovaly natočit scény, kdy námořník a Siréna skočí ke kameře nebo od kamery. Přemýšlely jsme jak tyto záběry natočit, pak nás napadlo připevnit vždy tělo dané loutky na krátkou tyč, kterou potom budeme loutku přibližovat nebo oddalovat od kamery. Protože je tento pohyb vždy velmi rychlý, vyfotily jsme jen pár oken. A opravdu to působí, že loutka skáče přímo na kameru.

Potom jsme dělaly záběr, kdy oranžová Siréna odhazuje své šaty směrem ke kameře. Zkoušely jsme různé způsoby, jak tento záběr vyřešit. Zkusily jsme jednu Sirénu omotat drátem, který trčel nad ní a na drát položit šaty. Toto řešení nebylo ale vhodné, protože se drát ohýbal. Nakonec jsme záběr natočily tak, že jedna z nás přiblížila šaty k objektivu a pustila je, druhá rychle šaty vyfotila. Musely jsme si to vždy pořádně načasovat, aby to působilo, že šaty zakryly objektiv. Tímto efektem jsme dosáhly úplného zatmění. Divák tedy již nevidí, co se děje, ale slyší jen zvuky.

#### **4.7 Natáčecí den - 2. dubna 2013**

Dotočily jsme všechny záběry ve sklepě, takže máme větší polovinu práce na filmu za sebou. Začaly jsme animovat scény s mořem, takže jsme požádaly pana Krupu o nasvícení, protože u těchto scén je nutné jiná intenzita osvětlení, než jsme potřebovaly ve sklepení. Nachystaly jsme si tři multiplány s mořem. Jeden v místě, kde byl před tím sklep, další na

hlavní animační sklo a nad něj jsme umístily ještě jedno sklo, takže jsme při animaci muse-ly prostrčit ruce mezi tato dvě skla.

Zkusily jsme si animační zkoušky moře a zjistily, že máme opět problém k řešení. Naše moře vypadalo jako při bouři, neklidné, divoké prostě rozbouřené, ale my pro náš záměr potřebovaly moře klidné, na kterém v poklidu pluje loďka. Pan Krupa nám poradil, aby-chom natáhly textilií moře pomalu každá jiným směrem. Vyzkoušely jsme látku natáhnout a bylo to opravdu lepší, ale moře stále nevypadalo tak, jak jsme potřebovaly.

Konzultovaly jsme problém s panem Hejzmanem, který nám doporučit hýbat nejvíce před-ním plánem, jen trochu málo prostředním a posledním plánem nám doporučil vůbec nehý-bat. Vyzkoušely jsme tento návrh, a i když to bylo lepší, stále jsme nebyly spokojené. Pro-tože jsme se dostaly do slepé uličky, rozhodly jsme se počkat na pana Šebestu, který měl přijít následující den. Chtěly jsme pokračovat v dalším záběru. Natočily jsme loďku na moři, ale viděly jsme stále nějaké drobné nedostatky, takže jsme si řekly, že raději půjdeme domů a počkáme do dalšího dne.

#### **4.8 Natáčecí den - 3. dubna 2013**

Pan Šebesta přišel a řekl nám, že nejlepší varianta, jak vytvořit klidné moře je jen občas se jemně dotknout látky, bude to působit jen jako jemné chvění moře. A také souhlasil s panem Hejzmanem, že máme pohybovat předním plánem nejvíce, prostředním trošku a posledním vůbec. Dále jsme mu ukázaly záběry loďky, kterou jsme animovaly předchozí den. Dnes nám záběry nepřipadaly tak špatné, včera jsme hledaly v krátkých záběrech ně-jaké nedostatky, ale dnes jsme usoudily, že jsou záběry v pořádku, prostě jsme byly včera unavené a hledaly jsme chyby tam, kde nebyly. Pan Šebesta nám potvrdil, že je někdy dů-ležitá pauza a je lepší se podívat na práci s časovým odstupem.

Dnešní den jsme práci na filmu zvládaly daleko lépe, než předchozí den. Teď už jsme vě-děly, jak zpracovat scény na moři, takže jsme mohly pokračovat v práci. Začaly jsme nej-prve pády létajících strojů do vody. Tato animace nás bavila, líbilo se nám, jak moře vše pohlcuje.

Časově nejnáročnější byla animace UFO. Model nám přišel fádňí, takže jsme vyrobily ma-lé modro červené kuličky z plastelíny a připevnilly je na spodní část UFO. Chtěly jsme, aby UFO měnilo barvy a bláznivě blikalo. Při samotném animování zmíněného UFO jsme pro-klínaly naši nápaditost a tendenci něco ozvláštnit. Musely jsme při animaci v každém okně

změnit pohyb UFO, otočit oči a všechny barevné kuličky. Nakonec jsme usoudily, že jsme si jen přidaly práci, protože efekt bláznivě blikajícího UFO ve filmu málo vynikl.

Na závěr natáčecího dne jsme dokončily animace potápějících se objektů a lidí tj. Harry Pottera a kosmické lodi Planet Express.

