

# **Tvorba, reflexe a ponaučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Halloweenské stíny“**

Iva Škrbelová

---

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: **Iva ŠKRBELOVÁ**  
Osobní číslo: **K10027**  
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:**  
**Halloweenské stíny – kreslený animovaný film**

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: file-export-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:

Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990  
Jakáčíst film Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6  
Rozhovory Hitchcock – TruffautČs. Filmový ústav, Praha 1987

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejzman  
Ústav animace a audiovizí  
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 Zlině 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 Zlině, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlině na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlině nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlině

13. 12. 2012

Jméno, příjmení, podpis

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

(1) Vysoká škola 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 polizovat 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.

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užitje-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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Svou písemnou prací bych chtěla čtenáře seznámit s výrobou mého bakalářského kresleného animovaného filmu. Popisuji zde svou literární přípravu, výtvarnou, celkovou animaci, střih, průběh nahrávání a výrobu zvuků a také komponování hudby. Jaké problémy s animováním nastaly a ponaučení z nich. Mimo popis přípravy filmu bych čtenáře chtěla seznámit s tím, jak jsem se k animaci dostala. Doufám, že práce bude pro čtenáře zajímavá a také přínosná.

Klíčová slova: kreslená animace, film, pohádka

## **ABSTRACT**

The aim of my bachelor thesis is to inform the reader about the production process of my drawn animation bachelor movie. I describe the preparation of the script, art design, animation, editing, recording and making sound effects, as well as composing musical score. I also highlight the challenges and lessons learnt during the animation process. Apart from the production process, I would also like to outline my inspiration for starting with animation. I hope the thesis will be informative, as well as beneficial to the reader.

Keyword: drawn animation, film, fairytale

Tímto bych chtěla poděkovat za velkou podporu jak finanční tak psychickou a důvěru ve mně vloženou po celou dobu studia své rodině . Dále paní Šárce Šmehýlové, Lukáši Gregorovi, Martinu Hampelovi a Richardu Austovi za pomoc s mou explikací. Také kamarádům, kteří se na filmu podíleli a spolupracovali se mnou. A samozřejmě panu Hejcmanovi, vedoucímu mé bakalářské práce, který mi po celou dobu výroby bakalářského filmu dával ty nejcennější rady.

Škole za potřebnou techniku k výrobě filmu a za rady všem učitelům.

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

Motto:

*„Chci věřit, že žiji ve vyspělé společnosti, která lidi neposuzuje podle toho, jak vypadají, ale podle slov, činů a práce, kterou za sebou mají.“*

Prof. JUDr. Vladimír Franz

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 JAK JSEM SE DOSTALA K ANIMACI</b> .....	<b>11</b>
<b>2 VZNIK FILMU</b> .....	<b>14</b>
2.1 PRVNÍ NÁPADY .....	14
2.1.1 Co je to Halloween .....	15
2.2 PŘÍBĚH .....	16
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>18</b>
<b>3 VÝROBA FILMU</b> .....	<b>19</b>
3.1 VÝTVARNO.....	19
3.2 CHARAKTERISTIKA POSTAV .....	20
3.3 PITCHING.....	20
3.4 STORYBOARD .....	21
3.5 ANIMACE, LINKOVÁNÍ, KOLOROVÁNÍ .....	22
3.6 VZNIK ZVUKŮ.....	23
3.7 HUDBA .....	23
3.8 STŘIH .....	24
3.9 VÝROBA TITULEK A PLAKÁTU .....	25
3.10 POSTPRODUKCE.....	25
<b>III PROJEKTOVÁ ČÁST</b> .....	<b>26</b>
<b>4 VÝTVARNÉ NÁVRHY</b> .....	<b>27</b>
4.1 CHARAKTERY .....	27
4.2 PROSTŘEDÍ .....	31
4.3 UKÁZKY ZE STORYBOARDU .....	35
4.4 PLAKÁT A TITULKY .....	58
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>62</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>63</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>64</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>66</b>



## ÚVOD

Začátkem mé práce, popisuji, jak jsem se k animaci dostala. Jak jsem od malička začala s kreslením, modelováním, šitím, rytím, malováním. Také několik zážitků, kterými jsem si prošla, než jsem se k animaci vůbec dostala a ať už byly příjemné či nepříjemné. Rozhodování se na střední škole kam dál. Cestu na přijímačky a zážitky z ní.

Dále popisuji mé prvotní nápady, které byly zavrhnuty, jejich průběh a jak jsem se pracovala k finálnímu. Také které filmy mám ráda a kterými jsem se inspirovala. Dále rozebírám výtvarné návrhy, Vytváření storyboardu, výtvarných návrhů, animace, jaké jsem s ní měla a neměla problémy. Vytváření speciálních ruchů pro film a také komponování hudby v Praze.

Popisuji funkci uspořádaného Pitchingu pro studenty třetích a pátých ročníků oboru klasická animovaná tvorba a animovaná tvorba.

Film je určen dětem, ale i dospělým. Také doufám, že text je dostatečně srozumitelný, mé vyprávění je zábavné a četbou mé explikace se pobavíte a něco se i dozvíte.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 JAK JSEM SE DOSTALA K ANIMACI

Od malička mě bavilo malovat. To jsem asi zdělila po mamce a rodiče mě v tom hodně podporovali. Hned, jak to bylo možné, chodila jsem do Lidové školy umění, do „výtvarky“. Dělali jsme tam snad úplně všechno. Dělali jsme linoryty, malby, kresby, různé keramické výrobky. Na keramice mě nejvíc vždycky zajímala pec. Když jsme šli všichni zanést své výrobky do pece, to byl pro mě největší zážitek. Vždycky mě naštvalo, když jsme glazurovali a sošky se nechávali ve třídě a paní učitelka je nosila do pece sama. Nejvíc jsem však měla ráda linoryt. Do „výtvarky“ jsem chodila až do deváté třídy a když jsem se pak rozhodovala co dál dělat, kreslení pro mě byla jasná volba. Proto jsem si podala přihlášku do Opavy na uměleckoprůmyslovou školu. Měla jsem na výběr 3 obory, propagační grafika, design a výroba hraček a dekorativních předmětů. Hrozně jsem chtěla jít na grafiku. Probírali jsme to i s paní učitelkou ve „výtvarce“, to byla totiž taky moje jediná příprava na uměleckou školu.

Ta mě přesvědčovala, abych zkusila obor výroba hraček a dekorativních předmětů. Že prý jsem všestranně nadaná a měla bych zkusit něco takového. Na ten obor jsem nechtěla. Paní učitelka mě stále přesvědčovala a říkala, že větší šanci budu mít na oboru hračka. Tak jsem jí poslechla. Podala jsem si tedy přihlášku tam, a co čert nechtěl, byla jsem první pod čarou. Toto zjištění samozřejmě doprovázel brek. Ale první lidi pod čarou se ještě přijímají, to bylo mé jediné štěstí. V našem oboru nás bylo šest a troufám si říct, že nikdo z nás nebyl horší než druhý. Teda až na jednu holčinu, ta ale odešla, tuším, že koncem prvního ročníku. No, čas plynul a my se museli rozhodovat kam dál. Jezdili jsme do různých měst na konzultace, já třeba byla v Ostravě, v Praze a v Ústí nad Labem. Praha byla totální fiasko. Šla jsem konzultovat na obor kresba. Paní profesorka se mnou jednala jak s nějakým póvlem. Bylo to strašně ponižující. Mávala nad mými kresbami nohou a naprosto vším opovrhovala. Její asistent chtěl zřejmě trochu zachránit situaci tím, že se ke mně snažil být milý. To mu ale opravdu nevyšlo. S brekem jsem odcházela, ponížená, jako jsem absolutní nula a volala jsem panu Benešovi do Ústí nad Labem, že nepřijedu na domluvené konzultace. Vysvětlila jsem mu proč, jakou jsem měla neblahou zkušenost s Prahou a že už opravdu nechci. Hrozně mi to srazilo sebevědomí. Pan Beneš byl ale strašně hodný, řekl mi ať, za každou cenu přijedu na konzultace. Nakonec mě přemluvil.

Tam si pan Beneš prohlédl mé práce a řekl mi „Pokud Vám někdo řekl, že neumíte kreslit, tak je to pěkný blbec.“ Hrozně mě to potěšilo, líbily se mu i výrobky, které jsem s sebou

vzala. Když jsem odjela, čekali mě ještě konzultace v Ostravě. Tam jsme jeli s kamarádkou ze třídy. Ona šla konzultovat na obor grafika a já zase na obor kresba. Měla jsem zkonzultováno dřív než kamarádka, tak jsem se rozhodla, že se půjdu podívat ještě na obor animace, jen tak ze zvědavosti. Když jsem vešla do třídy, u okna stál tlustý fousatý pán, před sebou na parapetu měl větší hromádku tabáku, papírky a baličku na cigarety a balil si je. Jak mě uviděl, usmál se a hned mě začal zaučovat. Teda spíš se mě začal ptát, proč jsem se přišla podívat na tento obor, co vím o animaci, jak to, že nic nevím o animaci, když jsem tam přišla a podobně. Zůstala jsem stát a hleděla na něho jako bych viděla smrt. Stále se mě ptal a nenechal mě skoro ani mluvit. Jak viděl, že to nemá smysl, zavedl mě mezi čtyři studenty a řekl „Tak, já se za patnáct minut vrátím a tato slečna bude vědět o animaci úplně všechno.“ a odešel. Studenti mi začali vše ukazovat, klasickou animaci na prosvětlovacím pultu, animaci na tabletu v programech a různá cvičení, která dělali. Moc mě to nadchlo.

