

**Noc**  
**Dokumentace přípravy, realizace**  
**bakalářské práce a řešení**

Martina Tomková

---

Bakalářská práce  
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martina Tomková**

Osobní číslo: **K14187**

Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část: Noc – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 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 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955–2000. Vyd. 1. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-21268-9.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

  
doc. Mgr. A. Jana Janíková, ArtD.  
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 <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 ...28. 4. 2017.....

MARTINA TOMKOVÁ Tomkova  
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 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 nahlázení 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

<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, užije-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 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). 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 výtěku 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 výtěku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Cílem bakalářské práce je zhotovení krátkého animovaného filmu na libovolné téma. Má práce nese název Noc. V teoretické části mapuji proces vzniku od přípravy, přes prvotní nápady, inspirační zdroje, vznik scénářů až po hledání výtvarného řešení. V praktické části poté úskalí a problémy spojené s animací, a následnou postprodukcí. Text je doplněn o obrazové přílohy pro lepší orientaci a představu o filmu.

Klíčová slova: animovaný film, město, noc, tma, světlo, moderní technologie, mobil, přátelství

## **ABSTRACT**

The main aim of the bachelor thesis is to make a short animated film on random topic. My work is called The Night. In the theoretical part, I map the process of creation from preparation, through first ideas, inspirational sources, creation of scripts to the search for an art solution. In the practical part, I solve the problems with animation, and postproduction. The thesis includes pictures for better orientation and imagination about my movie.

Keywords: animated film, city, night, darkness, light, modern technology, mobile phone, friendship

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. za ochotu a cenné rady při tvorbě bakalářské práce. Dále děkuji všem, kteří mě podporovali a pomohli, nebo se na výrobě filmu přímo podíleli.

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

Ve Zlíně dne 9. 5. 2017

Martina Tomková

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PREPRODUKCE</b> .....	<b>11</b>
1.1 PŘÍPRAVA.....	11
1.1.1 Nápady a náměty.....	11
1.1.2 Inspirace.....	14
1.2 SCÉNÁŘ.....	17
1.2.1 Hlavní téma, rozvíjení nápadu.....	17
1.2.2 Tvorba komiksu, literárního, bodového a technického scénáře.....	18
1.3 ROZBOR FILMU.....	19
1.3.1 Pojmenování NOC versus TMA.....	19
1.3.2 Noc – psychologie a význam.....	19
1.3.3 Žánr a publikum.....	21
1.3.4 Charakteristika postav.....	21
1.3.5 Prostředí a atmosféra.....	22
1.3.6 Využívání moderních technologií.....	23
1.4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	24
1.4.1 Hledání vizuálního stylu, stylizace prostředí a postav.....	24
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>27</b>
<b>2 PRODUKCE</b> .....	<b>28</b>
2.1 ANIMATIK.....	28
2.2 ANIMACE.....	29
<b>3 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>31</b>
3.1 ZVUK.....	31
3.2 STŘIH.....	31
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>33</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>34</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>35</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>36</b>



## ÚVOD

Animovaný film je druh filmu, který je snímán po jednotlivých fázích. Díky nedokonalosti lidského oka se při správné rychlosti přehrávání stane z jednotlivých obrázků plynulý pohyb. [1]

Původ animace bychom mohli hledat již v pravěku na jeskynních malbách. Postupným rozvojem, který vrcholí především ve 20. století - kdy vzniklo hned několik vynálezů jakožto předchůdců animace - se dostáváme až do současnosti. Technologie jdou stále kupředu a s nimi i vývoj animovaného filmu.

Animovaný film má hned několik podob. V základu bychom jej mohli rozdělit na kreslený film (2D), stop motion a 3D animaci. Kreslený film se dále liší technikou zpracování - na tradiční, například tužkou na papír, nebo počítačový. U stop motion animace tvůrce pracuje s kamerou a postup je založen na snímání reálných objektů. Můžeme sem zařadit například ploškovou, loutkovou či plastelínovou animaci. 3D animace je nejnovějším a stále populárnějším druhem, který je již kompletně zpracován v počítači.

V současné době je mezi mladými tvůrci nejrozšířenějším způsobem právě kreslená počítačová animace, která je velmi oblíbená i na našem ateliéru. Také pro můj film jsem si zvolila tuto techniku.

Ve své bakalářské práci řeším problematiku nadměrného používání moderních technologií. Jak už z názvu vyplývá, příběh se odehrává především v noci, nebo lépe řečeno za soumraku, kdy do města vstupuje noc. Město je však přehlčeno světlem a hlukem, čímž lidé nevědomky tmu utlačují a odpuzují. Nicméně Noc je přece jen silnější než samo lidstvo, a proto po několika dnech strávených marnými pokusy dostat se k lidem blíž, je donucena násilně proniknout do celého města. I tento snímek ale končí happy endem, a lidé si uvědomí, že i bez techniky je na světě vlastně dobře.

Zpočátku jsem se nechtěla pouštět do žádného vážného tématu. Mým cílem bylo soustředit se hlavně na vizuální styl a animaci s jednoduchým vypointovaným příběhem. Nakonec však i do tohoto snímku prosáklo důležité sdělení, nad kterým bych byla ráda, kdyby se divák pozastavil a zamyslel. Film Noc je určen pro publikum všech věkových kategorií, kteří jej budou mít zájem shlédnout. Pro mě jako pro autora je nejdůležitější vědomí, pokud dokáže diváky zaujmout a potěšit.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREPRODUKCE

Preprodukce, neboli také přípravná fáze, je vůbec tou nejdůležitější částí tvorby. U hraného filmu bychom zde mohli zařadit například casting, výběr lokací, či sestavování filmového štábu. V animaci se jedná především o psaní scénářů, kreslení storyboardů a tvoření výtvarných návrhů. Jedná se většinou také o nejdelší úsek, ve kterém si musíme ujasnit veškeré důležité věci. Pokud je dobře zvládnutá tato fáze, dalo by se říct, že podstatnou část máme splněnou.

### 1.1 Příprava

#### 1.1.1 Nápady a náměty

Když jsem měla v červnu úspěšně zakončené zkouškové období, řekla jsem si, že si přes letní prázdniny vymyslím celý bakalářský film, který ještě v letních měsících zkonzultuji, a v září začnu už pilně pracovat na samotném příběhu. Realita byla však nakonec trochu jiná. Na konci prázdnin mě zachvátila panika. Blížil se začátek školního roku a mě nenapadl ani jeden jediný nápad.

Zlom nastal teprve tehdy, když jsem navštívila cirkusové představení. Uchvátily mě zářící barvy, exotická zvířata, zruční akrobati a celková atmosféra cirkusu. Zároveň na mě však padla vlna smutku. Uvědomila jsem si, jak tvrdý trénink musí tato cvičená zvířata podstoupit. Předchází těmto dokonalým kouskům i týrání? Již od začátku jsem věděla, že chci vytvořit film zejména pro děti, ale zároveň mi tato otázka stále přicházela na mysl. Ovšem jak skloubit veselý film pro děti z prostředí cirkusu s takto vážným tématem týkajícím se týrání zvířat? Zdálo se mi to nemožné. Nechtěla jsem dětem podsouvat tak závažné téma. Na cirkuse mě lákala barevnost, pestrost a rozmanitost prostředí. Navíc se mi líbila i představa animace a stylizace různých cizokrajných zvířat. Cirkus pro mě zkrátka znamenal spoustu výtvarných možností. Napadl mě lehce detektivní příběh, ve kterém by nakonec, jak už to v pohádkách bývá, vše dobře dopadlo. Stále jsem však měla v příběhu spoustu nesrovnalostí, které mě nakonec donutily od tohoto tématu ustoupit.

Tudíž jsem tápala dál. Snažila jsem se uvědomit si, ke kterým filmovým žánrům mám blízko a které mě naopak vůbec nelákají. Akční film, western, historický film či sci-fi jsem vyloučila téměř okamžitě, jelikož ani já jako divák tyto žánry moc nesleduji a neláká mě je tvořit. Ze zbylých žánrů mi zůstala komedie, horor, detektivka a pohádka. Jelikož mám

ráda tvorbu pro děti a stále se s ní setkávám při různých zadáních, nejvíce mě lákaly pohádky, nebo příběhy, které jsou pro děti vhodné. Navíc kreslené filmy jsem vždy brala především jako filmy dětské. Myslím si, že můj rukopis a styl animace je nejvhodnější na podobnou tvorbu. Na druhou stranu jsem věděla, že bych se nebránila i opačnému extrému, a tím je horor.

O prázdninách přišel můj přítel, který pracuje v hasičském záchranném sboru, s nápadem udělat naučný film pro děti o zásadách bezpečnosti. Jelikož dosud nevznikl žádný podobný snímek, který by mohli malým dětem ve školách pouštět, nezdálo se mi to jako úplně špatný nápad. Líbila se mi představa výukového filmu, který by mohl mít možná i větší potenciál k úspěšnosti a sledovanosti, a navíc by byl i užitečný. Řekla bych, že to je u autorského filmu velké úskalí. Přestože se člověk snaží vytvořit svůj vlastní film, ještě nemá jistotu, že si jej budou lidé opravdu pouštět, a neskončí tak někde mezi spoustou dalších zapomenutých filmů. Nakonec jsem si ale řekla, že chci nějaký příběh, který by si děti pouštěly pro radost a zábavu, nejen ve škole pro ponaučení.

K dětské tvorbě se váže i další návrh, nebo spíše volné navázání na mou semestrální práci z druhého ročníku. Adaptovala jsem krátkou dětskou básničku Jiřího Žáčka *Co dělají na Aprila*. Tahle práce mě velmi bavila a líbila se mi i představa v něčem podobném pokračovat a více si s tím pohrát. Jednalo se o velmi fantazijní a šílenou básničku, která v podstatě nedávala smysl. A já ji v obraze nakreslila ještě absurdnější, než sama o sobě byla. Líbily se mi hříčky se slovy a přitom stále jednoduché vyprávění pana Žáčka. Proto jsem začala hledat od tohoto autora další takové popletené básničky, ovšem žádná mě už neuchvátila tak, jako již výše zmíněná. Nehledala jsem ani tak básničku s dějem, jako spíš slovní hříčku. Musela jsem se tedy vydat i po stopách jiných autorů, kteří píší pro děti, a hledat v jejich tvorbě. Prohlížela jsem tvorbu Josefa Václava Sládka či Jana Skácela. Jejich tvorba mi přišla pro můj účel však velmi lyrická a poetická. Nakonec jsem se vždy vracela opět k Žáčkovi. Napadlo mě tedy prozkoumat více i jeho povídkovou tvorbu. Jednoho večera však přišla nadšená spolubydlící s knížkou pro malé děti a rozplývala se nad nesmyslností těchto krátkých příběhů. Následně jsem knihu velmi rychle přečetla a měla jasného favorita pro svůj příběh. Kniha *Žirafí máma* od slovenské autorky Alexandry Salmely mě inspirovala. Přesně tento typ příběhu jsem celou dobu hledala. Nebránila jsem se různým technikám animace. Lákaly mě prostorovější věci, jako například plošková animace, či poloplastický film, nebo dokonce jejich kombinace. Nad loutkovou či plastelínovou animací jsem ani neuvažovala, jelikož jsou to velmi náročné techniky a pro

jednoho člověka by to bylo až příliš velké sousto. U techniky papírku mě především baví celková výtvarná příprava, kde se může animátor výtvarně vyřádit na spoustě detailů, což klasická kreslená animace moc neumožňuje. Navíc může zvolit spoustu výtvarných možností. Od akvarelu, pastelek až například po perokresbu.