#### **4.9 Natáčecí den - 5. dubna 2013**

Dnešní den jsme dokončily všechny záběry nad hladinou moře a bylo potřeba nachystat další scénu, a to pláž. Pan Krupa nám zase trošku scénu přesvítil. Chtěly jsme začít natáčecím záběru, ve kterém Sirény v krásné podobě lákají námořníka svým zpěvem. Potřebovaly jsme, aby námořník nejprve viděl Sirény rozostřeně. Na digitálním fotoaparátu jsme však nedokázaly rozostřit záběr tak, jak jsme potřebovaly. Proto jsme přemýšlely nad speciální vychytávkou, která nám záběr rozostří, například připevněním filtru na objektiv. Žádný filtr jsme ale neměly, a tak jsme vymyslely provizorní řešení a připevnily na objektiv euro folii na dokumenty. Po natočení přes euro folii působil záběr, tak jak jsme přesně chtěly. (Příloha IV Fotodokumentace, Obr. 34)

#### **4.10 Natáčecí den - 11. dubna 2013**

Už nám chybí jen pár záběrů. Potřebujeme natočit vše, co se odehrává pod mořem. Řešily jsme jak udělat záběry, aby opravdu působily jako pod mořskou hladinou. Nemohly jsme najít žádnou vhodnou látku na simulaci podmořské hladiny, takže jsme nabarvily dřevěnou desku různými odstíny modré a šedé.

Teď ale jak to udělat, aby vypadalo, že se děj opravdu odehrává na mořském dnu. Zkoušeli jsme spolu s panem Krupou dávat před fotoaparát různé folie, průhledná, modrá, skla, ale nic nám nepřišlo vhodné. Až nás napadlo dát těsně před fotoaparát kousek puntíkové textilie, kterou jsme dosud používaly jako oblohu. Umístily jsme textili, která byla částečně průhledná, velmi blízko objektivu a lehce s ní pohybovaly, tím jsme vytvořily dojem podmořské hladiny. Samozřejmě jsme s látkou musely hýbat opravdu velmi opatrně, milimetr po milimetru.

Požádaly jsme pana Janotku, aby nám vyrobil z příček další multiplán, na který jsme těsně pod objektiv položily sklo a látku, která měla simulovat pohled pod mořskou hladinu. Po instalaci jsme zjistily, že nejsme spokojené s již vyrobenou deskou, kterou jsme chtěly použít jako pozadí. Pozadí na desce vypadalo jako z úplně jiného filmu, bez textilie to ne-



bylo ono. Proto jsme desku odložily a snažily jsme najít vhodnou látku. Nakonec jsme použily tu, která nám dosud znázorňovala moře. Tato varianta pozadí byla lepší, jen působila strašně tmavě, takže musel náš osvětlovač pan Krupa scénu velmi přesvítit, abychom dosáhly požadovaného efektu. (Příloha IV: Fotodokumentace, Obr. 35)

#### **4.11 Natáčecí den - 13. dubna 2013**

Práci na filmu jsme ukončily již 12. dubna. Myslely jsme, že máme již vše hotovo, ale náš střihač David si všimnul, že dva záběry ze sklepa jsou lehce rozostřené, takže nám doporučil je přetočit. Oba záběry byly krátké, takže by nám nezabraly mnoho času, ale musely jsme znovu nainstalovat scénu sklepa a požádat pana Krupu o nasvícení. Byly jsme rády, že si kolega David všiml nedokonalých záběrů, takže jsme oba předělaly, aby byly kvalitnější. Ateliér jsme měly k dispozici do 18. dubna a i když jsme film dokončily již 13. dubna, nechaly jsme si pro jistotu ještě ateliér, kdybychom potřebovaly cokoliv předělat a přetočit. Naštěstí tato situace nenastala.

#### **4.12 Natáčecí den - 18. dubna 2013**

Poslední den v ateliéru bylo nutné vše vyklidit a vyčistit, takže jsme se věnovaly úklidu. Přestože to byl den zalitý sluncem, pro nás to byl nejsmutnější den v ateliéru. Opouštěly jsme toto tvůrčí prostředí, loučily se s loutkami, které jsme několik týdnů vyráběly a poté animovaly v ateliéru. Užívaly jsme si celý proces příprav, výroby a animace, takže nám bylo nesmírně líto, že vše končí a my musíme uložit všechno do jedné velké krabice a rozloučit se s krásnými okamžiky, které jsme zažily při realizaci našeho filmu.

## 5 POSTPRODUKCE

Po natáčení v ateliéru bylo potřeba dokončit několik záběrů na počítači v programu AE, které nebyly možné vytvořit přímo na animačním stole, nebo potřebovaly nějaké úpravy. Musely jsme udělat první a poslední záběr. V prvním záběru je nájezd na loďku a v posledním odjezd kamery od námořníka až po zobrazení Ameriky. Dále bylo potřeba udělat záběry, kdy se oči Sirény a námořníka točí okouzlením, a další záběr, kdy vidíme jen čáry znázorňující plynutí času a slyšíme jen zvuky soulože a chrapotu. S některými úpravami nám pomohl spolužák z druhého ročníku Petr Valenta, upravil oči námořníka, které se měly otočit okouzlením a také nám pomohl s prvním záběrem, tj. nájezd na loďku.

### 5.1 Střih

Nejmenší obavu jsme měly v postprodukcí ze střihu, který nám zajišťoval David Lorenz. Jeho přístup byl perfektní, byl s námi v kontaktu na začátku a také v průběhu celé realizace, takže jsme mohly všechny naše kroky konzultovat postupně. David nám navrhoval řešení, která nám pomohla zlepšit jak samotné natáčení, tak i dokončování filmu. Také vše konzultoval i se svým profesorem Liborem Nemeškalem. Davidovi jsme plně důvěřovaly a myslím, že oprávněně. Tato spolupráce nám při tvorbě filmu velmi pomohla.