Ještě ten den jsem doma vzala foťák, jednoho umělohmotného robota, kterému se hýbou nohy a ruce a začala jsem animovat. Foťák jsem měla položený jen tak na stole takže se to všechno hrozně klepalo, ale animaci jsem vytvořila. Potěšilo mě to a rozesmálo, hned jsem dělala a další. Udělala jsem si panáčka z papíru (kterého jsem použila v afterovém zápočtovém cvičení u pana Živockého v druhém ročníku na vysoké škole) a animovala jsem dál. Potom jsem už sháněla stativ a někoho kdo má lepší foťák než já. Jeden kamarád se mi hned ozval, udělali jsme spolu 2 další animace. Jedna byla s ovce, hrozná hloupost, ale nasmáli jsme se. A druhá byla moje maturitní práce. Ano, rozhodla jsem něco naanimovat na maturitní práci. Tak moc mě to nadchlo. Pan učitel říkal, že se toho obává, že by to nemusel být dobrý nápad, jelikož s animací nemám žádné zkušenosti. Řekl „, buď to bude super, nebo to bude totální hrůza“, já jsem toto akceptovala a rozhodla jsem se i přes toto všechno animaci dělat. S mým kamarádem Ondřejem, který mi půjčil foťák, jsme se do toho pustili.

Rozhodla jsem se dělat videoklip k jedné písničce. Nakreslila jsem si postavičky na tabletu, ty jsem vytiskla, podlepila je několika vrstvami papíru a udělala z nich kloubové loutky. Takže jsem v podstatě dělala ploškovou papírkovou animaci. Pozadí za loutkami jsem následně vyklíčovala a zasadila je do prostředí. Dopadlo to tak, že to byla totální hrůza. Já jsem se tomu smála, i Ondřej, nicméně panu učiteli to až tak vtipné nepřišlo. Navrhoval mi známku buď za čtyři z výroby a za pět z obhajoby nebo naopak. Takže mě nechtěl nechat pustit, ani navzdory mým předešlým výsledkům.

Zachránil mě externí učitel z komise, který vedl v Uherském hradišti obor hračka. Řekl, že ještě můžu něco dokázat. Dokázala jsem to, že jsem se hlásila na Univerzitu Tomáše Bati na obor klasická animovaná tvorba a přijali mě. Ani jsem nezkoušela obor kresba, jak jsem původně zamýšlela. I přes tento nezdar jsem si přihlášku podala a jsem velmi ráda, kde jsem. S Ondřejem jsme se díky této zpackané maturitní práci stali nejlepšími kamarády. Do Zlína jsem potom přijela na talentové zkoušky. Tat'ka jel se mnou a hodně mě podporoval. Nebyl akorát spokojen s mým oblečením. Podle něj jsem měla jet v kostýmku a v botách na podpatcích, zkrátka zcela elegantně. Když viděl, že s tímto opravdu nebudu souhlasit, protože na tohle se na uměleckých oborech moc nehraje, rezignoval a nechal mě tak. Přesvědčil se o tom, až viděl jiné, hlásící se studenty.

Z pohovoru si velmi dobře pamatuji pana Malíka, pana Hejcmana a pana Carringtona. Nejvíce mě zaujal pan Carrington, který byl v polo sedu - polo lehu zapadlý v židli a měl před sebou papír o velikosti A5, který byl celý modrý od propisky. Kreslil stále dokola kolečka. Potom byly pochváleny mé vlasy, že prý vypadám jako z manga filmů. Takový byl můj zážitek z přijímaček ve Zlíně. Poté mi po týdnu přišlo vyrozumění, že jsem byla přijata. Byl to skvělý pocit. A taky jsem se stala ve třídě na SŠ terčem pomluv, protože jsem byla první, kdo byl zatím přijat na vysokou školu. Mnohé přátelství rázem skončilo. Ale začala nová přátelství tentokrát už ve Zlíně.

## 2 VZNIK FILMU

Téma, které jsem si vybrala pro svůj bakalářský film je z období Halloweenu. Halloween jsem si vybrala, protože je pro mě fascinující díky své atmosféře. Protože se u nás svátek neslaví, chtěla jsem jeho atmosféru ztvárnit ve svém filmu. Žánr filmu je víceméně pohádkový. Jelikož mám velmi ráda filmy typu Noční můra před Vánoci od Tima Burtona, nechala jsem se jimi trochu inspirovat po vizuální stránce.

### 2.1 První nápady

Už řadu let mě velmi baví filmy s mysteriózní, hororovou, temnou tematikou. Před nedávnem jsem viděla film Don't be afraid of the dark - malinké zrůdičky, zřejmě nějakí skřeti, pojídají dětské zuby. Zpracování bylo výborné. Tímto filmem jsem se chtěla inspirovat, ale nakonec se tak nestalo. Další vynikající filmy pocházejí například od Tima Burtona, Ospalá díra, ten přímo miluji. Zpracování je úžasné, herci, atmosféra, vůbec jako celek je to skvělé. Tento film je hodně založen na vizuální stránce, která je (jak už jsem řekla), skvělá. Jeho dalšími kvalitními počiny jsou animované filmy. Například Noční můra před Vánoci nebo Mrtvá nevěsta, kde dominuje skvělé výtvarné zpracování spojené s nejmodernějšími technologiemi snoubící se s prací těch nejlepších animátorů. Tyto dva filmy jsou loutkové, i když by se mohlo zdát, že nikoli. Za zmínku také rozhodně stojí animovaný film Fears of the Dark. V tomto počinu je hned několik typů animace a několik příběhů a každý samotný příběh je udělán specifickým typem animace.

Abych se dostala ke svému bakalářskému filmu - chtěla jsem také udělat něco s temnou atmosférou, něco z čeho půjde cítit strach. Popravdě, mám strach ze tmy, a proto jsem chtěla vytvořit děsivý film, který bude opravdu hororový. Navodit opravdu hororovou atmosféru je velmi těžké. Myšlenek jsem měla spoustu, ale byly velmi zmatené. Nedokázala jsem sestavit smysluplný děj, který by měl logickou stavbu a posloupnost, lidově řečeno neměl „hlavu ani patu“.

Chtěla jsem dělat příběh o malé holčičce, která jde sama domů. Bojí se, cítí jako by ji stále někdo sledoval, ale ve skutečnosti nikde nikdo není. Slyší jen šramocení a kroky, ale když se otočí, nikoho nevidí. Nakonec přijde domů a rychle utíká přes celý prostor temného domu až do svého pokojíčku, kde si rychle sedne na postel, zakryje se peřinou a vystrašeně se kouká kolem sebe. Slyší šramocení a vidí, jak se kolem postele mihnou stíny. Z perspekti-

vy diváka, bychom viděli, že pod postelí něco je. Něco hrozného, děsivého. Tímto jsem skončila. Nejdříve bylo divné, že jde malá holčička domů v noci a sama, neboť, malé holčičky se většinou v noci samy na ulici nevyskytují. Dále také to, že nikdo nebyl doma, žádní rodiče, to bychom taky mohli jednoduše považovat za hloupost. A nakonec žádná rozumná pointa: co, proč, jak, kde, kdo, s kým. Jednoduše řečeno – absolutně to nedávalo smysl.

Musela jsem se tedy ubrat jiným směrem. Holčička jako hlavní postava zůstala, chtěla jsem se inspirovat filmem „Don't be afraid of the Dark“, jak už jsem výše zmiňovala. Pokoušela jsem se vytvořit podobné malé nestvůry, jaké byly ztvárněny v tomto filmu. Podobně jsem chtěla využít i pojídání dětských zubů, ale s tím rozdílem, že v mém filmu měly stvůry žrát dětské prstíky na nohou. Mé výtvarné návrhy tomu byly hodně podobné a s příběhem to souviselo taktéž. Tudy cesta také nevedla. Poté mi pan Hejzman, vedoucí práce, navrhl, ať zkusím vyměnit malou holčičku za dospělejší holku, ve věku cca 22 let. Ale ani tato možnost nakonec moc nevyšla, protože se z ní vyklubala psychicky narušená ženská, aspoň já jsem to tak cítila. Proto jsem tedy chtěla ve filmu nechat malou holčičku, protože děti se často bojí strašidel pod postelí, ve skříní a tak podobně. Bojím se i já a to je mi 22 let. Malá holčička jako hlavní postava tedy zůstala a abych využila temné atmosféry, chtěla jsem, aby se aspoň část příběhu odehrávala venku. Takhle jsem dostala nápad, že by mohlo jít o Halloween - děti chodí večer samy nebo ve skupinkách koledovat o sladkosti. Tímto způsobem jsem vyřešila problém, proč je vlastně holčička sama venku. Stíny jsem také chtěla zachovat, neboť k noci patří, obzvláště ty „živé“. Rozdíl je pouze v tom, že se nebojí holčička, ale všichni ostatní. Takže hlavní myšlenka byla takhle naprosto pohřbena.

### 2.1.1 Co je to Halloween

Nechala jsem se inspirovat anglosaským lidovým svátkem Hallooween. Slaví se 31. října v den před Svátkem všech svatých a Dušičkami. Děti se oblékají do různých strašidelných kostýmů a chodí koledovat s tradičním pořekadlem „Trick or Treat“ (Koledu nebo Vám něco provedu). Svátek se slaví převážně v anglicky mluvících zemích. Tradičními znaky Halloweenu jsou vyřezávané dýně se svíčkou uvnitř, tzv. „Jack -o'-lantern“, dále čarodějnice, duchové, černé kočky, kostlivci, příšery apod. Typickými barvami jsou černá s oranžovou. Snažila jsem se navodit tuto atmosféru ve svém filmu.