Většina pohádek v této knize by se dala dobře animačně zpracovat, ale nejvíce se mi z knihy zalíbila povídka *O bezhlavém tátovi*, která přímo vybízela k tomu vyzkoušet si ji v nějakém materiálu. Příběh byl velmi jednoduchý, ovšem se spoustou hravých hříček. Hlavním hrdinou je malý kluk, jehož tatínek stále někde něco zapomíná, což mi připomnělo i mého vlastního tatku, čímž jsem si příběh ještě více oblíbila. Bezhlavý proto, že jednoho dne si zapomene i svou vlastní hlavu. Tohoto nápadu jsem se držela nejvíc. Sestavila jsem si tabulku plusů a mínusů ke každému z nich, a přesto, že ve výsledku dopadly skoro oba nastejno, nakonec zvítězil můj vlastní nápad. A to především proto, že mě lákalo udělat svůj vlastní film, který si celý sama vymyslím, a to jak výtvarně, tak příběhově. Zde je bohužel velké riziko toho, že divák často nepochopí, co tím vlastně chtěl autor říci, ale přesto jsem se do toho pustila. Myslím si, že právě u *Bezhlavého táty* by mě mohly dost ovlivnit ilustrace, které byly v knize, a které se mi moc líbily. Je dost možné, že bych se pak k podobnému výtvarnému řešení přikláněla. A to byl možná také důvod, proč jsem nakonec zvolila zcela jiný příběh.



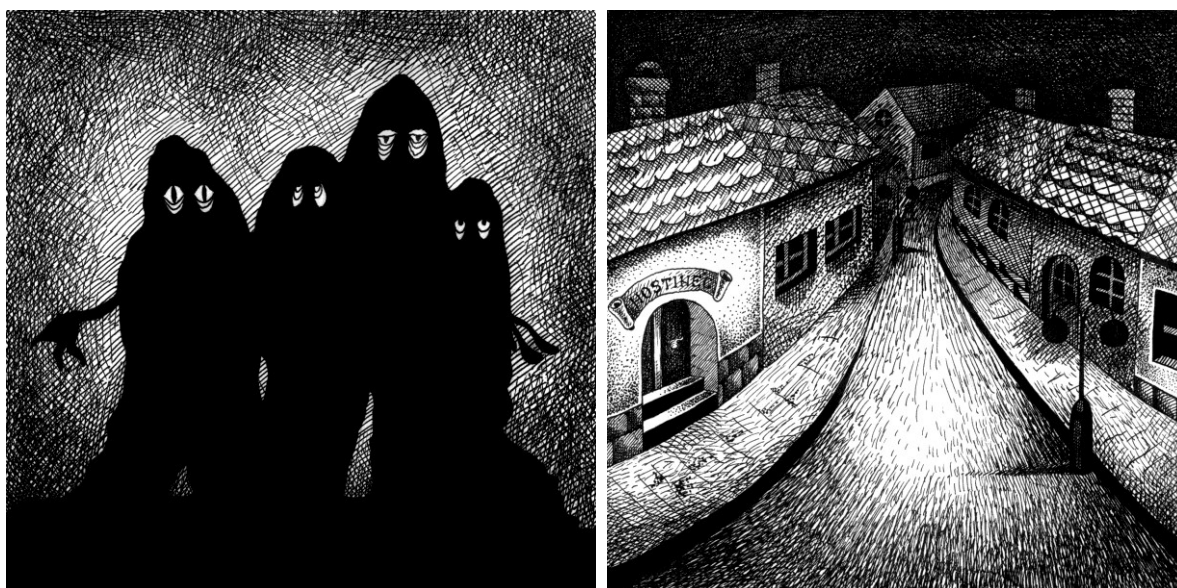
Obr. 1. Ilustrace z knihy *Žirafí máma*



Obr. 2. Ukázka vizuálního stylu knihy *Žirafí máma*

### 1.1.2 Inspirace

Hlavním inspiračním zdrojem pro tvorbu mého bakalářského filmu byl komiks, který jsem vytvořila kdysi na střední škole. Jmenoval se *NOC*, stejně jako můj nynější projekt. Napadlo mě zkusit vyjít například z nějakého staršího komiksu, který jsem dělala, ale posunout jej dále. Jak už výtvarností, tak i samotným příběhem. Když jsem si vybavila právě tento komiks, který byl můj oblíbený, hlavní myšlenka se mi začínala stále více líbit. Přidávala jsem k tomu zcela nové nápady a koncept je nakonec ve své finální podobě dosti rozdílný. Dá se však říct, že v základu jsem z něj vycházela.



Obr. 3., 4. Ukázka z komiksu *Noc*

Nejprve jsem se chtěla věnovat podobné výtvarnosti. Jelikož šlo o perokresbu černou tuší, lákalo mě udělat něco hororového, jako byl právě původní příběh. Inspirovala jsem se Franciscem Goyou a jeho lepty, které jsou hodně tajemné a děsivé. Největší inspirací u komiksu pro mě ale byl Rembrandt. Jeho styl šrafování u grafik a černobílé ilustrace tuší. Technika perokresby mě odjakživa hodně baví a dá se s ní velmi pečlivě vyhrát. Šrafováním, v kontrastu s lavírovanou kresbou, či čistými plochami černé se dá udělat krásný obraz. Především ilustrace. Bohužel však není časově reálné animovat perokresbou celý film, takže bych musela použít jako náhradu počítačový efekt, a to už zkrátka není ono.



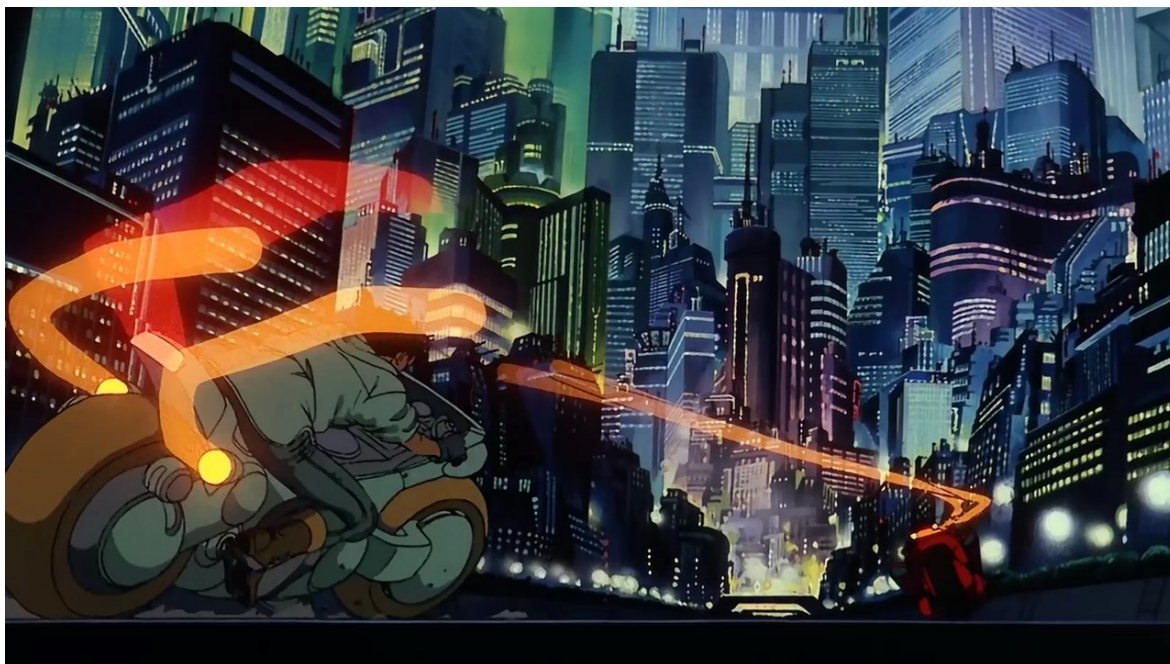
Obr. 5. Rembrandt – autoportrét



Obr. 6. Francisco de Goya - grafika

Nějaký čas jsem nad tím přemýšlela, a napadlo mě naopak udělat kontrast mezi černočernou tmou a barevným městem. Představovala jsem si velkolepé město, jaké se často objevuje i v japonských filmech. Například ve snímku *Akira*, kde je město opravdu monumentální a efektní. Taková města se často vyskytují i v amerických komiksech. Zkrátka - aby město působilo hodně vyspěle a živě. To by bylo však moc komplikované pro můj účel, proto jsem nakonec vytvořila jednoduchý vlastní styl, kterým jsem se vlastně neinspirovala v žádném filmu ani komiksu, ale stálým zjednodušováním jsem k němu tak nějak došla. Částečně jsem se však v těchto filmech inspirovala barevností města, kde se často objevují fialové a žluté tóny, které přecházejí až do černé.

Určitě bych mezi inspiraci mohla započítat také detektivní pohádku *Phantom Boy*. Nový francouzský snímek, který jsem poprvé zhlédla na festivale animovaných filmů Anifilm v Třeboni. Velmi mě uchvátil, a možná i právě z něj vychází má hlavní postava Noci, která městem proplouvá, stejně jako hlavní postava tohoto filmu. Výtvarně se ale oba filmy velmi liší.



*Obr. 7. Animovaný film Akira*



*Obr. 8. Animovaný film Phantom Boy*



## 1.2 Scénář

### 1.2.1 Hlavní téma, rozvíjení nápadu

Hlavním tématem je přátelství, soudržnost mezi lidmi a jejich odcizování se sobě samým kvůli technickým vymoženostem.