### 5.2 Hudba

S hudebním podkresem jsme si dělaly starost hned na začátku realizace filmu, protože jsme nevěděly, koho bychom oslovily, aby nám tuto část práce zrealizoval. Nejdříve jsme nikoho na hudbu nesehnaly. Až jednoho dne se nás, jen tak mezi řečí, zeptala naše spolužačka Iva Škrbelová, jestli nehledáme hudebníka, protože se jí nedávno ptal jeden kamarád, že by si rád vyzkoušel natočit hudbu pro krátký film. Měly jsme obrovskou radost a hned jsme hudebníka kontaktovaly. František Postl, který si nechává říkat LJ Franz, byl velmi ochotný a okamžitě chtěl nějakou hudbu pro náš film skládat. Poslala jsem mu tedy scénář, storyboard a výtvarné návrhy. Poslal nám hudbu pro scénu s útekem, ale první varianta nás bohužel zklamala. František zkomponoval hudbu příliš počítačovou, ale takovou představu jsme neměly. Řekly jsme mu naše připomínky, on skladbu upravil a bylo to hned lepší. Tuto zkoušku jsme vytvořily ještě před natáčením, takže jsme se shodli, že bude vhodnější, když začne skládat hudbu, až bude film hotov nebo alespoň z části natočený. Stále jsme se obávaly, jak to s hudbou dopadne. Když jsme však Františkovi poslaly hrubý střih, byly jsme velmi mile překvapeny, jak rychle a poměrně dobře složil hudbu pro celý film. Na-

psaly jsme mu pár připomínek, on vše obratem upravil a za dva dny jsme měly hudbu pro náš film hotovou.

### 5.3 Zvuk

Práce zvukaře se chopil Josef Šenkýř, kterého nám doporučil střihač David. S Josefem jsme se sešly, řekly mu své požadavky a také jsme mu vysvětlily, jaké zvuky bychom pro náš film potřebovaly. Josef tedy ozvučil celý film a zajistil ruchy a zvuky, které jsou ve filmu potřeba. Jakmile jsme měly hudbu hotovou, daly jsme ji zvukaři, aby ji do celého filmu zakomponoval. K práci přistupoval velmi zodpovědně.

Dne 13. května 2013 jsme byly ve studiu nahrávat hlasy postav. Tato část byla pro nás velmi zajímavá, protože jsme zatím neměly zkušenost s dabingem v nahrávacím studiu. Jedna osoba byla vždy zavřená v místnosti s mikrofonem a obrazovkou, na které se nám zobrazovaly scény, a my jsme postupně namlouvali jednotlivé postavy. S hlasem námořníka nám pomohl náš spolužák Roman Kejklíček. Hlasy Sirén jsme si s Eliškou nadabovaly samy. Naštěstí jsme nenamlouvali žádný text, protože postavy vlastně nehovoří, ale jen vydávají zvuky, které vzdáleně připomínají řeč.

### 5.4 Plakát a titulky

Plakát jsme nejprve chtěly vytvořit z obdélníků vyrobených z různých textilií, které byly použity ve filmu, dále jsme chtěly použít všechny hlavy postav a spojit je do trojúhelníku. I když se nám tento nápad líbil, nakonec jsme od něj ustoupily, protože vypadal velmi přeplácáně. Navíc by nevyniklo písmo. Elišku napadlo udělat pozadí z jednoho druhu látky a z hlav vytvořit trojúhelník, tento návrh jsme poté využily. Zjistily jsme však, že font písma, kterým jsme chtěly nadpis vytvořit, nemůžeme použít, protože na něj nemáme autorská práva. Proto jsem navrhla, že font písma vymyslím vlastní. Když jsem vytvořila pár návrhů v počítači, napadlo mne, že můžeme tento vlastní font písma využít také v titulcích, proto jsem si sepsala všechna jména lidí, kteří nám pomáhali během realizace filmu, a rozhodla se jména zpracovat tímto novým vlastním fontem. Vše jsem dělala v programu Adobe Photoshop. Plakát je k nahlédnutí v příloze (Příloha III: Obal na DVD, Plakát, Obr. 23).

## ZÁVĚR

Do vytvoření závěrečného bakalářského filmu jsme spolu s Eliškou Habartovou vložily mnoho úsilí a času a kreativních nápadů. Animovaný film je syntézou mnoha různých oborů. Při realizaci filmu *Trojúhelník* jsem si vyzkoušela práci scénáristy, výtvarníka, režiséra a animátora, což bylo pro mne velmi zajímavé.

Zjistila jsem, že je velmi důležité vybrat si spolupracovníky, se kterými si rozumím. Pracovat v týmu s lidmi, kteří jsou naladěni na stejnou vlnu, jsou pracovití a stejně nadšení pro projekt, bylo pro mne velmi důležité.

Dobrou zkušeností byl pro mne také pitching, kde jsme prezentovaly náš projekt, abychom získaly peníze na realizaci filmu. Myslím si, že tato zkušenost je pro mne do budoucna velmi cenná, protože získávání financí pro filmové projekty je velmi důležitou fází procesu vzniku filmu.

Naším cílem bylo vytvořit komický animovaný film pro dospělé. Myslím, že se nám podařilo tohoto cíle dosáhnout, ale budeme zvědavé na reakce ostatních, kteří náš bakalářský film *Trojúhelník* shlédnou.