Některé americké svátky se mi líbí. Přijdou mi nápaditější, kreativnější a zábavnější než u nás. Halloween je podle mě opravdu skvělý svátek. Baví se u něj vesměs všechny generace. Děti blázní, baví se. Oblékají si kostýmy všech druhů, chodí za Drákulu, jeptišky, Frankensteinova monstra, červené karkulky, prostě téměř vše, na co si vzpomenete. Dospělí o Halloweenu pořádají různé večírky a také se oblékají do neskutečných masek. U nich možná i do odvážnějších, ehm.

A to nemluvím o výzdobách. Když vidím ve filmech nebo v seriálech, jak dokážou být ozdoby nápadité, tak lituji, že jsem tento svátek ještě neměla možnost zažít. Kostlivci, rakve, netopýři, zombie - zkrátka svátek podle mého gusta. Je pravda, že aby to za něco stálo, musí to stát hodně peněz. Stále přemýšlím nad tím, jak se to rozmáhá u nás. Nejspíš mi to trochu vadí, ale v tom smyslu, že chceme jít s dobou a být moderní. Nevím proč to jinak děláme. A když tu někdo něco takového uspořádá, tak to za moc nestojí. U nás jsou obdobou tohoto svátku Dušičky. Teda obdobou, lidé je zřejmě spojují s Halloweenem, ale Halloween se slaví den před Svátkem všech svatých, což je ta doba našich Dušiček. Ale mně stále připadá, že lidé u nás spojují s Dušičkami právě Halloween a ne Svátek všech svatých. Veselejší, Dušičkám podobný svátek je v Mexiku, tzv. „Dia de los Muertos“ (Památky zesnulých, Den mrtvých) s tím rozdílem, že mexičané netruchlí, ale oslavují zemřelé, chystají oblíbená jídla, dary, květiny. Tento svátek bych si také přála zažít. Atmosféra musí být neuvěřitelná. Obrovské průvody lidí v maskách namalovaných jako kostlivci, přitom tento svátek nemá vůbec depresivní ladění, ba právě naopak, neskutečně hraje barvami. A naše dušičky? To mám vždycky náladu si akorát pobřečet.

## 2.2 Příběh

Jak jsem již zmínila, příběh je o malé holčičce, která koleduje o Halloweenu. Holčička chodí od dveří ke dveřím, nastavuje košíček a každý ji něco nasype, samozřejmě by ale chtěla víc, protože je „nenažraná“. Podívá se do košíčku, udělá psí oči a košíček znovu nastaví, ale nikdo jí víc dát nechce, přece jen musí zbýt i na další děti. Když je holčičce ukázáno, že opravdu víc nedostane, tak se v ten moment za jejími zády vynoří velké stíny. Těch se všichni leknu a upustí, odhodí nebo dají své bonbóny holčičce a rychle se schovají domů. Holčička si posbírání své bonbóny a jde dál. Stíny samozřejmě v pravý čas zmizí. Holčička to takto párkrát zopakuje a stíny ji stále nenápadně pronásledují. Poté se ubírá domů. Projde kolem nudícího se kluka, který se rozhodne jít za ní. Jakmile k ní dojde, se-



bere jí košíček a z něj bonbón, který sní a provokativně košíčkem mává nad holčiččinou hlavou, která se naštvane pokouší si pro něj vyskočit, ale je příliš malá. Ale v tu chvíli se za holčičkou vynoří velké stíny. Když je kluk spatří, zůstane chvíli nehybně stát s pusou dokořán, ale chvíli na to začne rychle utíkat a při tom upustí košíček.

Holčička se na něj dívá, pak se otočí, aby viděla, čeho se kluk tak lekl, ale nic za sebou nevidí. Jen pokývne rameny, posbírání rozsypané bonbóny a odhopsá dál. Pokračuje domů, když se jí za zády najednou objeví stíny, napřáhnou se, jakoby na ni chtěly skočit, ale zrovna kolem projde cizí pán a stíny se musí schovat. V tu chvíli už holčička přichází domů. Otevírá dveře, ale než je stihne zavřít, stíny proklouznou za ní. Holčička proběhne kolem kuchyně a spěchá do svého pokojíčku. V kuchyni sedí její rodiče, kteří se stihli sotva ohlédnout, neboť je ani nepozdraví. Holčička se snaží co nejrychleji vyběhnout schody, jen aby už mohla sníst své bonbóny. Stíny ji tiše pronásledují. Když holčička vejde do svého pokoje, ještě vykoukne a šibalsky se ohlédne, jestli někdo nejde. Pak zavře dveře, ale stíny se opět stihnou rychle protáhnout dovnitř. V pokojíčku holčička hodí košíček na postel, rychle se svlékne a hodí své oblečení na zem. Vyleze na postel a začne se cpát bonbóny. A v tom se za jejími zády začnou znova objevovat stíny, napřáhnou se na holčičku, a když už ji skoro mají, vejde do pokojíčku maminka. Stíny se rychle schovají. Maminka dá holčičce pusu na dobrou noc a odchází. Stíny se opět začnou vynořovat, napřáhnou se a vrhnou se na holčičku. Ale ne tak docela, vrhnou se na její bonbóny, které jsou vlastně jejich. Všech tří. Stíny se začnou cpát, holčička se na ně podívá, usměje se, podívá se do kamery a zákeřně se usměje a vycení zuby. Celou tu dobu jsou stíny na její straně, z čehož vyplývá, že zákeřná je tak trochu ona. Takto tedy o mém příběhu, který vlastně není ani tak strašidelný, jako spíš lehce legrační.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 VÝROBA FILMU

Film jsem dělala kreslenou animací na tabletu. Animovala jsem převážně doma, ale také ve škole na tabletech Cintiq. Zmiňovat se budu o vzniku výtvarných návrhů, charakteristice postav, storyboardu, hudby, ruchů a animaci vůbec.

#### 3.1 Výtvarno

U výtvarna jsem měla docela velký problém s nakreslením domů. Měla jsem vesměs jasnou představu, jak by měly vypadat, ale za žádnou cenu jsem to nemohla nakreslit. Stále mi vycházely domy, které vypadaly jako čtverec se střechou. Pár pokusů o výklenky a podobné větší zásahy do architektury okamžitě zkrachovalo. Zřejmě nemám smysl a cit pro architekturu. I přes snahu se inspirovat obrázkem, mé snahy bohužel nevyšly. Věděla jsem přesně, co chci. Nevím, jestli jsou tyto domy typické výhradně jen pro Anglii, ale inspirovala jsem se Anglickými cihlovými domky, takzvané „Semi – detached houses“. Český „dvojdomek“, ale spíš taková dlouhá „nudle“ z krásných cihlových členitých domů. Takže jsem si našla fotku přesně s tímto typem domů a nestydatě ji obkreslila. Bohužel. Nebylo jiné možnosti, několik dní jsem se snažila marně a toto bylo jediné východisko. Překreslené domy jsem samozřejmě trochu pozměnila. S postavičkami to nebylo tak těžké, má představa o tom, jak by holčička měla vypadat, byla jasná. Kulatá hlavička, úsměv od ucha k uchu, i když nemá uši. Říkám jí „záškvara“.

Maminka i tatínek byli také v mé hlavě jasní, ti se ale ve filmu moc „neohřáli“, tatínek vlastně vůbec, ten se sotva přihřál a tímto skončila jeho role. Mou oblíbenou postavou je tlustý pán, který holčičku zasype bonbóny. Dále tam mám ještě dvě paní a jednoho mladíka. Mladíka mám nejméně ráda. Osobně se mi vůbec nelíbí. Nerada kreslím tyto typy. A konečně stíny - hlavní spoluaktéři neplechy. Ti se s filmem trochu změnili. Jak jsem zjistila, byli příliš malí a také až moc černí. Vyřešila jsem to ubráním intenzity, což je „zprůhlednilo“ a staly se z nich opravdové stíny. Prostředí je laděno jen do odstínů šedé s barevnými dekoracemi znázorňujícími atmosféru Halloweenu. Barevné jsou i všechny postavy a náhledy do jejich domů. Velmi barevný je také interiér domu, kde holčička bydlí. Nejhezčí je však holčiččin pokojíček. Je vybarven velmi pestrými barvami. Na zdi jsou plakáty si kočičkami, prasetem a jednorožcem. Na této zdi původně měly být fotky holčičky, ale bylo mi řečeno, že je to divné. Snažila jsem se je tedy pozměnit a došla jsem na plakát s kocou-

ry, prasetem a jednorožcem. Kocoura, protože mám kocoury ráda, doma jednoho taky máme. Prase, proto, protože je mám taky ráda a jednorožec, no to je přece jasné. No a na zdech má holčička pár poliček. Leží na ní jakási travička v květináči, pastelky a podobně. Ale také (podle Viktora) nejlepší postava filmu je panáček se zelenými vlasy. Žádný panáček to, ale není, je to medvěd, za kterým leží had.

### 3.2 Charakteristika postav

Nejprve bych začala od paní, která jako první dává holčičce bonbóny. Tato paní je starší, řekněme kolem šedesáti - sedmdesáti let. Je příjemná, usmívající se. Jak vidí se kolem mihnout stíny, hned se poleká, takže ve filmu nemá žádný další výraznější projev. Dále je zde další paní, stará asi tak čtyřicet pět, čtyřicet let. Ta je také velmi milá a s radostí dá holčičce bonbóny. Jakmile chce holčička víc, paní se zamračí a naštvě se. To je jí ovšem k ničemu, jakmile spatří stíny, tak omdlí a to je její konec. Ne doslova, ale to už se nikdo nedozví. Následuje tlustý pán. Mám ráda tlusté fousaté pány. Ano, může to znít divně, ale je to nejspíš z toho důvodu, že mi připomínají mého dědu. Tento pán se moc neusmívá. Dá bonbóny a taky odmítne holčičce dát další. Jakmile ale spatří stíny, milerád holčičce dá všechno co má. Následuje maminka s tatínkem. Tatínek, jak jsem již zmiňovala, se ve filmu ani „neohřeje“. Je to normální, nic neříkající pán. Maminka je starostlivá a velmi milá. Dále je zde ještě postava mladíka. Ten je lehce zkažený a samou nudou by se ukousal. Holčičce se snaží sebrat košíček, ale samozřejmě se mu to nepovede. Kromě něj je zde také nenápadný starý muž, který jen příkráčí a odkráčí, zřejmě pravidelná večerní procházka. Nakonec nám zůstává holčička a stíny. Holčička působí velmi mile, ukázkově, ale opak je pravdou. Stává se z ní pěkná „záškvara“, která pěkně všechny vypekla. O stínech zase nikdo neví, jen sama holčička. V podstatě nejsou vůbec zlí. Jen využily toho, že dokážou vypadat zle. Nakonec se holčička se stíny pěkně pomějí nad svým bohatým úlovkem.