Prvotní nápad by se dal žánrově zařadit spíš mezi horor. Konec byl temný a pochmurný. Nakonec jsem se ale rozhodla celý příběh překopat a udělat jej především pro děti. Závěr je tedy příjemným zakončením, nad kterým se člověk může pousmát a mít po zhlédnutí dobrý pocit.

V krátkosti shrnu obsah díla. Příběh se odehrává v moderním městě, jaké známe z každodenního života. Do města každý večer vstupuje Noc, která chce s lidmi přátelit. Ti ji však nevidí a nevnímají ji jako osobnost, ale pouze jako temnotu, která je obklopuje. Rozsvěcují světla, hrají na počítačích, ťukají do mobilů, a tím vším Noc odpuzují a vyhánějí ze svých domovů. Jen jedna malá holčička ji každý den vítá ve svém pokojíčku a pokojně usíná v přítomnosti Noci. Tři dny se Noc vrací do města, ale pokaždé se jí najde stejného uvítání. Poslední den se rozzuří a pohltí celé město do absolutní temnoty. Lidé jsou nejprve zmatení, všude zavládne chaos a zmatek, nakonec si však uvědomí krásu tmy a noční oblohy - a přijmou ji mezi sebe. Vyvrcholením filmu jsou samotné hvězdy. Již v průběhu filmu je tento artefakt zdůrazněn v podobě umělých hvězd nalepených na stropě holčiččina pokoje, která jako jediná má tmu ráda a touží vidět opravdové hvězdy.

Například v naší obci se šetří natolik, že ani pouliční lampy většinou nesvítí. Což je pro mě osobně většinu času utrpením. Tento pocit strachu mě ale přejde hned, když se podívám nahoru a spatřím tu nádheru. Víím přesně, kde bude na obloze Velký vůz, pokud budu stát před naším domem, a vždycky mě potěší, když jej najdu. Jednou jsou hvězdy velké a zářivé, podruhé je celá obloha posypaná drobnými hvězdičkami, nebo se jen sem tam někde zaleskne světylko hvězd nad mlhou. Ale jsou tam. Kdežto když jsem ve městě, řekla bych, že si ani nepamatuju, kdy naposledy jsem někde viděla hvězdy. Jelikož jsem střední školu studovala v Ostravě - a vyučování končilo v pozdních hodinách - měla jsem spoustu příležitostí sledovat oblohu v tomto městě. Jenže jsem neviděla nic. Jen oranžové nebe plné smogu. Nikdy tam nebyla ta pravá, bezprostřední tma. Já sama nemám temnotu moc v oblíbě, nerada večer někam chodím, třebaže je to jen pár metrů. Ale není to tak, že bych

neměla ráda tmu. Ta je pro život přirozená. Myslím si, že většina lidí se bojí spíš toho, co v té tmě číhá, nikoli jí samotné.

Jsem moc ráda, že jsem vyrůstala ve vesnici, kde jsem si mohla za letních nocí vzít peřinu, zachumlat se na terase a sledovat hvězdy. Doufat, že třeba některá spadne a já si budu moct přát jedno z přání, kterých jsem v tu chvíli měla v hlavě spousty. Usínat na čerstvém vzduchu a probouzet se časně zrána, když začne rosa padat na tlustou peřinu - a ta začne být mokrá. Nerada bych vnucovala názor, že města jsou snad špatná. Jsou potřebná. Ale v podstatě v mé práci jde o to zastavit se na chvíli, nespěchat a užívat si pohled na hvězdy. Zaposlouchat se do ticha okolního světa, který byl ještě před okamžikem plný ruchu a spěchu. Aspoň na chvíli se zastavit z toho každodenního shonu.

### 1.2.2 Tvorba komiksu, literárního, bodového a technického scénáře

Jakmile jsme si byla jistá finálním výběrem nápadu, pomalu ale jistě začala přípravná fáze. Nejprve jsem se pustila do skicování postav a některých konkrétních scén v podobě malých ilustrací. Samotný výběr vizuální podoby hlavních postav pro mě byl dost těžký. Nevěděla jsem, jak moc je chci stylizovat, aby se mi s nimi dobře pracovalo. Řekla bych, že nakonec jsou ale přece jen docela typické pro můj rukopis. Částečně jsem také nechtěla právě u závěrečné práce moc experimentovat. Nějakou dobu jsem hledala, jak bude vypadat malá holčička, aby byla adekvátní ke svému věku. Co bude mít na sobě, jak bude učesaná, přemýšlela jsem nad detaily, které jsou však velmi důležité pro vytvoření toho pravého charakteru. Některé holčičky se mi zdály moc vyspělé, jiné zase moc hubené, další moc intelektuální - a tak dále. Mým cílem bylo vytvořit malou roztomilou holčičku, která bude divákům sympatická, ale zároveň nebude vypadat nějak rozmazleně.

Poté následovala tvorba komiksu, kde jsem si ujasnila především některé pohledy kamery a velikosti záběrů, což se ještě hodně vypilovalo při tvorbě technického scénáře. Mezitím jsem psala literární scénář. Jeho tvorba mě bavila, protože už jsem věděla, o čem chci psát. Většinu věcí jsem měla vyjasněnou, takže to pro mě nebyla žádná obtíž. Z vypracovaného literárního scénáře potom vznikl bodový scénář. Spíše jako takový výtah hlavních částí filmu. Obtížnější byl technický scénář, který jsem si chtěla vypracovat důkladně, aby se mi podle něj dalšího půl roku dobře pracovalo. Jsou v něm zahrnuty všechny důležité informace ohledně velikostí záběrů, pohybu kamery a odehrávané akce. Snažila jsem se do některých částí i připsat zvuk, ale jelikož jsem si ještě nebyla jistá, jak jej chci finálně řešit, napsala jsem si jen body k důležitým ruchovým akcím. Poté jsem si obrázky ze scénáře

vyskládala na časovou osu a vyexportovala, abych měla přibližný odhad času. Chtěla jsem, aby se délka filmu pohybovala nejlépe pod hranicí pěti minut, jelikož si myslím, že většina diváků stejně po určité době přestane plně vnímat děj a začnou jim tak unikat informace. V hrubě seskládané časové ose jsem se dostala pod čtyři minuty, což se mi jevilo jako ideální délka a to také z důvodu, abych stihla vše v daném termínu naanimovat a neušla si na sebe zbytečně velké břemeno. Doufala jsem, že se nedostanu do velkých časových komplikací, ale celková přípravná fáze šla celkem dobře a já mohla začít se samotnou realizací.

### 1.3 Rozbor filmu

#### 1.3.1 Pojmenování NOC versus TMA

Dlouhou dobu jsem řešila otázku, jak vlastně svůj film pojmenovat. Zcela automaticky jsem mu začala říkat Noc. Občas jsem však používala také název Tma. A tak mi vyvstala otázka. NOC nebo TMA? Rozebírala jsem ji s různými lidmi, avšak názory byly velmi odlišné a subjektivní, každý se rozhodoval spíš podle vlastního cítění. Pro pojem NOC se dalo především argumentovat tím, že moje figura se zjevuje právě večer, kdy nastává část dne zvaná noc. Kdežto tma může být i přes den. Například v místnostech kde neproudí světlo, nebo třeba při škaredém počasí. Když řádí bouřka, je ve své podstatě taky tma, ale ne taková, kterou vyobrazuji já. Hlavní pointou příběhu jsou hvězdy, které jsou viditelné pouze v noci, a ne při každé tmě. Já osobně si noc představuji jako to, co nás obklopuje večer. To, na čem „leží“ hvězdy. Jako černý závoj, který do sebe zahalí růžové podvečerní červánky. Možná bude mít spousta lidí s tím pojmenováním problém, nebo budou mít nějaké výhrady, ale myslím si, že tady je důležitý hlavně můj názor. Tudíž nakonec u mě zvítězil právě tento název.

#### 1.3.2 Noc – psychologie a význam

Na internetu je noc charakterizována takto: V kultuře a mytologii je často spojována s nebezpečím a zlem. V lidovém folklóru téměř každé země se vyskytují příběhy a zkazky o nebezpečných bytostech, které jsou aktivní v noci. Jedná se o duchy, upíry či vlkodlaky.

V řecké mytologii je Nyx (latinsky Nox) bohyně noci (temná noc). V Hésiodově básni *Theogonia, Zrození bohů*, Nyx povstala (stejně jako bůh věčné tmy Erebos) z prvopočátečního Chaosu. Se svým bratrem Erebem pak zrodila Aithera – boha jasného

světla, a Hémeru – bohyni jasného dne. Nyx též Nykta je bohyně upírů a vlkodlaků. Potomstvo bohyně Nykty bylo velmi početné. Většinou jsou všechny bytosti zplozené Nyktou v říši temnot a hrůzy a jsou spojené se smrtí, i když noc krotí vášně a ukolébává vše do klidu. Zajímavostí je, že od léta 2006 se po noci jmenuje také jeden z malých měsíců Pluta Nix. [2]

Už z těchto slov plyne, že je noc spojována lidstvem s něčím negativním a temným. Se smrtí a s nebezpečím. Jako něco, z čeho bychom měli mít strach a bát se. Na samém začátku Bible a Tóry, v prvních větách knihy Genesis, můžeme číst toto:

*Na počátku stvořil Bůh nebe a zemi. Země byla pustá a prázdná a nad propastnou tůňí byla tma. Ale nad vodami vznášel se duch Boží. I řekl Bůh: „Bud' světlo!“ A bylo světlo. Viděl, že světlo je dobré, a oddělil světlo od tmy. Světlo nazval Bůh dnem a tmu nazval nocí. Byl večer a bylo jitro, den první.*

*I řekl Bůh: „Bud'te světla na nebeské klenbě, aby oddělovala den od noci! Budou na znamení časů, dnů a let. Ta světla ať jsou na nebeské klenbě, aby svítala nad zemí.“ A stalo se tak. Učinil tedy Bůh dvě veliká světla: větší světlo, aby vládlo ve dne, a menší světlo, aby vládlo v noci; učinil i hvězdy. Bůh je umístil na nebeskou klenbu, aby svítala nad zemí, aby vládla ve dne a v noci a oddělovala světlo od tmy. Viděl, že to je dobré. Byl večer a bylo jitro, den čtvrtý. [3]*