Pro mě osobně byla tato práce velkým přínosem a velmi dobrou zkušeností. Za největší přínos při tvorbě tohoto bakalářského filmu považuji především práci z technikou poloplast, protože tato není úplně obvyklá a jsem ráda, že mi právě tato technika pomohla získat poznatky a vědomosti a věřím, že jsme ve spolupráci s kamarádkou Eliškou Habartovou vytvořily zajímavý a vtipný projekt, který diváky zaujme.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP            Počítačový program TV Paint Animation

AE             Počítačový program Adobe After Effects

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I: Výtvarné návrhy

Příloha II: Storyboard

Příloha III: Obal na DVD, Plakát

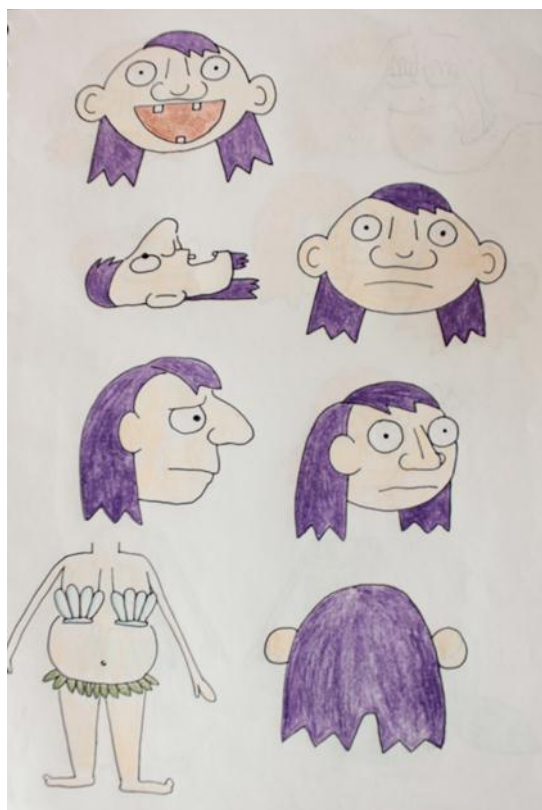
Příloha IV: Fotodokumentace

Příloha V: Ukázky z filmu

## 6 PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

### 6.1 Výtvarné návrhy loutek

#### 6.1.1 Siréna s fialovými vlasy



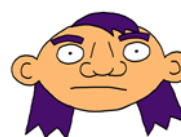
Obr. 1



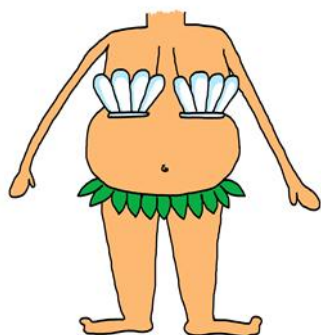