### 3.3 Pitching

V zimním semestru byl uspořádán Pitching - zhruba v době, kdy jsem měla napsaný scénář a vyřešené výtvarné návrhy. Pitching byl uspořádán pro animátory třetích a pátých ročníků a zúčastnily se ho všechny ročníky oborů střihu, zvuku, produkce a kamery za účelem získání lidí pro své filmy, kteří by zaujímali tyto pozice. Měli jsme mít připravenou prezenta-

ci o našich bakalářských či diplomových filmech. Prezentace nesměla prozradit celý děj, ale dostatečně zaujmout ostatní studenty, kteří se po Pitchingu měli ozývat nám, že si vybrali náš film, na kterém se chtějí podílet. Bylo to koncipované ještě tak, že jsme kromě těchto pozic mohli žádat také o přibližnou část peněz, která bude k realizaci filmu potřebná. Někdo nechtěl nikoho, protože si to třeba zařídil jinak, někdo jiný potřeboval pouze střihače, a někdo úplně všechny. Já jsem žádala o střihače a také o zvukaře, který mi naručuje film. Na hudbě jsem už byla domluvená s Danem Stanchevem. O peníze jsem nežádala.

Celé to dopadlo tak, že se mi neozval nikdo a peníze jsem dostala. Dostala jsem nejvyšší částku, která je na osobu - šest tisíc korun. Peníze patřily jednoznačně Danovi. Později, když jsem se smířovala s tím, že se už opravdu nikdo neozve, jsem začala přemýšlet. Přemýšlela jsem několik dní a nic jsem samozřejmě nevymyslela. Pak se ale stal zázrak. Jednoho večera jsem zůstala společně s Lenkou Hniličkovou asi do desáté večerní ve škole kvůli bakalářskému filmu. Když jsme skončily, šly jsme se podívat do vedlejší budovy, kde Matěj Valenta natáčel cvičení s prváky Oprava kola. Přišly jsme tam, kdy kluci zrovna točili jakýsi let v letadle. Matěj nám stále připomínal, že má hlad a chtěl po nás, abychom mu zašly pro jídlo. My jsme vždy odvětily větou „Až nám najdeš zvukaře!“. Asi po dvaceti minutách tohoto rozhovoru na úrovni, jsme zjistily, že za počítačem sedí zvukař. Jen tak jsem se ho zeptala, jestli by nechtěl zkusit dělat ruchy do mého bakalářského filmu a on s velkou radostí souhlasil. Jan Ondra. Říkal, že animovaný film ještě nikdy nezvučil a moc rád by si to vyzkoušel. Už jsem měla téměř vyhráno. Proto jsem se ho okamžitě zeptala, jestli nezná nějakého střihače a on mě hned odkázal na Vojtu Nixe. Tak jsem mu napsala. Byl také velice milý a hned souhlasil. Pak jsme se všichni domluvili na hromadné schůzce, kde jsem jim následně předvedla svůj scénář a výtvarné návrhy. Můj nápad se jim moc líbil. Poté jsme se ještě párkrát sešli, když práce pokročila kupředu. Nakonec jsem byla nucena sehnat si ještě produkční. Tou se stala Nikola Augustínová a později také Petra Ptáčková. Nakonec jsem tedy zdárně našla všechny dobré duše, které jsem potřebovala. A samozřejmě, že byli všichni skvělí a odvedli kvalitní práci.

### 3.4 Storyboard

Jakmile jsem měla vyřešený příběh a výtvarnost, pustila jsem se do vytváření storyboardu. Zpočátku jsem záběrování měla dost strohé. Čelní pohled, boční pohled, čelní pohled, boč-

ní pohled. Svým způsobem nuda. Snažila jsem se tedy o oživení různými pohledy a taky jízdou, nájezdem, odjezdem a pohybem kamery. Pohyby kamery jsem dělala v programu *Adobe After Effects*, vskutku výborná věc. I když jsem s tím měla velké problémy. Tak, jako u těchto záběrů, jsem snad ještě nikdy nenadávala. Nakonec jsem je zvládla, podle mě vypadají dobře, ale je stále co pilovat. Musel mi pomoci pan Živocký a kamarád Roman Kejklíček. Protože dělám stále jen v programu TVP, spoustu věcí jsem zapoměla, ale záhy jsem si je oživila. Při animování jsem také storyboard trošku pozměnila. Ta představa je trochu lepší, když se animuje. Připadalo mi to animačně docela nudné – např. místo toho, aby se paní jen lekla, rovnou sebou praštila o zem a zůstala ležet. Pozměnila jsem také kluka. Původně totiž stojí opřený o lampu. Trochu jsem si to ztížila a posadila jsem ho na obrubník. Tam znuděně sedí a povzdechne si. Také jsem pozměnila leknutí pána. Původně měl zakřičet a hrůzou vyhodit košíček s bonbóny do vzduchu a holčička je měla pochytnat. Změnila jsem to tak, že pán uvidí stíny a usměje se, velice bázlivě šáhne pro další košíček plný bonbónů, který otočí a vysype ho na holčičku, kterou hromada bonbónů zcela zasype. Holčička poté zatřepe hlavou a tím si z hlavy odhází bonbóny, potom se nimi prokouše, krkne si, vykrkne košíček a jde dál.

### 3.5 Animace, linkování, kolorování

Měla jsem takový plán, že budu dělat tempem dva záběry denně. (Jak bláhová představa). Některé jednodušší záběry takto šly, někdy i třeba tři za den, to se ale vykompenzovalo těžkými záběry, kdy jsem jeden dělala třeba tři dny. Na co si dobře vzpomínám, tak nejhorší byla asi chůze maminky, když vchází do pokojíčku holčičky. To byl opravdu „horror“. Dělala jsem ji tak na osmkrát. Když si ji pustím frame po framu, tak je to hodně divné, musím se tomu vždycky smát, jak se jí lámou nohy. Ale když se to pustí vcelku, tak to funguje. Další „past“ byla, když jsem zjistila, že pán otevře dveře doleva a z té samé strany si sebere košíček. Naštěstí bylo vše zachráněno díky Kristýně Šnirychové, která mi poradila jeden trik. Celou sekvenci s pánem jsem označila a jednoduše ozrcadlila. Kdybych ho měla celého přeanimovat na druhou stranu, tak už nejspíš nejsem mezi živými. Strach jsem měla také z kluka, kterého jsem umístila na obrubník. Mám zde takový šikmý pohled na ulici. Kluk vstal, dal si ruce do kapes a odešel směrem ke kameře. Vstal tak, že si ruce opřel o kolena, zapřel se a narovnal se. Kupodivu se mi to povedlo napoprvé. Animaci jsem také dělala nehotovou linkou. Měla jsem zhotovena veškerá pozadí a poté, co jsem

dodělala celou animaci, začalo se obtahovat a následně kolorovat. Nečekala jsem, jak moc to bude náročné. Říkala jsem si, že když mám hotovou animaci, tohle bude „raz dva“, ale ukázalo se, že opak byl pravdou. Musel mi pomoci Viktor Svoboda a Roman Kejklíček, bez nich bych to opravdu nezvládla. Říkala jsem si, že za dva až tři dny to stihneme. Ve skutečnosti to trvalo necelé dva týdny. Opět velmi bláhová představa.

### 3.6 Vznik zvuků

Zvuky mi sháněl a vyráběl Jan Ondra. Některé jsme vyráběli spolu. Takové klasické zvuky, jako je např. otevírání dveří, nebo zvonek a podobně, jsou stažené z internetu. Ostatní zvuky jsme vyráběli. Například chůzi po koberci jsme dělali položením ručníku na stůl a lehce jsme do něj tūkali zapalovačem. Zavírání holčiččinych dveří v pokojíčku je ve skutečnosti zavírání plastového okna v Honzovém pokoji. Holčiččina chůze je drcení slupek z lískových oříšků malou krabičkou. Podobně je dělané šustění bonbónů - to šustil Honza slupkami mezi prsty v misce. Když se holčička svlékne ve svém pokoji a hodí oblečení na zem, tak tento zvuk jsme dělali pomocí rukávu od mé košile, se kterým jsme mrskali o kraj stolu. Dále jsme namlouvali postavy. Teď už můj kamarád Ruda (netuším jak se jmenuje příjmením) namlouval pána a krknutí holčičky. Pánovi jsme ještě hlas upravili, takže zní skoro jako medvěd. Dvě paní namlouvala nějaká slečna, myslím, že se jmenuje Bára. Ale ve skutečnosti to byl stále Ruda, kdo namlouval i dvě paní. Nevím proč jsem si myslela, že to byla Bára. Když jsem se dozvěděla, že další dva lidé namlouvají postavy, už jsem se rozčílila, že budu muset přepisovat titulky, abych je tam připsala. Ruda mě potěšil tím, že řekl, že není třeba ho do titulků dávat. Spadl mi kámen ze srdce. No a holčičku jsem namluvila já sama. Ještě jsem zapomněla na stíny. Když se objevují, zní při tom takový dunivý, temný, hororový zvuk. Nevím jak bych ho přesněji popsala. Když jsme si to pouštěli bez hudby, jen se zvuky, znělo to opravdu strašidelně.