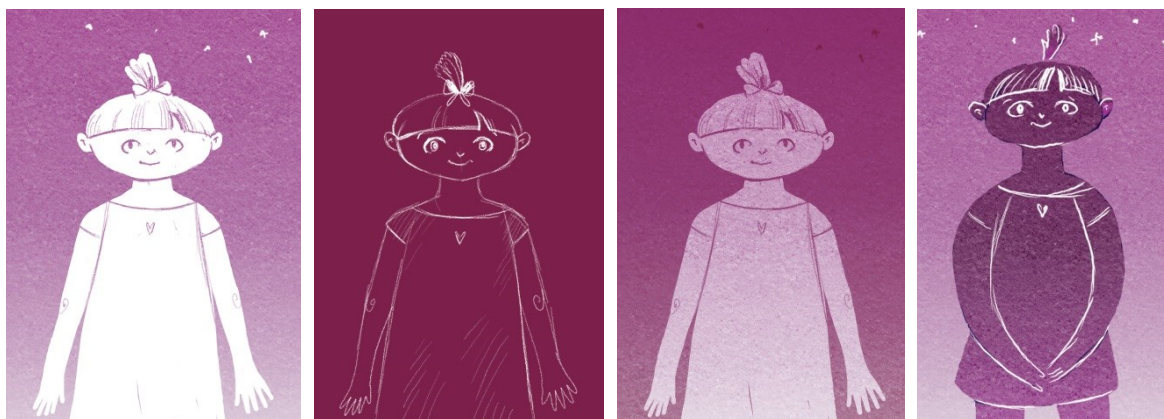
Bůh neoddělil den a noc kvůli barvě. Podle mě hlavním důvodem, proč noc nastává, je odpočinek a klid. Aby lidé, ale taky ostatní tvorové nabrali sílu a elán do dalšího dne. Do nového dne, ve kterém nikdo netuší, co jej potká. Je samozřejmé, že v noci nemůžou odpočívat všichni. Jsou tu tvorové, pro které začíná den právě v noci. Ale také všichni lidé nemohou v noci zahálet. Za dávných časů by se dalo říct, že tu byli hlídači, kteří chránili své město před nebezpečím, zatímco ostatní obyvatelé spali. V dnešní společnosti se už to nedá přímo aplikovat díky technickému pokroku. Dalo by se říct, že dnešní svět nikdy nespí. Jsme ve spojení s druhou stranou světa, ať už je ráno, nebo večer. Ve spoustě zaměstnání se pracuje nonstop, často právě kvůli celosvětovému rozsahu. Ale tohle všechno je už výsledkem přirozeného postupu vpřed, díky stále novým vynálezům a pokrokům.

### 1.3.3 Žánr a publikum

Již od samého začátku jsem věděla, že se chci věnovat především tvorbě pro děti. Avšak myslím, že můj film není jen pro ně. Jak už jsem zmínila, prvotní nápad vycházel z hororu. Postupným rozvíjením jsem se dostala až k dětskému filmu, který však řeší závažnější téma. Proto si také myslím, že není úplně vhodný pro nejmenší diváky. Jednak proto, že malé děti mají rády pestřejší a barevnější filmy než je ten můj, a také proto, že se nejedná o klasickou pohádku. Je zde přesah pro dospělejšího diváka, který se může zamyslet nad problémem, který moje bakalářská práce řeší. Tím je především ovládnutí moderní elektroniky a technologie nás samých. Pevně doufám, že si ve filmu každý najde to své - a budou se na něj moct dívat jak děti, tak dospělí.

### 1.3.4 Charakteristika postav

Ve filmu se vyskytují dvě hlavní postavy. Primární je postava Noci, prostřednictvím níž celý příběh sledujeme. Provází nás městem a my můžeme vidět její marné pokusy dostat se k lidem blíž. Úvodní záběr, který nás vtahuje do příběhu, je z pohledu Noci samotné, čili její point of view. Takovýto typ záběru jsem využila z toho důvodu, aby divákovi nebylo hned jasné o co, respektive o koho se jedná. Nechtěla jsem hned na začátku ukázat její postavu. Tímto řešením se dostaneme do její kůže a s ní poprvé vstupujeme do města a do celého děje. Další důležitou postavou je malá, asi sedmiletá holčička. Ta je s Nocí nejvíce spjatá, jelikož jako jediná ji dokáže přijmout mezi sebe. Divák by si měl hned povšimnout její důležitosti a důrazu, který je na ni kladen. Holčička má odlišnou barevnost od všech ostatních charakterů. Je celá bílá, což kontrastuje s černou barvou použitou u Noci. Její role spočívá v tom ukázat, že ne každý je nevšimavý vůči naší hlavní postavě. Děvčátko se dostává na scénu vždy večer, kdy čeká na přítomnost Noci. Odděluje nám tedy jednotlivé dny. Vedlejších postav je ve filmu dost, avšak stále ne tolik, kolik bych si přála. Představovala jsem si město zaplavené lidmi, auty a ruchem. To bylo bohužel časově nezvládnutelné. Vybírala jsem typické lidi, které potkáváme v běžném životě. Vyskytují se venku na ulici, nebo ve svých bytech. Mají spíš anonymní charakter a ve filmu se nevyskytují opakovaně. Vizuálně se liší barevností a téměř splývají se svými příbytky. Možná se najdou i lidé, kteří po zhlédnutí filmu poznají v postavách sami sebe.



Obr. 9, 10, 11, 12. Návrhy k postavě holčičky

### 1.3.5 Prostředí a atmosféra

Nejprve jsem chtěla prostředí udělat hodně industriální. Po konzultacích jsem však usoudila, že to zase nebudu tak přehánět a udělám jednoduše město jako každé jiné - a postavím to spíše na chování lidí. Lokaci města jsem vybrala právě proto, že v něm večer jdou hvězdy sotva vidět. Většinou se nad nimi vznáší naoranžovělý opar, přes který toho moc nevidíme. Navíc všude svítí lampy a neonové nápisy. Často když přijíždíte v noci do nějakého většího města, už z dálky jde vidět něco jako světelný mrak, přes který se tam vlastně žádná tma nemá šanci dostat. Kdybych použila vesnici, nedávalo by to moc smysl, jelikož ve vesnicích hvězdy vidíme.

Nejdřív jsem chtěla udělat velkoměsto podobné těm americkým. To jsem však zamítla a soustředila se jen na to, poukázat na klidnější předměstí a rušná centra. Kvůli prvnímu průletu Noci jsem musela město trochu srazit k sobě, aby se záběr dal naanimovat a nebyl příliš dlouhý. Proto se do samotného středu dostává v podstatě jen prolínutím tří ulic. Ty jsem vybírala specificky. V první ulici můžeme vidět předměstskou část, kde jsou samostatně stojící rodinné domy. Právě v jednom z nich, na samém okraji bydlí i postava děvčátka, která s Nocí kamarádí. Poté se dostáváme do ulice řadových domků, kde už člověk nemá tolik soukromí, domy jsou přitisknuté na sobě jeden vedle druhého. V poslední části jsou pak klasické paneláky. Časově se příběh odehrává v současnosti, což můžeme poznat jak z exteriérů, budov či aut, tak z rekvizit v bytech. Především ale z moderních technologií, které lidé ve filmu používají.

### 1.3.6 Využívání moderních technologií

Vidíme to všude kolem sebe. Lidé ťukající do mobilů, kteří ani nevnímají své okolí. Jen cestou do školy si všimnu, že téměř polovina převážně mladých lidí drží v ruce mobil či tablet. Není se čemu divit. Technika jde stále kupředu - a včera ještě nový model telefonu je za chvíli nahrazen něčím ještě lepším. Netýká se to jen telefonů, ale také tabletů, notebooků a spousty dalších moderních technologií. Je to dané dobou, ve které žijeme.

Od období, kdy jsem začala řešit tuto práci, si začínám hodně všimnout okolních lidí. Často v duchu počítám, kolik lidí v trolejbusu se zabavuje mobilem, a kolik si naopak čte knihu, nebo se jen tak dívá z okna. Sama se snažím snížit používání mobilu na veřejnosti na minimum. Avšak přesto většinu dne trávím u počítače. Takže vlastně i já sama jsem jedním z lidí, na které v projektu poukazuji. Podle průzkumů časté sezení u počítače a používání smartphonů spěje k bolesti zad a krční páteře. Což mohu samozřejmě jen potvrdit. Když jsem začala realizovat svůj bakalářský film, snažila jsem se každý večer alespoň půl hodiny cvičit. Uvědomovala jsem si, že za celý den jsem jen seděla - a proto mi přišlo dobré alespoň chvíli dělat něco fyzického. Postupně jsme se ale všichni dostávali do časového presu a já jsem u počítače musela trávit většinu dne. Nezbyval mi už tedy čas ani na cvičení. Čím častěji a déle jsem pracovala, tím větší bolest zad jsem pociťovala. Nebyla jsem zvyklá den za dnem jen sedět a pracovat. Určitě je dobré mít po ruce například švihadlo, či nějakou jinou pomůcku. Myslím si, že taková práce kdy není téměř žádný čas na odpočinek, je velmi neproduktivní. Stávalo se mi, že mne bolela záda natolik, že jsem dokázala jen sedět. Až po několika minutách jsem si uvědomila, že bych měla vlastně něco dělat. V těchto případech je lepší jít se projít, nebo si alespoň najít čas nějak se protáhnout. Ve výsledku se to stejně srovná s časem, kdy pouze sedíte, a nic neděláte. [4]

Občas přemýšlím nad tím, jak bych se chovala, kdybych se narodila do této doby. Taky bych trávila čas u počítače a mobilu místo toho, abych si šla hrát s kamarády ven? Já si užila dětství i bez těchto technických vymožeností a dokázala se zabavit s kamarády venku až do večera. Když se podívám na dnešní děti, děsí mě představa, že se s tabletem v ruce téměř narodily. Rodiče kupují svým dětem mobil nebo tablet často proto, aby se zabavily, a to už ve velmi nízkém věku. Přitom si neuvědomují, že to může mít taky negativní vliv na jejich vývoj. Je nutné zvážit, v jakém rozsahu je mohou užívat. Sama bych dětem v předškolním věku vůbec nedovolila tyto přístroje používat.

Svůj první mobil jsem dostala ve třetí třídě. Troufám si ale říct, že až do střední školy jsem jej pořádně nepoužívala. Potom však doba postoupila, technologie šly dopředu a ke mně se dostal první dotykový mobil, který nabízel spoustu nových možností. Hraní her se najednou dostalo na zcela jinou úroveň. Mobil už neobsahoval jen jedinou hru. Éra sociálních sítí začala být v plném proudu. A obávám se, že jen tak brzy neskončí. Samozřejmě samotný mobil je úžasná věc, ale jak říká staré pravidlo, všeho moc škodí. Místo toho, aby zaujímal funkci, pro kterou byl vytvořený, stal se z něj spíš něco jako náš nejlepší přítel.