Obr. 2



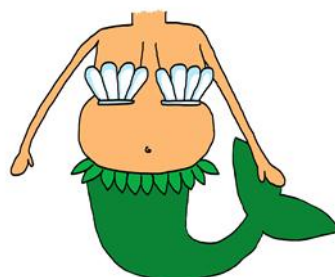
Obr. 3



Obr. 4

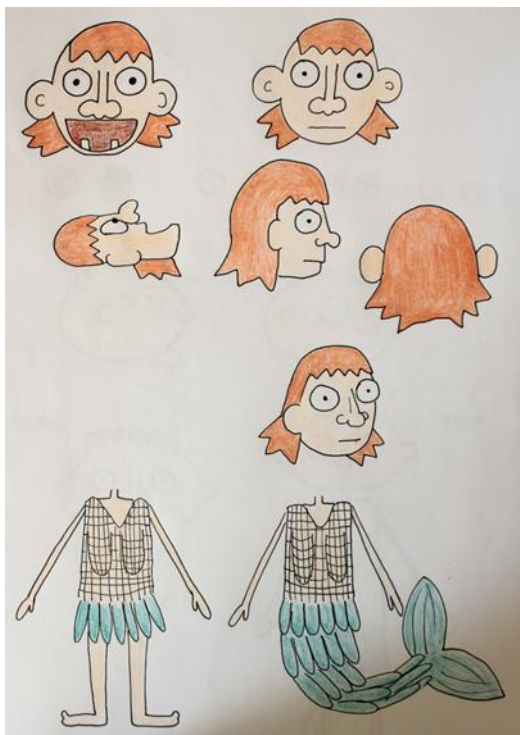


Obr. 5



Obr. 6

### 6.1.2 Siréna s oranžovými vlasy



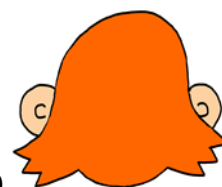
Obr. 7



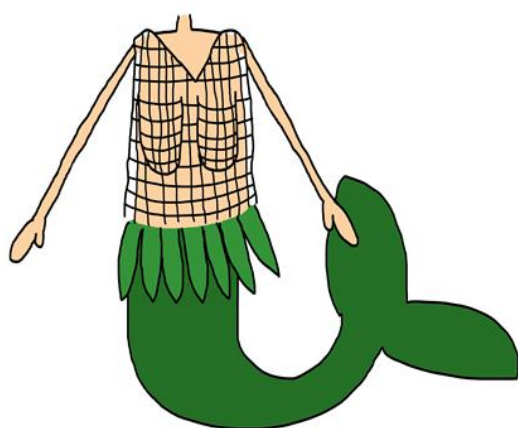
Obr. 8



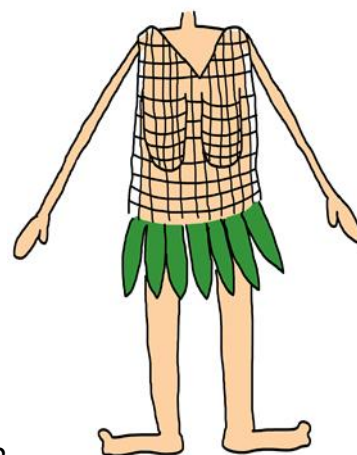
Obr. 9



Obr. 10



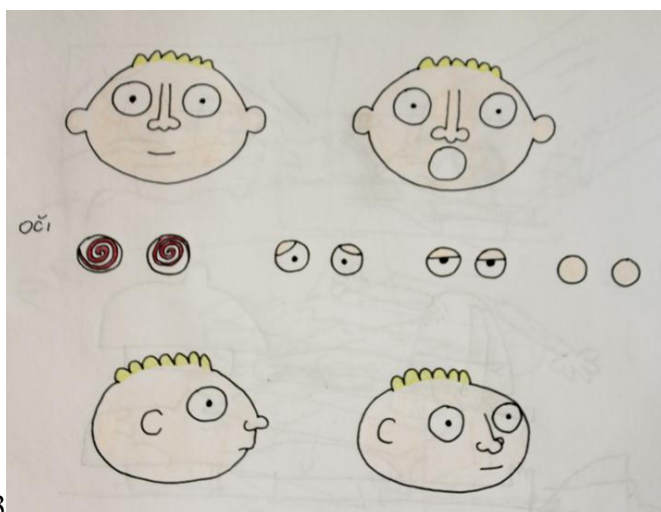
Obr. 11



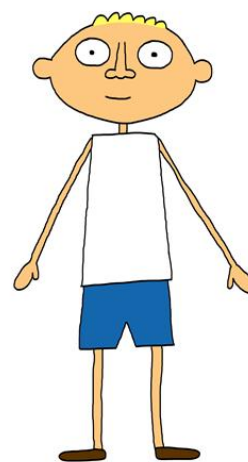
Obr. 12



### 6.1.3 Námořník



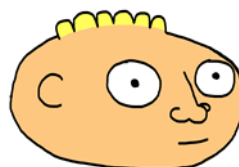
Obr.13



Obr.14



Obr. 15

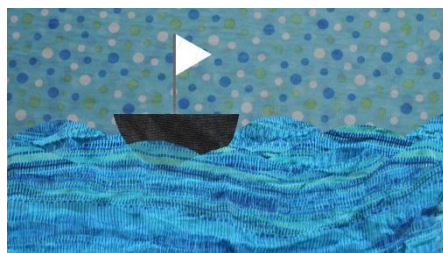


Obr. 16



Obr. 17

## 6.2 Výtvarné návrhy prostředí



Obr. 18



Obr. 19

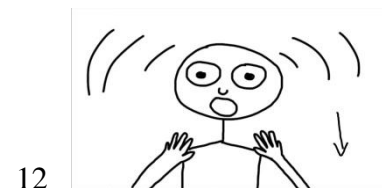
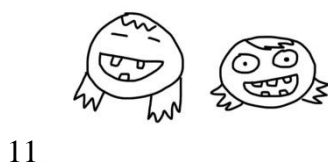
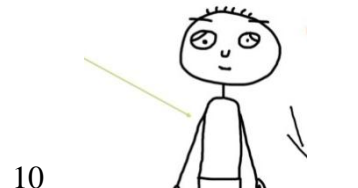
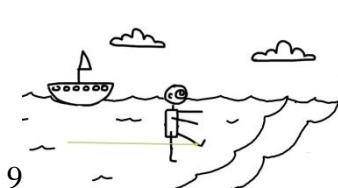
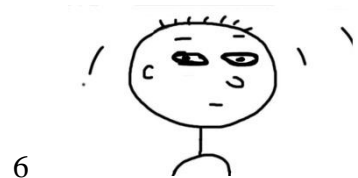
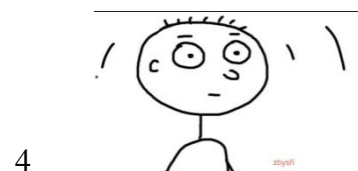
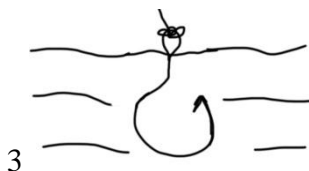
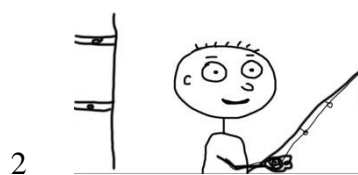
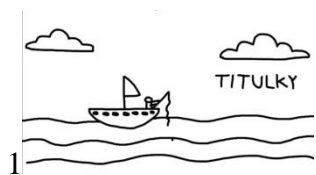