### 3.7 Hudba

O hudbu se postaral Dan Stanchev. Hodně se mi líbí jeho kapela, kterou má s Geňou, jmenují se Fertilizer. Hrají dost zvláštní hudbu, abych to řekla přesněji: experimental – electronica. Vím, že Dan je skvělý hudebník a mimo jiné i animátor a s hudbou pro můj bakalářský film si poradí nejlépe a dá si na ní záležet. Samozřejmě za pomoci Michala Ře-

hulka. Za Danem a Michalem jsem musela podstoupit výlet do Prahy, protože tam oba dva bydlí. Hudba se nahrávala u Michala doma. Cestování s mým notebookem a tabletem po Praze bylo náročné, proto jsem si udělala z mých dvou kamarádů, u kterých jsem nocovala, nosiče. Tedy, nabídli se, že mi pomůžou a tak nosili celý den. Michal má z pokoje takovou malou, dost obstojně zařízenou zkušebnu. Dan si nejprve poslechl ruchy společně s obrazem, několikrát, do toho si už pobrnkával a zkoušel jak nejlépe nasadit melodii na obraz a zároveň se dostat dobře mezi ruchy, aby se to příliš „nemlátilo“. Až si to Dan pořádně vyzkoušel, začali jsme nahrávat. Po asi třetím nebo čtvrtém opakování už Dan necítil prsty, protože kytara nebyla jeho a nebyl na ní zvyklý a taky už začala padat sprostá slova. Další pokus už byl finální. Potom si Dan začal vybrnkávat druhou melodii, taktéž na kytaru. Takhle druhá melodie se snad přehrávala mnohem vícrát. Opakovala se historie se prostými slovy, až jsme se nakonec dobrali ke zdárnému konci. Tedy v největší míře Dan. Hudba perfektně sedí do děje, Dan přesně věděl kde zvolnit, nebo naopak přidat.

### 3.8 Střih

O střih se postaral Vojta Nix. Myslím, že ten to taky výborně zvládl. Hodně mi poradil s různými záběry – např. co by bylo přirozenější, co by více podtrhlo překvapení, a nebo co vypadá opravdu zvláštně. Díky němu jsem změnila poslední záběr ve filmu. Původně měl skončit tak, že bude jen nájezd na holčičku pak „zatmívačka“ a titulky. Což je upřímně opravdu nic neříkající konec. Tedy ne úplně nic neříkající, ale spíš obyčejný, nudný. Proto jsem vymyslela, že bude nájezd na holčičku a ta ještě otevře pusy, pak přijde rychlý nájezd do její otevřené pusy a potom až teprve zatmívačka. Jakoby tu kameru spolkla. Vojta udělal střih postupně se zrychlující, dynamičtější, aby zkrátka gradoval. Měla jsem co dělat, abych Vojtovi odevzdala hotové záběry s animací, aby už mohl začít stříhat. Ovšem kdyby nebylo Romana, tak opravdu nevím. Ten přišel s výborným, prozíravým nápadem. Vojta dostal záběry naanimované, ale nikoli nalinkované a vykolorované. My jsme mezi tím s Viktorem a Romanem kolorovali a linkovali. Mezitím Vojta už stříhal jen animačně hotové záběry. My jsme stále pracovali, aby už bylo vše hotovo. Následně jsem tyto záběry vyexportovala do png sekvencí a Vojta je v projektu nahradil za nehotové a střih tím pádem zůstal. Díky tomuto Romanova nápadu se vše stihlo. Kde já bych bez těch kluků byla.



### 3.9 Výroba titulek a plakátu

V titulkách jsem měla zcela jasno. Na černém pozadí oranžové písmo. Takový hlavní znak Halloweenu. A také jsem si je sama napsala. Rozhodně jsem nechtěla použít existující font. Titulky jsem si připravila přesně podle šablony a naanimovala jsem si je v programu *Adobe After Effects*. Následně jsem zjistila, že šablona není vůbec aktuální. Na to mě upozornila produkční Petra Ptáčková. V titulkách byla chyba a závěrečné titulky mají trochu jiné znění. Takže následovala oprava. Poté jsem opět zjistila, že titulky budu muset předělat, respektive připsat pár lidí do poděkování. Titulky jsem si udělala příliš brzy a tohle mi bohužel nedošlo. U plakátu jsem měla asi 3 návrhy, jeden se pak pozměňoval a vyladil do hotova. Jen mě štválo, že nastavení muselo být ve CMYKu. Barvy se totiž dost výrazně změnili a jsou zcela jiné i v mé příloze tady v této práci. Doufám tedy, že v tisku to nebude tak markantní. Ale kdo ví jak to bude vypadat ve velkém formátu.

### 3.10 Postprodukce

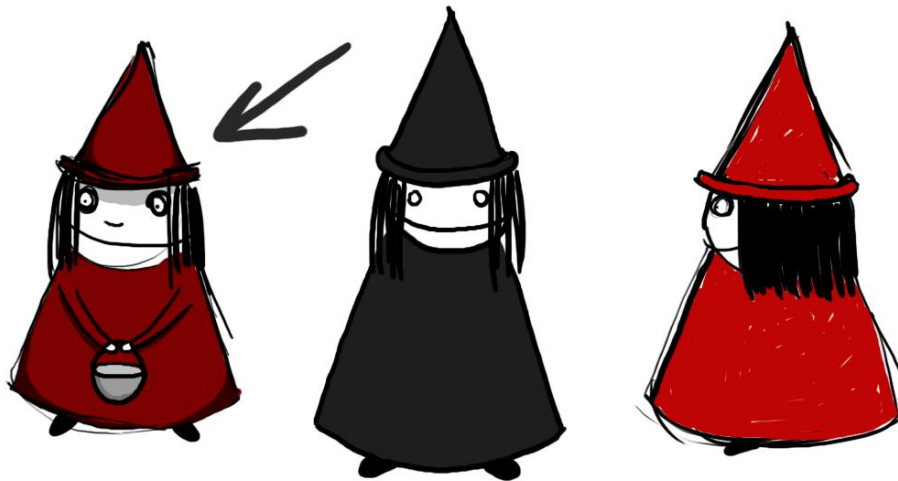
Jako postprodukci jsem víceméně brala již zmiňované linkování a kolorování, které trvalo tak ukrutně dlouho. Ale všemu nebylo konec, jak se mi zdálo. Když jsme s rukama ve škole skončili s kolorováním a linkováním, já jsem už jen dotahovala pár drobností, jako chybějící bonbónky v několika záběrech, nedodělané podstíny u postavíček, nebo chybějící obličej a ručičky holčičky. Postupně jsem ale zjišťovala, že těchto drobností je víc a víc a nebylo jich konec. Snad ještě toto jsem dělala dalších 5 dní. A když jsem nedej bože zjistila, že nějaké záběry se neshodují a nenavazují, začali se na mě valit návaly vzteku zároveň s panikou, brekem a smíchem. Párkrát jsem také zjistila, že některé záběry se neuložily a to pro mě bylo zcela nemyslitelné. Já pravidelně ukládám frame co frame. Ukládám zkrátka preventivně. A také jsem si zavedla zálohu nejméně na 5x.

Vzpomínám si také, jak už jsem všechny záběry zkontrolovala, vyexportovala. Dost jsem jich v tomto průběhu ještě upravovala. Potom jsme se s Vojtou sešli a začali jsme nahrazovat staré soubory těma novými. No nenašly se tam další minimálně 4 chyby? A to říkám minimálně. Ani si to už nepamatuju, nevím ani co je za den.

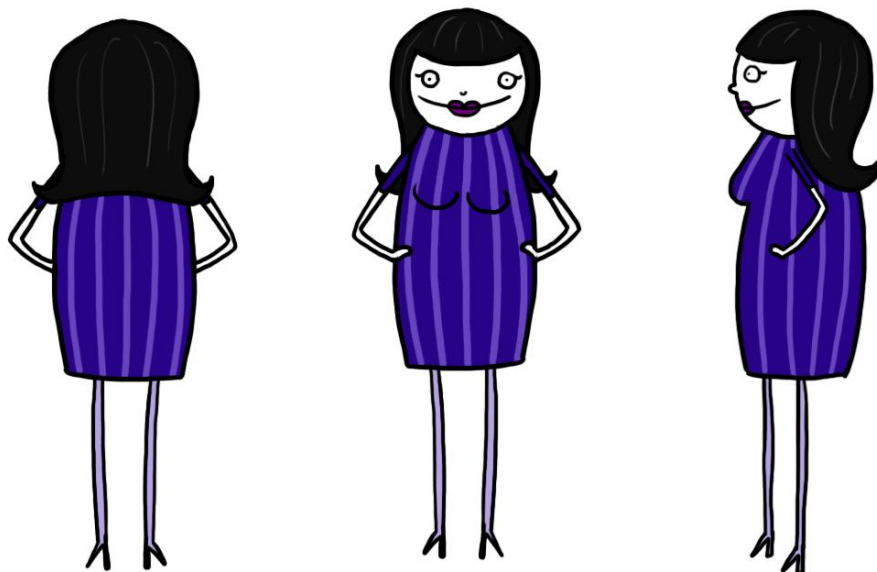
### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**