## 1.4 Výtvarné zpracování

### 1.4.1 Hledání vizuálního stylu, stylizace prostředí a postav

Moje úplně první představa vizuálu filmu byla zcela rozdílná od té, kterou jsem nakonec použila. Představovala jsem si plnobarevný film, který by však byl animovaný pouze v plochách a stínech. Linky jsem chtěla využít například pouze pro zvýraznění některých prvků. Spíš jako takový doplněk. Například pro zvýraznění oken domů, dále samozřejmě pro obličejy postav či některých částí oděvu. Barevnou škálu jsem chtěla použít hodně pestrobarevnou v kontrastu s černou tmou. Tento styl by byl však velmi obtížný a náročný.

Jednoho dne, když jsem na počítači zkoušela různé varianty, jsem dospěla k finálnímu řešení. Začala jsem různé scény více a více stylizovat, deformovat a zjednodušovat, až jsem dospěla k vizuálu, který se mi líbil nejvíc, a nepřišel mi nijak zvlášť náročný. Ten se od mé první představy docela zásadně liší. Snažila jsem se co nejvíce zestylizovat především exteriér města. Hlavně proto, že celá první scéna, která má zhruba 20 sekund, je animovaná totální animací. Tento způsob mi přišel zajímavější než řešit to pohybem kamery. Navíc se mi scény naanimované tímto stylem líbí. Jsou vždy dost výrazné a ožíví celý obraz. Proto je ve filmu ještě jedna kratší scéna s totální animací. Tu jsem využila částečně proto, aby korespondovala právě s první scénou. Vyřešit záběr právě totální animací mi přišlo dynamičtější.

Základem každého pozadí ve filmu je přechod. Přechody jako takové se mi většinou nelíbí. Působí na mě příliš počítačově a uměle. Proto jsem se snažila odlišit jej podkladovou strukturou, která je trochu zrnitá a dělá tak lehce špinavý a nerovný dojem. Navíc je přechod použitý jen velmi jemně. Barva města je celou dobu stejná. Kombinuji fialovou s krémově žlutým odstínem. Tam, kde jsou zdroje světla, je žlutá, v temnějších místech fialová.



Interiéry jsou vyřešené stejně, ale mění se tam barevnost. V obydlích obyčejných lidí se vyskytuje modrá. Pouze v pokoji holčičky je použita růžová barva v odstínu bordó. Částečně proto, abychom poznali, že se nacházíme v jejím pokoji třeba jen z detailu. A samozřejmě proto, že se jedná o malou holčičku. Pokoj je tak trochu princeznovsky zařízený. Zkrátka tak, jak by se to líbilo skoro každé malé slečně. Celková barevná paleta je dost omezená. Vyskytují se zde vlastně jen tři hlavní barvy a jejich odstíny.



*Obr. 13. Pozadí dětského pokoje*



*Obr. 14. Barevné zpracování exteriérů*



*Obr. 15. Barevné zpracování interiérů*



*Obr. 16. Barevné zpracování exteriérů*

Co se týká postav, vyřešila jsem je také plošně s přechodovou texturou. Obrysová linka mi přišla zbytečná. Pouze tváře a některé prvky jsou nakreslené tmavší linkou. Jen postava malé holčičky se v barevnosti liší. Plocha je čistě bílá a vnitřní linky jsou progumované. Už samotná barevnost má upozornit na to, že je tato postava něčím výjimečná a důležitá. Postavu Noci jsem nakonec udělala jako černý závoj. Z počátku byla černá a jednolitá. To se mi ale nějak nezdálo jako nejlepší řešení. Zkoušela jsem snížit její průhlednost, ale ani s tím jsem se moc nespokojila. Najednou působila spíš jako nějaký duch, navíc se z ní vytratila veškerá temnota. Po několika pokusech jsem dospěla k názoru, že nejlepší bude jí udělat plnohodnotně černou, ale s lehce roztřepenými okraji, čímž nepůsobí tak mechanicky. Navíc s ní pracuji ve vrstvách, takže některé vybrané předměty jí prostupují.

Myslím si, že se tím dost oživil celkový obraz a výtvarně to působí zajímavěji. Nejprve jsem chtěla udělat Noc složenou z více postav. Spíš jako takové příšerky. Nakonec jsem se však rozhodla udělat jen jednu postavu, která se postupně bude rozrůstat. Čím déle ji lidé trápí, tím začínají být její reakce výraznější. V posledních scénách je její vztek podpořen ještě navíc chapadly, která mají znázorňovat ruce. Hodí se to především u scény, kdy už zaplavuje město do temnoty. Působí to na mě víc dojmem, že jej opravdu dostává do svých spárů. Ze začátku je její obličej vlídný. Toho si můžeme povšimnout především v detailu u postele holčičky, kdy vidíme její přívětivý výraz. Měli bychom se tady ujistit, že není zástupcem zla.

Budovy jsem vyřešila jednoduše a geometricky. Jejich tvary jsou lehce zdeformované. Okna mají různá výtvarná zpracování pro oživení domů. Nějakou dobu jsem řešila, jak budu pracovat se světlem. Nechtěla jsem použít moc hladký štětec, který by byl příliš umělý. Rozhodla jsem se pro velký zrnitý tah, kde pracuji hlavně s odlišnou intenzitou. Jeho stopa mi přišla vhodná, jelikož koresponduje se strukturou použitou v pozadí.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 PRODUKCE

Produkce je samotné natáčení filmu a realizace scénáře. Na rozdíl od hraného filmu, kde se jedná například jen o pár natáčecích dní, je pro animátora tato část tou nejdelší a nejobtížnější. V mém případě jsem si zvolila klasickou kreslenou animaci tvořenou na počítači.

### 2.1 Animatik

Animatik je vlastně taková hrubě nahozená animace, kde je důraz kladen především na načasování příběhu. Většinou se jedná o klíčové fáze pohybu, které jsou už v téměř finálním čase. Myslím si, že je to velmi dobrá věc. Přestože jsem jej u předchozích cvičení v nižších ročnících většinou docela odflákla, tady jsem si uvědomila, jak důležitý a užitečný může být. Pokud si uděláte pečlivě animatik, máte vlastně z poloviny vyhráno. Řekla bych, že kdybych se na něm více snažila a věnovala se mu o trochu déle, mohla pro mě samotná animace být mnohem jednodušší. Není tady totiž důležité mít pouze hlavní pózy, ale taky správné proporce. Zkrátka - aby už se třeba i postava z animatiku dala pouze překreslit a fungovala tak jak má.

Mně samotné práce na animatiku nezabrala příliš času. Hlavně díky tomu, že mám celkem snadně vystavěné záběry, a taky jsem jej nerozskicovávala okénko po okénku. Myslela jsem si, že mi bude stačit hlavně zachycení celkového pohybu Noci. Body, odkud kam se má dostat, a základní pozice okolních lidí. V hlavních fázích jsem naskicovala chůzi lidí. Později jsem si ale uvědomila, že jsem přece jen mohla udělat animatik víc konkrétně a ulehčila bych si tím spoustu práce.

Nejprve jsem vypracovala časovou osu, kam jsem naskládala obrázky z technického scénáře. V takovéto podobě měl film trvání asi dvě a půl minuty. Bylo mi ale jasné, že ve většině záběrů bude ještě potřeba přidat spoustu času pro vyznění akce. V hotovém animatiku už jsem se blížila ke třem minutám, ale i tak se ve finálu celková délka hodně natáhla.

## 2.2 Animace

Pro klasickou počítačovou animaci používáme na našem ateliéru program TV Paint Animation Pro. Tento program se mi zdá jednoduchý a ideální pro naše potřeby.

Práci v ateliéru jsme měli rozdělenou do bloků, přičemž na každý blok byl zhruba měsíc. Zpočátku jsem byla dost napřed s přípravnou fází, ale jak se rok chýlil ke konci, začala jsem spíš nestíhat. Práce bylo víc, především na animování. Součástí jednoho z bloků bylo naanimovat teaser k našim filmům. Ten se odevzdával už před Vánoci. Já jsem si vybrala hned první scénu, a to průlet městem. Jednak protože mi přišlo dobré neukazovat hned v ukázce hlavního hrdinu, a také proto, že jsem si říkala, že se zbavím velkého břemene. Jedná se bezpochyby o nejtěžší scénu celého filmu, a to i přesto, že jsem ke zjednodušení práce využila 3D animaci. Vymodelovala jsem si v programu Maya zjednodušenou verzi města. Poté jsem přidala cestu kamery. Zde jsem dost dlouho řešila jak její pohyb, tak rychlost a také spoustu dalších věcí. A právě v tomto bodě jsem se nejvíce zdržela. Práce na tomto téměř půlminutovém záběru mi zabrala hodně času, ale na druhou stranu nebyla nijak extrémně namáhavá. Většinou jsem se řídila obrysy mého modelu, což mi velmi napomohlo v práci. Neumím si představit, že bych takový záběr dělala z paměti. Díky této nápovědě jsem nemusela vůbec řešit perspektivu, zkrátka jsem jen animovala snímek za snímkem. Bohužel se mi nepodařilo dokončit záběr včas do průběžného odevzdání, ale větší část jsem měla hotovou. Všechny budovy jsem měla již naanimované, v další fázi jsem pak chtěla přidávat různé detaily v podobě dveří, oken, lamp a osvětlení. Rozhodla jsem se, že si ale prozatím na nějaký čas od této scény odpočinu.



Obr. 17. Model města ve 3D programu



Obr. 18. Finální zpracování města

Rozhodla jsem se, že v této fázi pro mě bude nejlepší nakreslit si všechna finální pozadí. Zde už mám celou kompozici jasně danou a můžu tak správně zasadit postavy do záběru. Práci na pozadích jsem si užila asi ze všeho nejvíce. Jednak to po delší době, kdy jsem stále jen animovala, byl příjemný odpočinek, ale také mě bavilo vymýšlet stylizaci města, prostředí, budov a výloh obchodů.

Ze začátku jsem měla u prvního záběru na budově nápis Večerka. To jsem ale následně přehodnotila, protože mi přišlo vhodné nepoužívat typické české výrazy. Například v jiných zemích by divák netušil, o jaký nápis jde a zda je vůbec podstatný. Proto jsem jej nahradila Hotelem. A tak jsem i u ostatních pozadí používala celosvětové názvy, nikoli české označení.