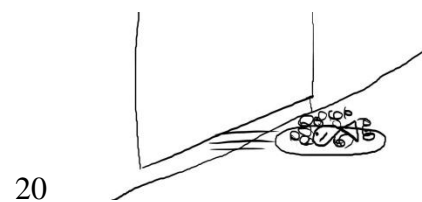
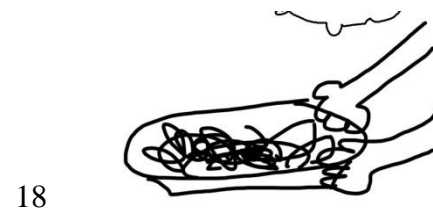
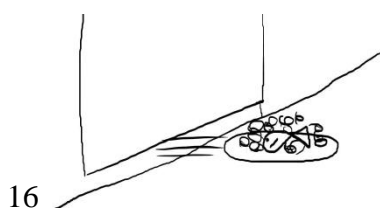
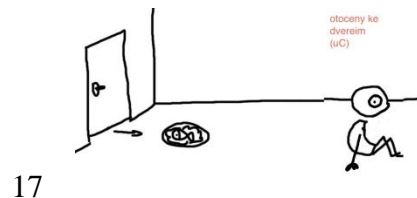
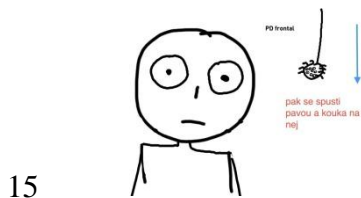
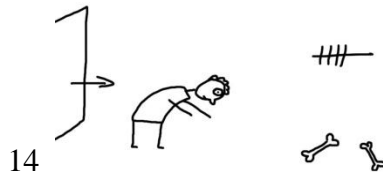
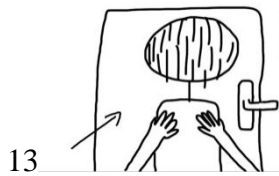
Obr. 20

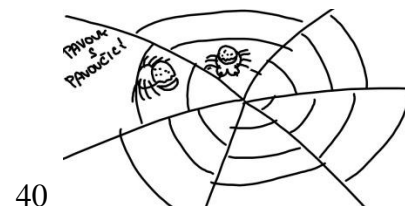
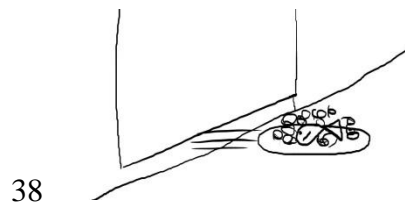
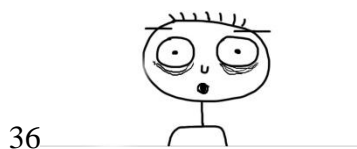
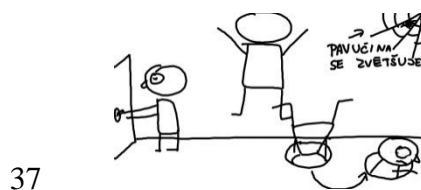
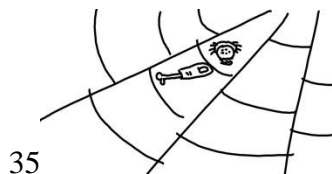
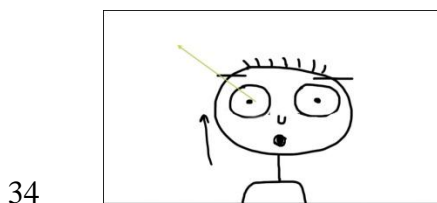
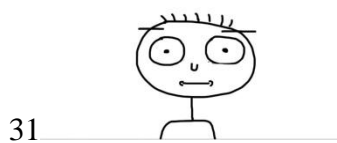
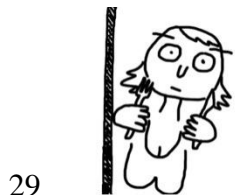
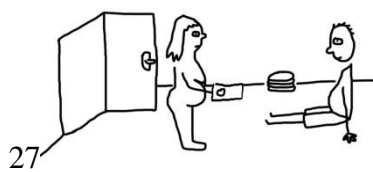


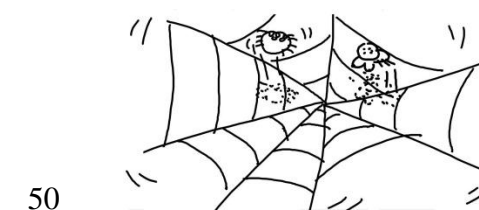
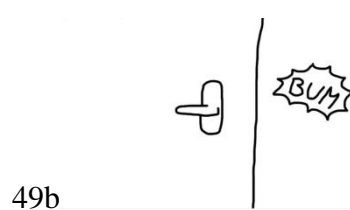
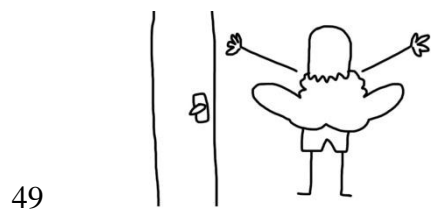
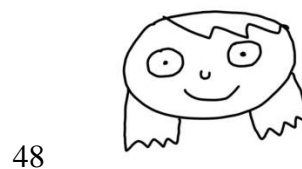
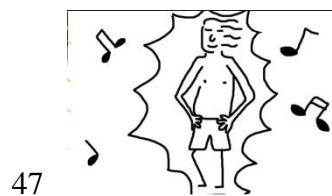
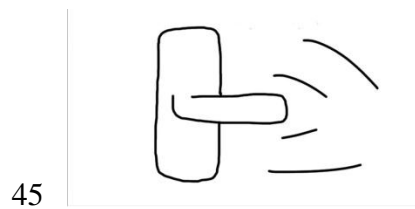
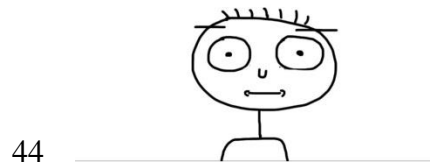
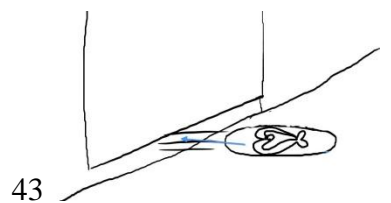
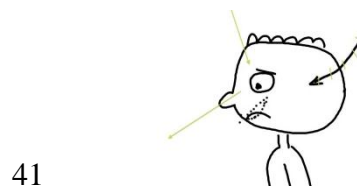
Obr. 21