## 4 VÝTVARNÉ NÁVRHY

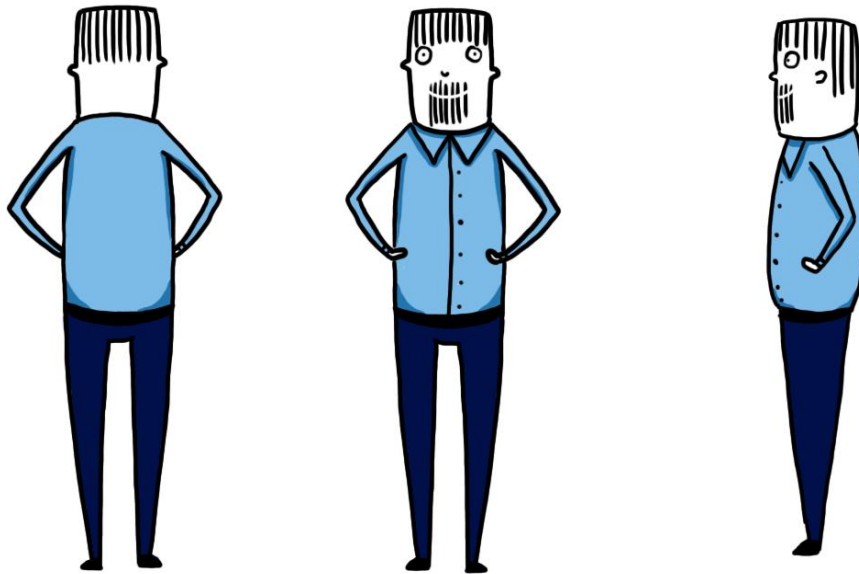
### 4.1 Charaktery



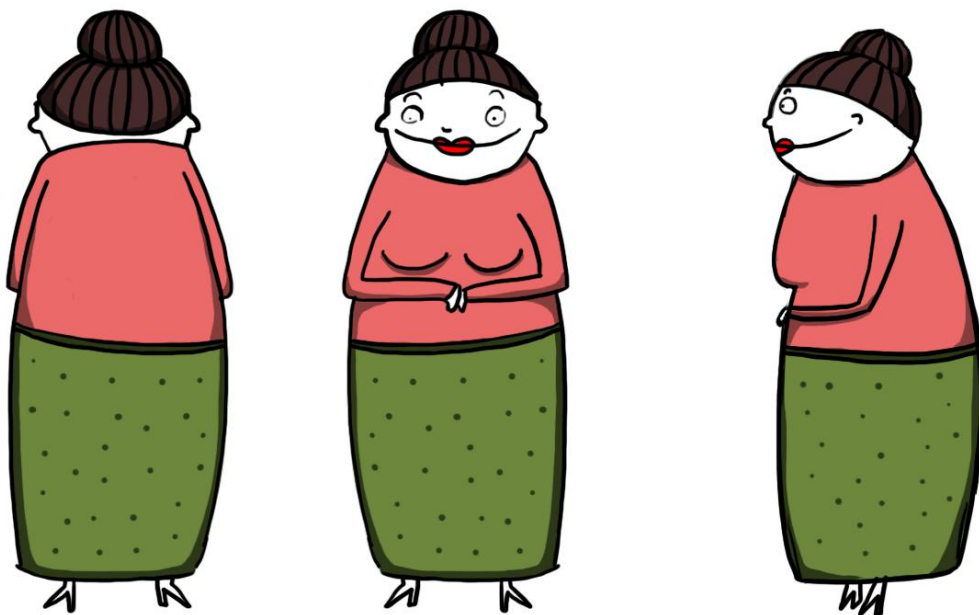
Obrázek 1 – Holčička.



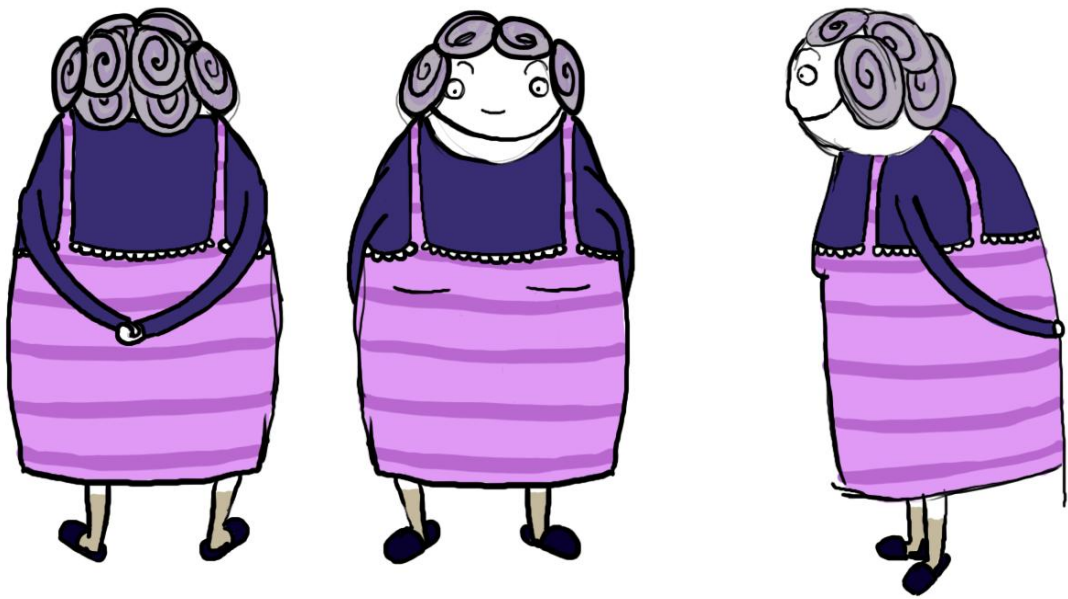
Obrázek 2 – Maminka.



Obrázek 3 – Tatínek.



Obrázek 4 – Paní mladice.



Obrázek 5 – Paní stařice.



Obrázek 6 – Kluk.



Obrázek 7 – Stíny.



Obrázek 8 – Rozměry.

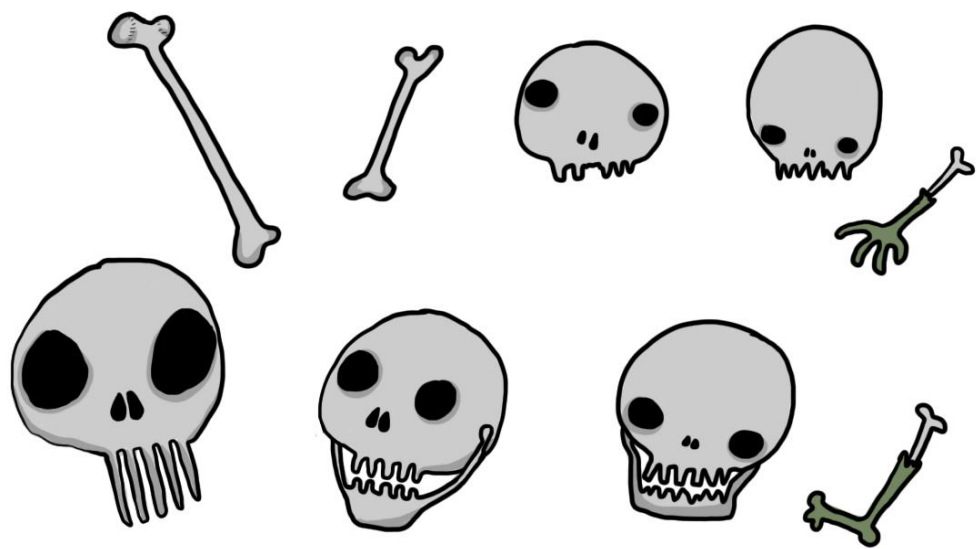
## 4.2 Prostředí



Obrázek 9 – Ulice 01.



Obrázek 10 – Ulice 02.

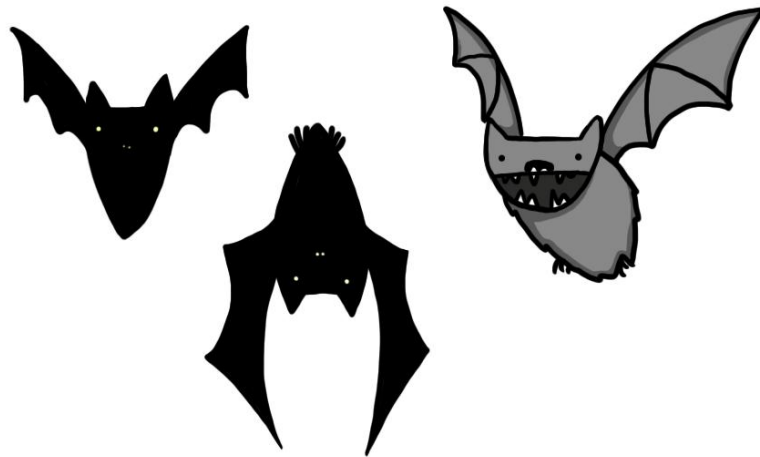


Obrázek 11 – Lebky.

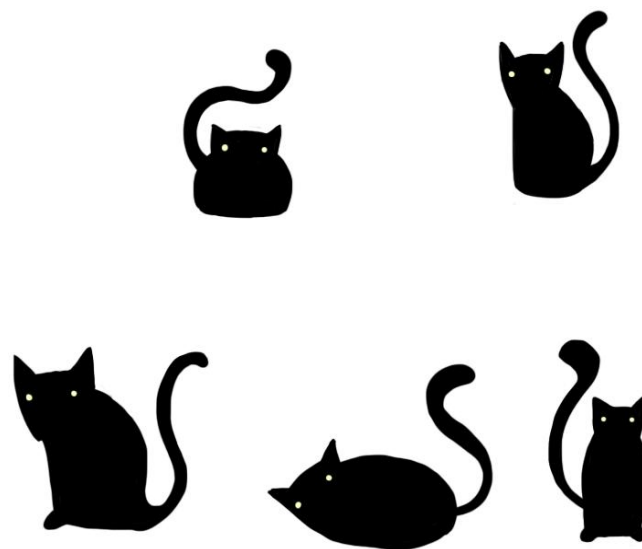


Obrázek 12 – Dýně.