Po práci na pozadích mě tedy už čekala samotná animace. S tou jsem začala asi v únoru. Nejprve jsem pracovala na jednoduchých scénách a na těch, které mě nejvíce lákaly. Ale uvědomovala jsem si, že bych je měla střídat i s těmi, do kterých se mi vůbec nechtělo, aby mi všechny takové nezbyly až na konec. Počítala jsem s tím, že už tak v březnu budu celou bakalářku nenávidět a nebude se mi líbit. Překvapilo mě, že žádné takové pocity nepřicházely. Už se mi tedy později přestávala většina scén líbit a pořádně jsem se na ně už nedokázala dívat, ale práce mě ještě pořád bavila. Nejhorším úskalím je právě měnící se styl. Když člověk půl roku dělá na jednom projektu, většinou se hodně změní styl, jakým pracuje. Pustila jsem si záběry, které jsem dělala například čtvrt roku předtím - a najednou jsem viděla spoustu chyb a věcí, které bych chtěla ještě upravit a předělat. Ale bohužel časově už to nebylo možné, proto jsem upravila jen části, které se mi zdály stylem už hodně odlišné.

Osobně mi moc nevyhovovalo seřazení daných prací v blocích. Před tvorbou teaseru bych raději upřednostnila hned animatik. Celkově mi trailer moc neseďl. Určitě je to dobrá věc, udělat si upoutávku na film, ale v našem případě spíš zbytečná práce navíc, kterou navíc někteří spolužáci ani nevyužili. Naopak ale byli také tací, kterým to právě takto vyhovovalo, vyzkoušeli si na tom způsob animace a výtvarnou stránku, pak už mohli přistoupit k samotné realizaci.

### 3 POSTPRODUKCE

Finální částí celého procesu je postprodukce. Zahrnuje především střih materiálu, vsazení hudby a výsledný mix zvuku. Celou postprodukci včetně skládání scén a exportu jsem řešila v programu Adobe AfterEffects.

#### 3.1 Zvuk

Ještě na konci loňského roku bylo na našem ateliéru naplánované setkání s profesionálními zvukaři a střihači. Doufala jsem, že právě tady najdu někoho, kdo by byl ochotný se mnou spolupracovat. Co se zvuku týče, povedlo se mi sehnat dva studenty. Zvukovou složku jsme řešili až v samotném závěru, kdy jsem měla již finální střih. Měla jsem určitou představu, jak bych zvuk řešila, ale také jsem chtěla dát dost prostoru samotným zvukařům. Nejzásadnější pro mě byly ruchy. Spousta ruchů, kterými se dá navodit atmosféra rušného města, přestože v obraze nevidíme tolik jezdících aut, lidí a akce. Tohle jsem potřebovala umocnit právě zvukem. Bylo potřeba postupným přidáváním a zesilováním ruchů vygradovat příběh. Zvýraznit tak reakce Noci, které samy o sobě nebyly tak extrémní a přehnané.

Vyvstala zde otázka, jak zvukově řešit samotnou Noc. Napadlo nás nějaké šustění, zestylizovaný zvuk jejího pohybu. Ale byla potřeba, aby to nebylo přehnané, jelikož se vyskytuje téměř v každém záběru. Také bylo důležité, jestli ji zpersonifikovat natolik, aby sama vydávala nějaké zvuky či citoslovce.

Nemyslím si, že by film nutně potřeboval nějakou hudbu. Přišlo mi však dobré ve finální scéně použít nějaký hudební motiv. Ten by se objevil už v pokoji holčičky, kdy vidíme hvězdičky na stropě. Tak by se pak hezky spojil finální záběr právě s její postavou. Při konzultaci se zvukaři jsme se dohodli, že by se to dalo pojmout například nějakou zvonkohrou či cinkáním postupně se rozsvěčujících hvězd.

#### 3.2 Střih

Co se střihové skladby týče, nejsem v ní moc zblhlá a občas cítím, že některé mé animace by potřebovaly zásah rukou zkušeného střihače. Často mi chybí správná dynamika a rytmus. Proto jsem byla rozhodnutá přizvat ke spolupráci střihače. Stejně jako se zvukaři, tak i se střihači bylo naplánované setkání. Na to však bohužel nikdo ze střihové skladby nedorazil. Stále bylo dost času a já si říkala, že střihače zapojím až po dokončení

animatiku. Bohužel se nikdo neozýval, čas ale utíkal. Takže jsme asi měsíc před odevzdáním začali shánět někoho, kdo by mi mohl poradit. Jelikož je na fakultě velmi málo studentů tohoto oboru, bylo dost obtížné se vůbec k někomu dostat. Od spolužáka jsem dostala kontakt na studentku ze střihu, kterou jsem následně kontaktovala. Už jsem byla smířená s tím, že nikoho neseženu, ale domluvily jsme se alespoň na konzultacích. Bohužel mi celkovou střihovou skladbu filmu kvůli časovým potížím nemohla slíbit. Nicméně i konzultace s někým nezaujatým mi velmi pomohla. Po tak dlouhé době už jsem sama nedokázala zhodnotit, jak je práce pochopitelná pro běžného diváka. Především mi poradila, jaké záběry protáhnout, aby v nich lépe vyzněla akce. Úpravy se tedy týkaly pouze přidání času k některým scénám. Myslím si, že chybám ohledně os a podobných věcí jsem se vyhnula. Každopádně i pouhá konzultace s někým zkušeným pro mě byla velmi přínosná a po následujících úpravách jsem věděla, že je to mnohem lepší než předtím.



## ZÁVĚR

Přijde mi to jako včera, kdy jsem nastupovala do prvního ročníku, a jeden z pedagogů nám řekl, že než se nadějeme, budeme dělat bakalářku. A tak to také bylo. Ani jsem se nestačila pořádně rozkoukat a byl tu třetí ročník - a s ním závěrečná práce. Snažila jsem se o to, aby se na můj film mohli dívat lidé všech věkových kategorií, ale především, aby je potěšil a navodil příjemnou náladu. Zpočátku se mi zdál rok dostatečně dlouhý na tvorbu animace, ale brzy jsem zjistila, jak jsem se zmýlila. Kolik času bych ještě potřebovala na dopilování detailů, abych byla spokojená. Avšak práce mě bavila až do samotného finále, což jsem sama nečekala. Myslela jsem si, že po tak dlouhé době budu tvorbou otrávená a vlastně se mi ani výsledek nebude líbit. Nicméně jsem si celý proces užila. Přesto vím, že je ještě spousta věcí, které bych ráda upravila a změnila, abych dosáhla lepšího výsledku. Měla jsem možnost udělat si první větší autorský film, kde už se nejedná jen o týdenní cvičení, ale o věc, kterou budu prezentovat své dosavadní studium. Ráda bych poděkovala všem za rady, trpělivost a především za podporu při tvorbě tohoto filmu.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] Animovaný film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD\\_film](https://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film)
- [2] Nyx. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Nyx>
- [3] *Noc a den kdysi a dnes* [online]. [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: [http://amper.ped.muni.cz/noc/a\\_den/noc\\_a\\_den.htm](http://amper.ped.muni.cz/noc/a_den/noc_a_den.htm)
- [4] *Tablety a mobily mohou trvale poškodit zdraví dítěte* [online]. [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/zena/deti/319713-tablety-a-mobily-mohou-trvale-poskodit-zdravi-ditete.html>
- [5] ULVER, Stanislav, ed. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.
- [6] THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložila Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.
- [7] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- [8] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.
- [9] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.
- [10] *Filmový štáb* [online]. [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmovy-stab/>
- [11] Postprodukce. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Postprodukce>

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Ilustrace z knihy Žirafí máma

Obr. 2. Ukázka vizuálního stylu knihy Žirafí máma

Obr. 3. Ukázka z komiksu Noc

Obr. 4. Ukázka z komiksu Noc

Obr. 5. Rembrandt – autoportrét

Obr. 6. Francisco de Goya - grafika

Obr. 7. Animovaný film Akira

Obr. 8. Animovaný film Phantom Boy

Obr. 9. Návrhy k postavě holčičky

Obr. 10. Návrhy k postavě holčičky

Obr. 11. Návrhy k postavě holčičky

Obr. 12. Návrhy k postavě holčičky

Obr. 13. Pozadí dětského pokoje

Obr. 14. Barevné zpracování exteriérů

Obr. 15. Barvené zpracování interiérů

Obr. 16. Barevné zpracování exteriérů

Obr. 17. Model města ve 3D programu

Obr. 18. Finální zpracování města

## SEZNAM PŘÍLOH

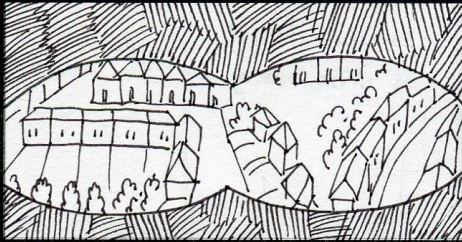
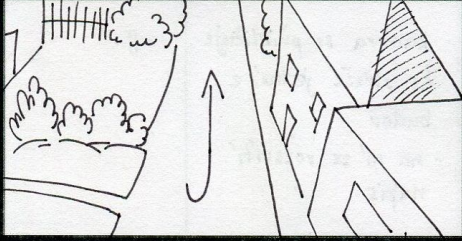
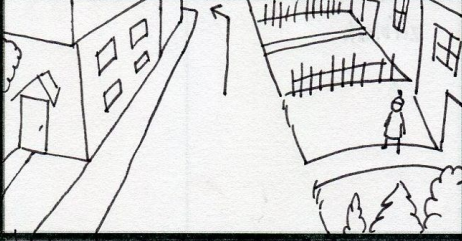
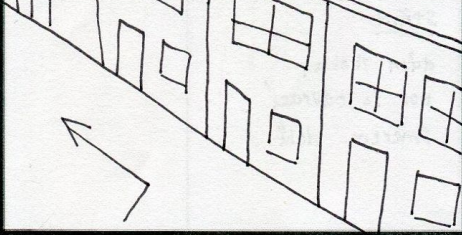
**P I:** technický scénář

# PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Project Name: *NOC*


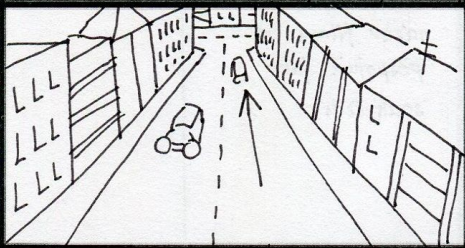
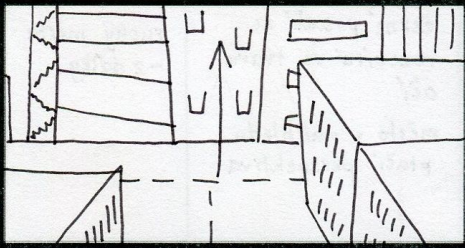