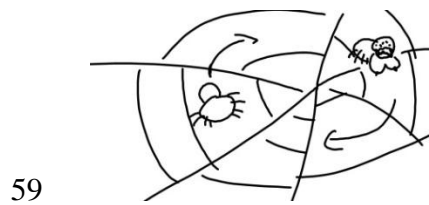
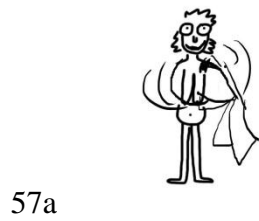
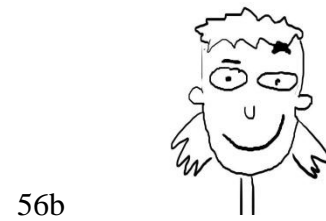
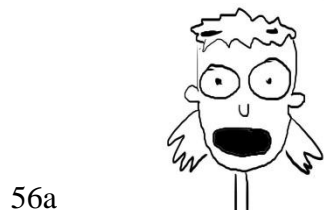
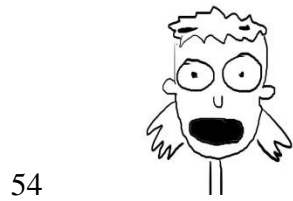
## 7 PŘÍLOHA II: STORYBOARD











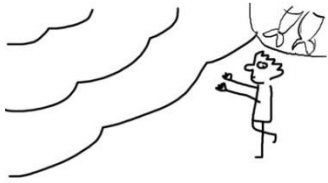
63



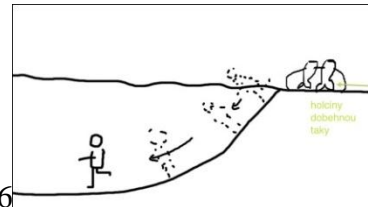
64



65



66



67



68



69



70



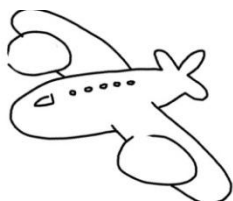
71



72



73



74

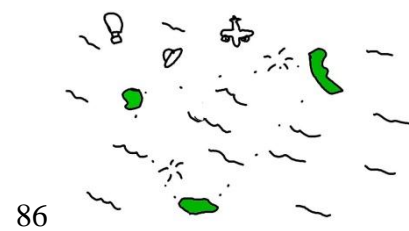
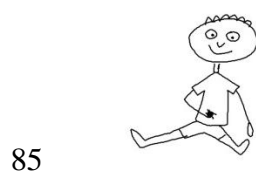
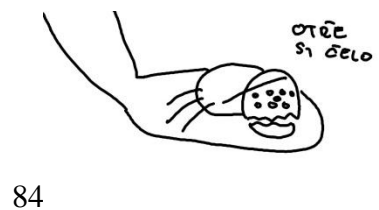
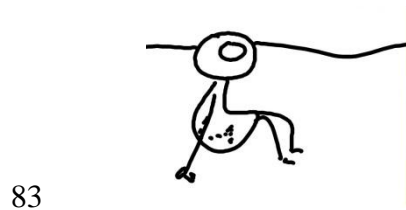
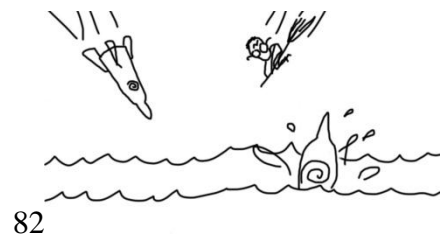
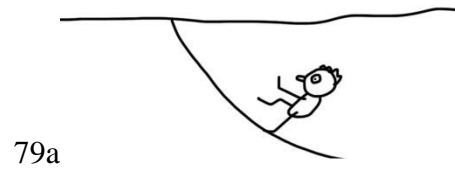
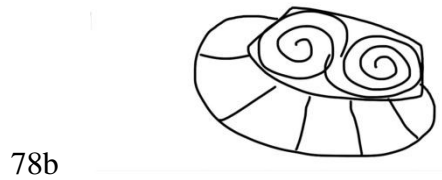
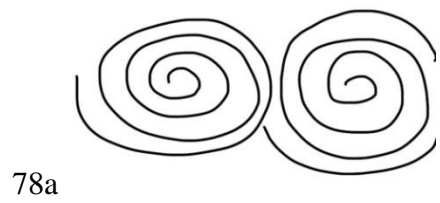