Obrázek 13 – Netopejři.



Obrázek 14 – Karlové.

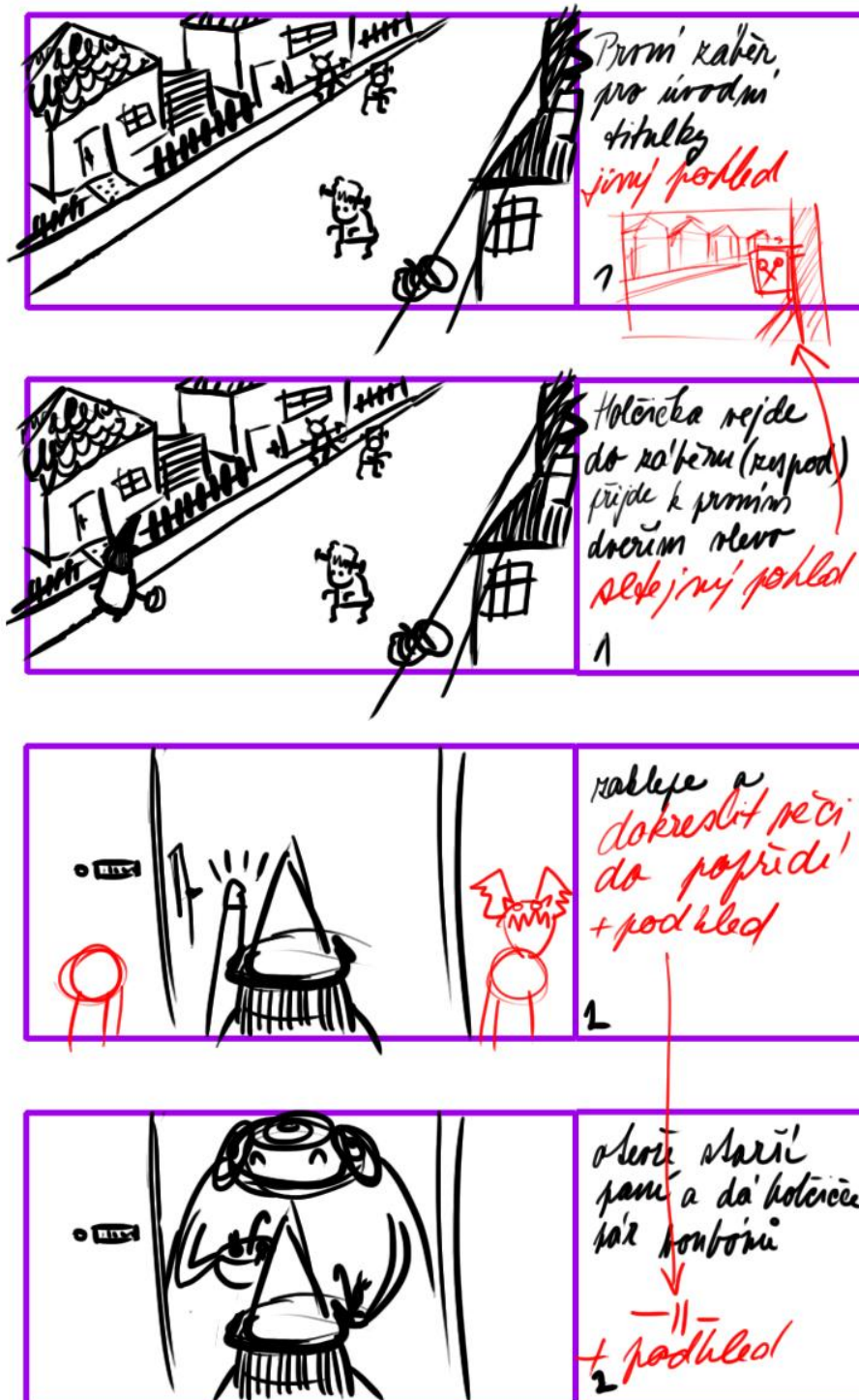


Obrázek 15 – Nához.

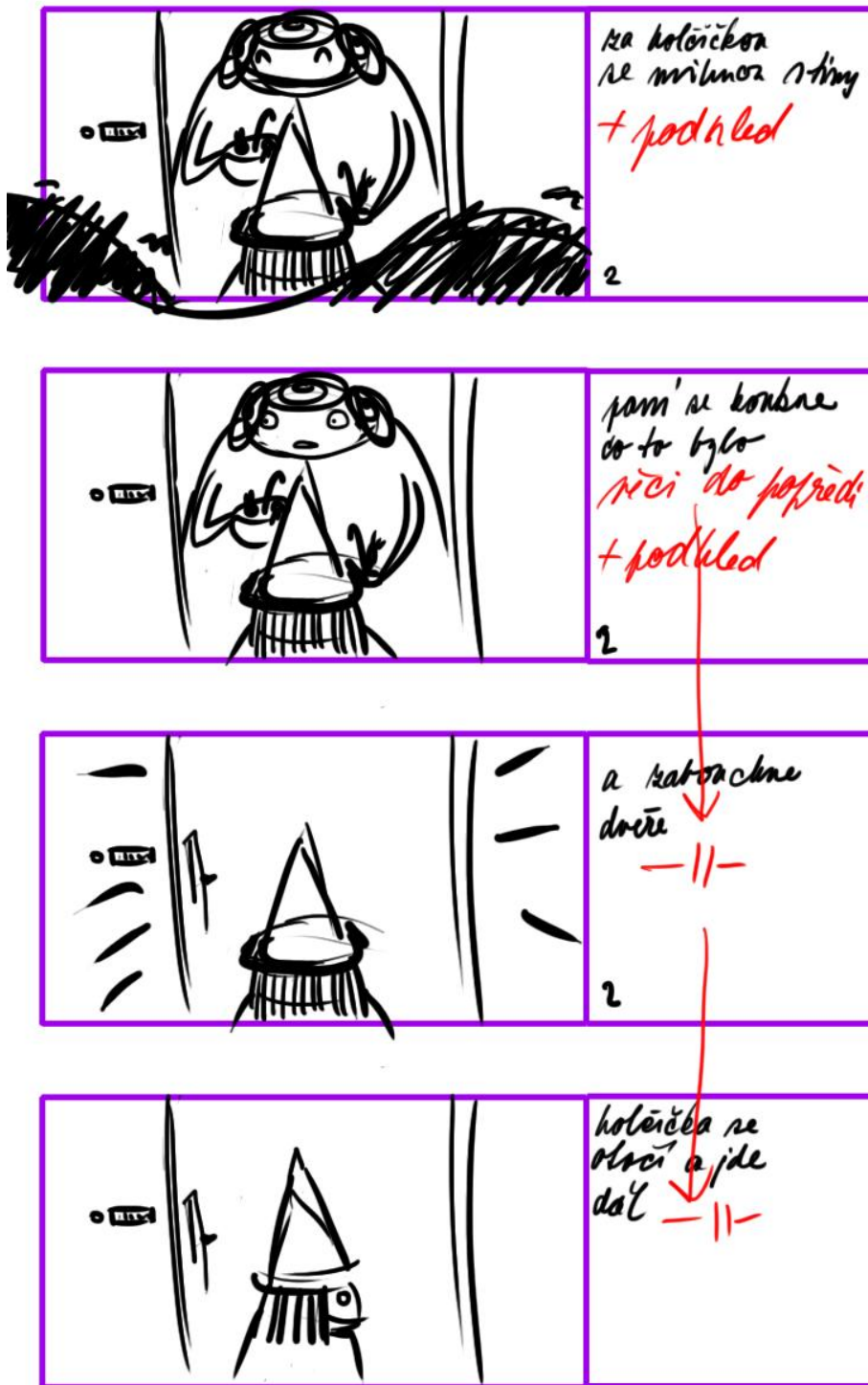


Obrázek 16 – Pokus.

### 4.3 Ukázky ze storyboardu



Obrázek 17 – 000.



Obrázek 18 – 001.