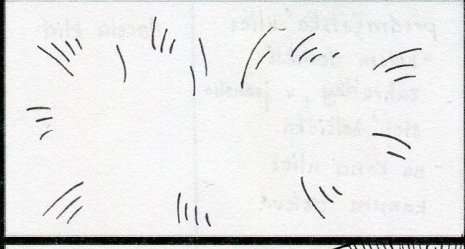
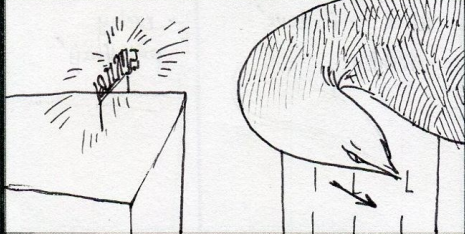
Page: 1/

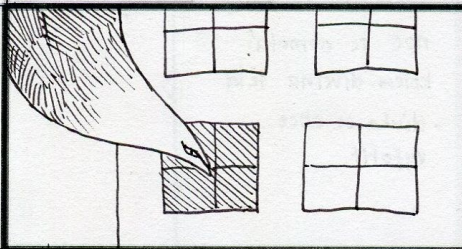
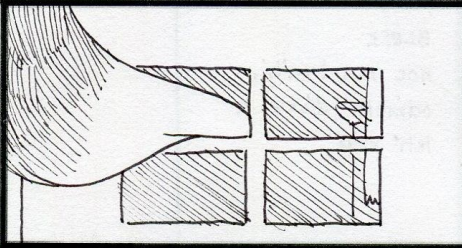




Scene:

Cut	Visual	Audio	Time
	<i>Univerzita Tomáše Bati</i>	Bílé titulky se vynořují na černém pozadí	
	<i>NOC</i>	název filmu se pospojuje jako souhvězdí	
① vc		černé pozadí se rozevírá ve tvaru očí město z nadhledu ptačí perspektiva	ruchy města - z dálky
① vc c		kamera klesá dolů nad střechy domů - <u>totální animace</u>	ruchy se zesilují, ale jsou kličivé
① c		předměstská ulice - kolem domků zahrádky, u jednoho stojí holčička - na konci ulice kamera doleva	docela klid
① c		ulice → řadové domky	- ruchy přibývají


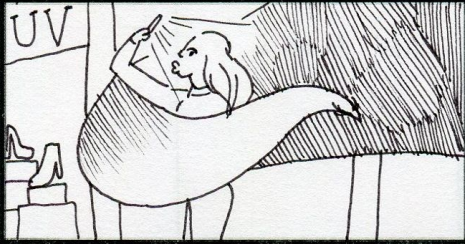
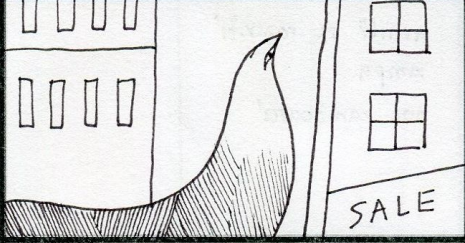
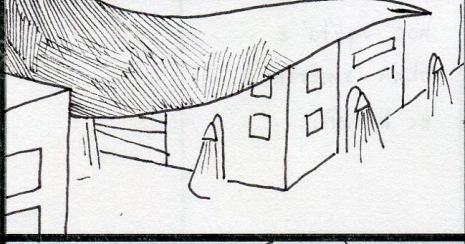

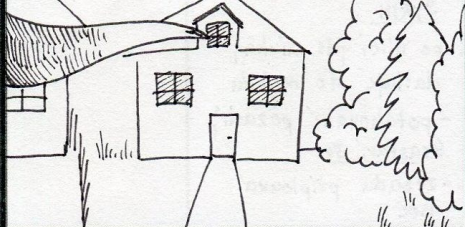
Total ( )

Scene:

Cut	Visual	Audio	Time	
① <u>c</u>		zabočení doprava na rušnější ulici	městský ruch se zesiluje	
① <u>c</u>		dlouhá rušná ulice, kolem jezdí auta, lidi...	auta, troubení, vzdálené hlasy...	
①		- kamera stoupá ke střeše budovy	-  -	↓ cca 20 sek.
①		kamera se přibližuje ke střeše jedné z budov - na ní se rozsvítí nápis	-  -	
①		záblesk		
② <u>PC</u>		<u>STŘIH</u> dům z boku, noc se odvrací směrem dolů		

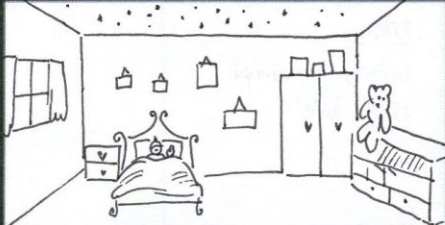


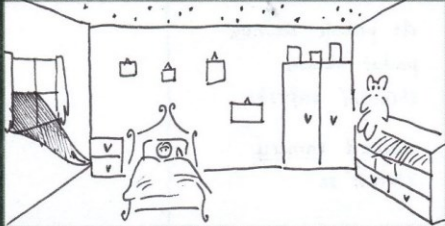
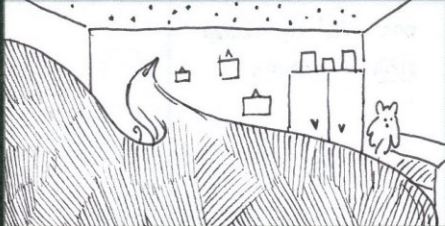

Cut	Visual	Audio	Time
③  <u>PC</u>		<u>STŘIH</u> - noc se přibližuje  najezd <u>kamery</u> až po detail okna	
③  <u>PD</u>		noc vliťa' do okna	
③  <u>D</u>		uvnitř se rozsvítí lampa noc zamžourá'	
③  <u>D</u>		noc vylíťa' z okna směrem ke kameře	
④  <u>PC</u>		<u>STŘIH</u> noc letí dolů na ulici  kamera <u>statická</u> '	
⑤  <u>AZ</u>		<u>STŘIH</u> po ulici jde dívka, dává do mobilu - potahované pozadí, <u>szastarí se</u> - zezadu připlouva' noc	



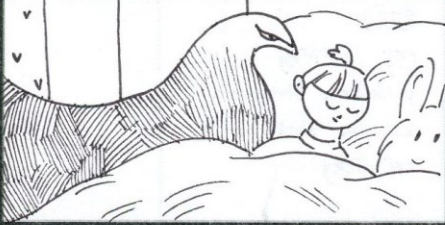


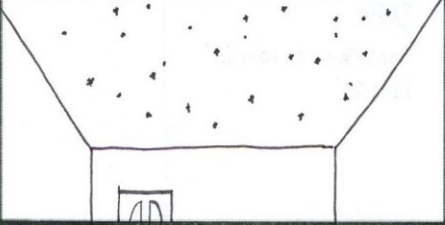
Scene:

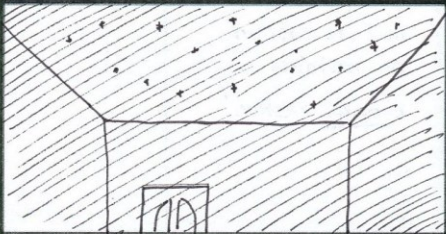
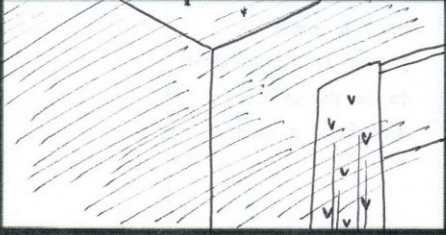
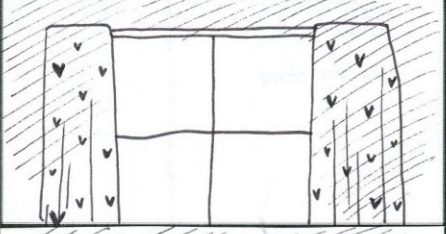
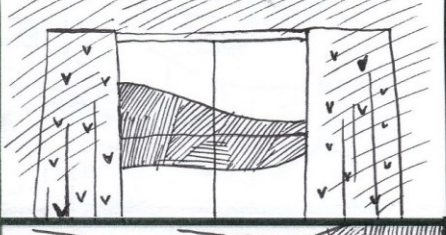


Cut	Visual	Audio	Time
⑤ AZ	UV 	noc se obmota' kolem divčina těla - dívka se chce vyfotit	
⑥ AZ	UV 	BLESK noc se odvráti, odmota' dívku a letí pryč	
⑦ PC		STŘIH noc vyléta' z ulice zase nahoru	
⑧ C		STŘIH noc vyplouva' z centra na ulici už svítí světla - noc pluje nad střechami	
⑨ C		STŘIH jížda kamery po ulici v domech svítí světla noc kolem prolíta'	
⑩ C		Kamera se zastaví u třetího domku, ve kterém je tma noc vplouva' do vrchního okna	

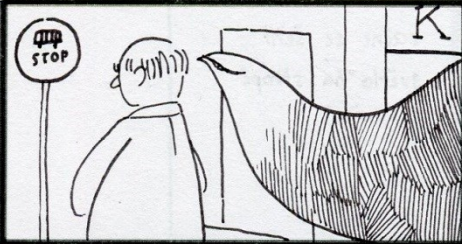

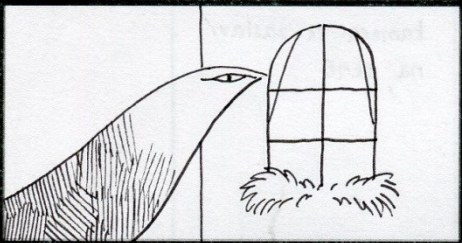



Total ( )


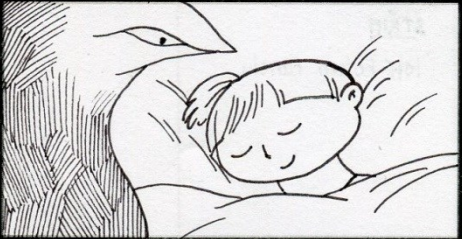
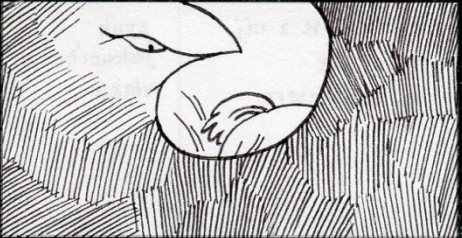
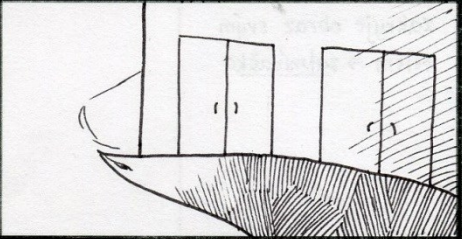