75



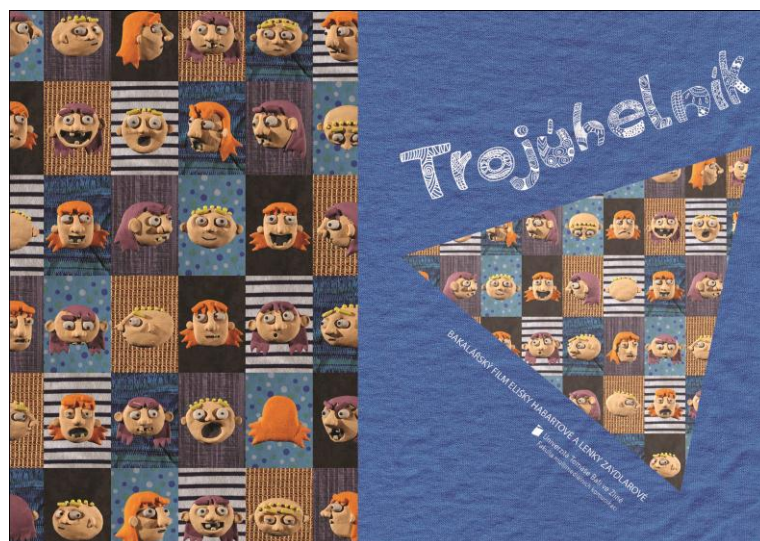
76



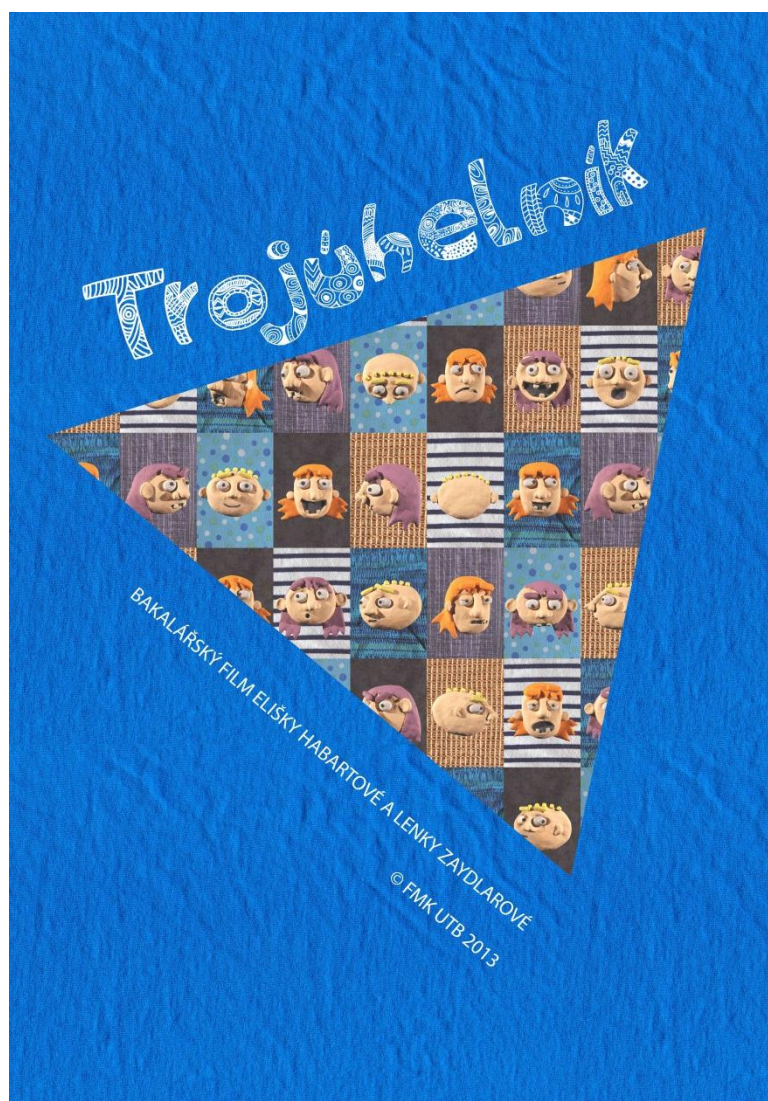




## 8 PŘÍLOHA III: OBAL NA DVD, PLAKÁT



Obr. 22



Obr. 23

## 9 PŘÍLOHA IV: FOTODOKUMENTACE

### 9.1 Výroba



Obr. 24



Obr. 25



Obr. 26



Obr. 27



Obr. 28



Obr. 29



Obr. 30



Obr. 31

## 9.2 Natáčení



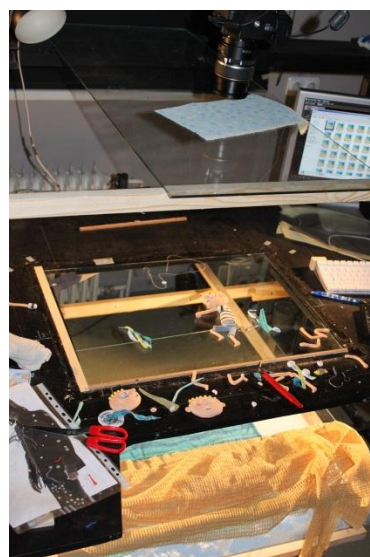
Obr. 32



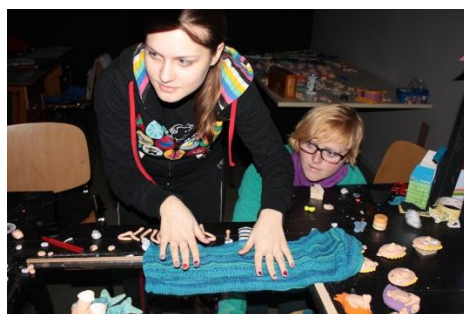
Obr. 33



Obr. 34



Obr. 35



Obr. 36



Obr. 37

## 10 PŘÍLOHA V: UKÁZKY Z FILMU