Cut	Visual	Audio	Time
9 <u>C</u>		pokoj holčičky <u>STŘIH</u>	
10 <u>PD</u>		<u>STŘIH</u> holčička leží v posteli usmívá se a dívá se do stropu	
11 <u>PE</u>		<u>STŘIH</u> <u>POV</u> holčičky pohled na strop na kterém slabě svítí hvězdičky	
12 <u>C</u>		<u>STŘIH</u> do pokoje vpluje oknem noc	
12 <u>C</u>		svým závojem zaplňuje celý pokoj	
13 <u>D</u>		<u>STŘIH</u> holčička se rozzáří obličej	

Cut	Visual	Audio	Time
<p>(14)</p> <p>PC</p> 	<p><u>STŘIH</u> hvězdy na stropě silně září</p>		
<p>(15)</p> <p>D</p> 	<p><u>STŘIH</u> spíící holčička kamera se začne oddalovat</p>		
<p>(15)</p> <p>PD</p> 	<p>kamera se oddaluje u postle bdi' noc</p>		
<p>(15)</p> <p>PC</p> 	<p>do pokoje začnou padat oknem sluneční paprsky dojezd kamery, zastaví se</p>		
<p>(15)</p> <p>PC</p> 	<p>noc mizí ven oknem <u>střih</u> v pohybu</p>		
<p>(16)</p> <p>PC</p> 	<p><u>STŘIH</u> strop s hvězdami přestanou zářit → noc mizí, zesvětlaží denní světlo</p>		

Cut	Visual	Audio	Time
<p>16</p> <p>PC</p> 	<p>začne se šřit světlo na stropě se mění</p>		
<p>16</p> <p>PD</p> 	<p>pohyb kamery → totální animace</p>		
<p>16</p> <p>D</p> 	<p>kamera se zastaví na okně</p>		
<p>16</p> <p>D</p> 	<p>za oknem proletí noc, která mřít směrem do města</p>		
<p>17</p> <p>C</p> 	<p>STŘIH noc vléta' do centra</p>		
<p>18</p> <p>PD</p> 	<p>STŘIH po ulici jde muž kamera jede s ním</p>		

Cut	Visual	Audio	Time
<p>18</p> <p>PD</p> 	<p>muž se zastaví na zastávce <u>kamera</u> zastaví</p>		
<p>18</p> <p>PD</p> 	<p>muž se otočí a popalí noc cigaretou ta se rozhořčeně zamračí a uhne</p>		
<p>19</p> 	<p><u>STŘIH</u> vlítá do okna</p>		
<p>20</p> <p>PC</p> 	<p><u>STŘIH</u> ložnice, v posteli leží manželé (odvrátení) od sebe, fukají do tableťů</p>		
<p>20</p> <p>PC</p> 	<p>do pokoje vletí noc</p>		
<p>20</p> <p>PC</p> 	<p>otočí se a vyletí ven, zamračí se s manželi to nehne</p>		





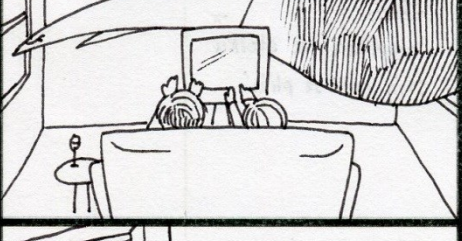
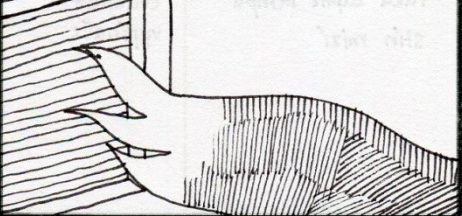
Cut	Visual	Audio	Time
<p>21</p> <p>PD</p> 	<p><u>STŘIH</u></p> <p>okno holčiččina domu noc letí dovnitř</p>		
<p>22</p> <p>D</p> 	<p><u>STŘIH</u></p> <p>noc bdí nad holčičkou</p>		
<p>22</p> <p>D</p> 	<p>zakryje záběr svým tělem → <u>zatmíváčka</u></p>		
<p>23</p> <p>Pc</p> 	<p><u>STŘIH</u></p> <p>noc letí temnou uličkou kolem garaží</p>		
<p>23</p> <p>Pc</p> 	<p>zpoza rohu vyjde policista s baterkou noc se otočí</p>	<p>kroky</p>	
<p>23</p> <p>Pc</p> 	<p>když se otočí, oslepi ji reflektory jedoucího auta letí vzhůru</p>	<p>troubení auta</p>	

Cut	Visual	Audio	Time
(24) c		STŘIH ulice po které chodí lidé s mobily v rukou noc se mezi nimi proplíta'	
(25)		STŘIH letí kolem tunelu	
(25)		najednou se z něj vyříh' vlak noc letí nahoru	zvuk jedoucího vlaku
(25)		zakryje obraz svým tělem → zatmívačka	
(26) D		STŘIH detail tváře → naštvana' vzadu se miha' město	
(27) D		STŘIH okno holčičina pokoje za ním rychle prolíta' noc	

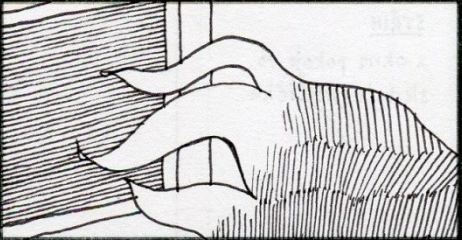
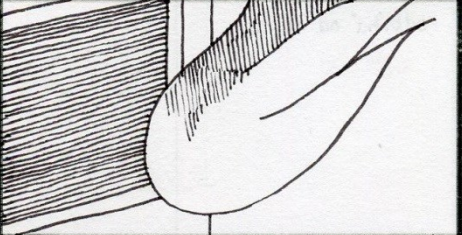
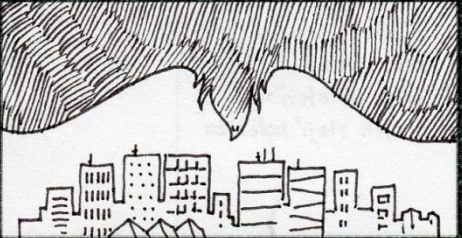

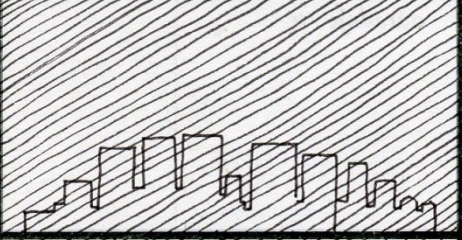
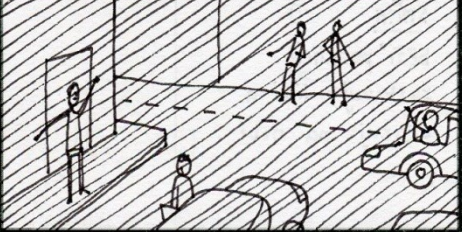
Scene:

Cut	Visual	Audio	Time
28  <u>PD</u>		STŘIH holčička nemůže usnout, poťukává prstama zamračená	18
28  <u>PD</u>		přikrývá se plyšákem zamručení převalování	20
28  <u>PD</u>		Vrtí se v posteli <u>zatmívačka</u>	26
29  <u>C</u>		STŘIH nad střechami budov se noc snaží dostat do města	30
30  <u>D</u>		STŘIH lampička na stolku stín noci se plíží	30
30  <u>b</u>		ruka zapne lampu stín mizí cvaknutí vypínače	35

Total ( )

Cut	Visual	Audio	Time
<p>31</p> <p>C</p> 	<p>STŘIH</p> <p>kancelář všichni ozářeni světlem z PC noc se jen otočí</p>	<p>řukání do klávesnic</p>	
<p>32</p> <p>Pc</p> 	<p>STŘIH</p> <p>kluk si zapaluje cigaretu, noc se na něj mračí</p>	<p>zapalovač</p>	
<p>32</p> <p>Pc</p> 	<p>kolem projde holka s mobilem noc odejde za ní ze zaběru</p>	<p>podpatky</p>	
<p>33</p> 	<p>STŘIH</p> <p>kličkuje mezi autama</p>	<p>ježdění aut trokbení</p>	
<p>34</p> <p>C</p> 	<p>STŘIH</p> <p>lidi se dívají na TV noc vletí a hned vyletí druhým oknem</p>	<p>zvuky v televizi</p>	
<p>35</p> <p>D</p> 	<p>STŘIH</p> <p>snaží se dostat do bytu přes žaluzie</p>		



Cut	Visual	Audio	Time
35  <u>D</u>		žaluzie se zavřou noc nadskočí, odlíta'	srolování žaluzií
35  <u>D</u>		letí vzhůru	
36  <u>VC</u>		<u>STŘIH</u> panorama města nad ním se vznáší noc město je osvětlené	
36  <u>VC</u>		vtrhne do města světa zhasínají	
36  <u>VC</u>		tma	
37  <u>C</u>		<u>STŘIH</u> rušná ulice lidi vyhřejí, vykřikují auta stojí	křik lidí troubení aut

Total ( )

Cut	Visual	Audio	Time
38 <u>D</u>			38
	STŘIH z okna pokoje to sleduje holčička		
38 <u>D</u>			38
	odbíhá od okna		
39 <u>C</u>			39
	STŘIH dům zvenku dveře se otevřou v nich stojí holčička		
39 <u>C</u>			39
	přiběhne před dům, podívá se nahoru		
39 <u>C</u>			39
	zaraduje se		
40 <u>C</u>			40
	STŘIH běží po ulici zastavuje lidi a ukazuje na nebe		

Cut	Visual	Audio	Time
(40) <u>C</u>		běží k další' paní'	
(41) <u>C</u>		<u>STŘIH</u> na ulici stojí lidi dívají se nahoru	
(42) <u>Pc</u>		<u>STŘIH</u> lidi hledí vzhůru	
(42) <u>Pc</u>		chlápek obejmě ženskou vedle	
(42)		jízda kamery nad hlavy lidí → hvězdy	
	<i>Sisulky</i>	Titulky	