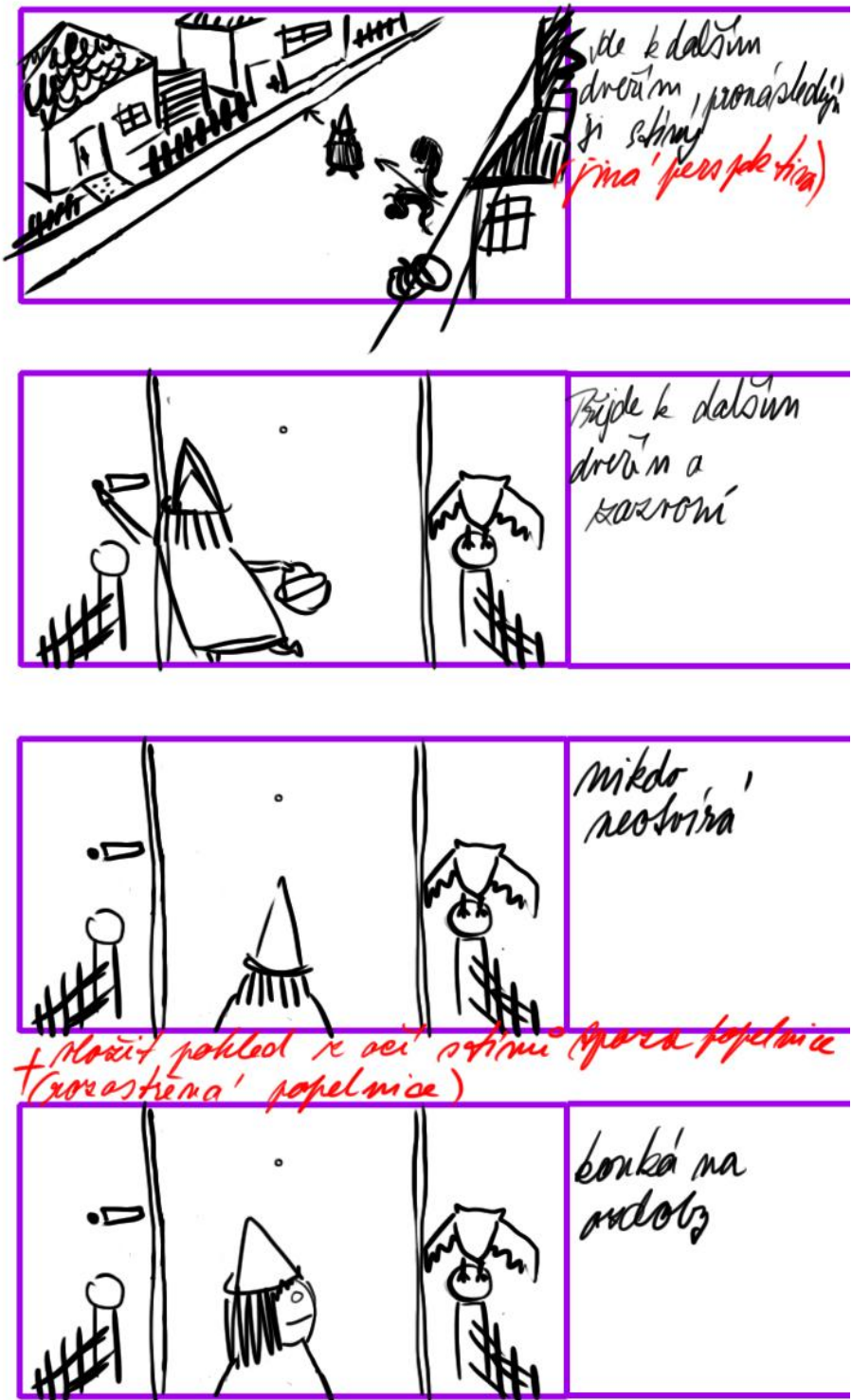
Obrázek 19 – 002.



Obrázek 20 – 003.

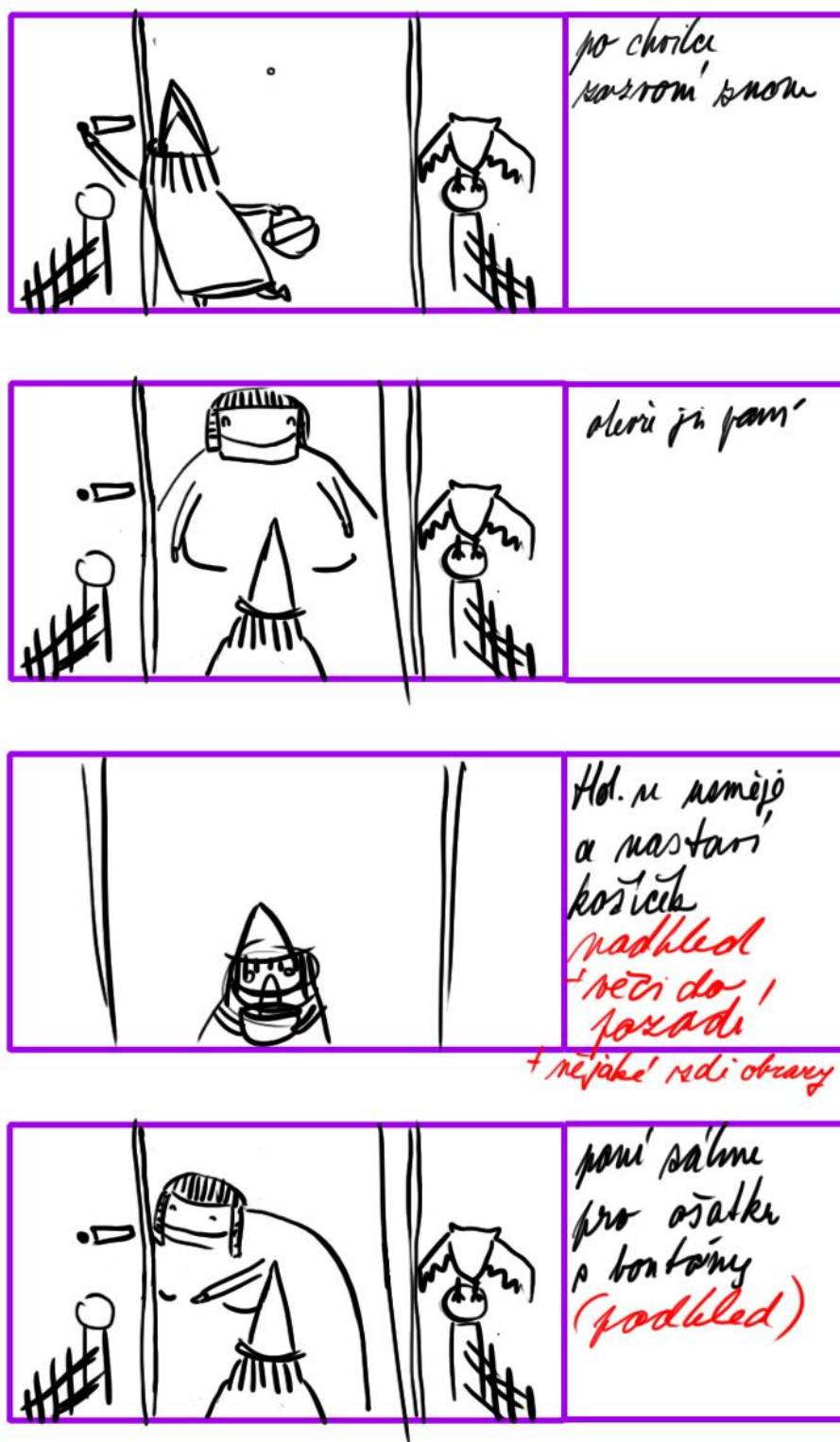


Obrázek 21 – 004.



Obrázek 22 – 005.

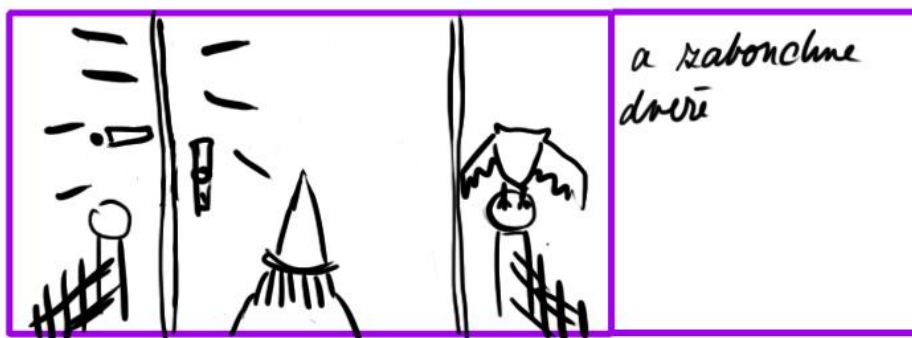
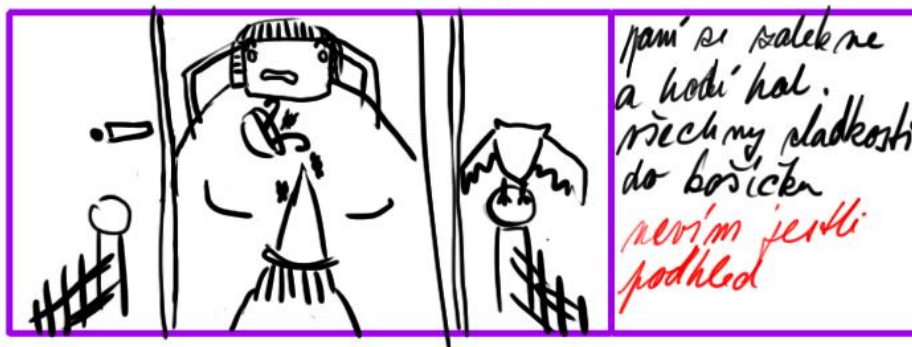
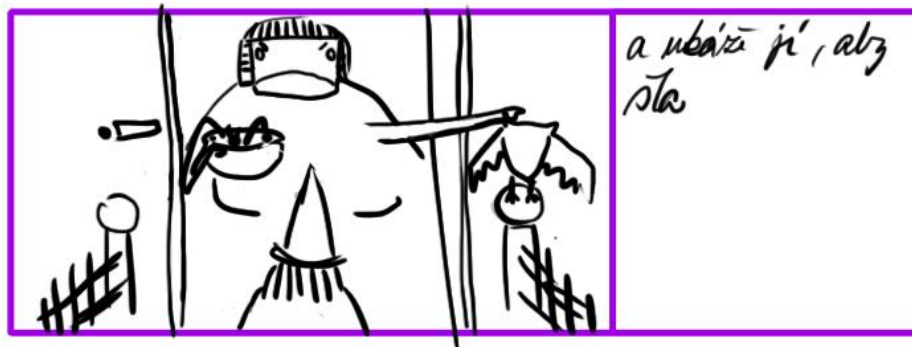




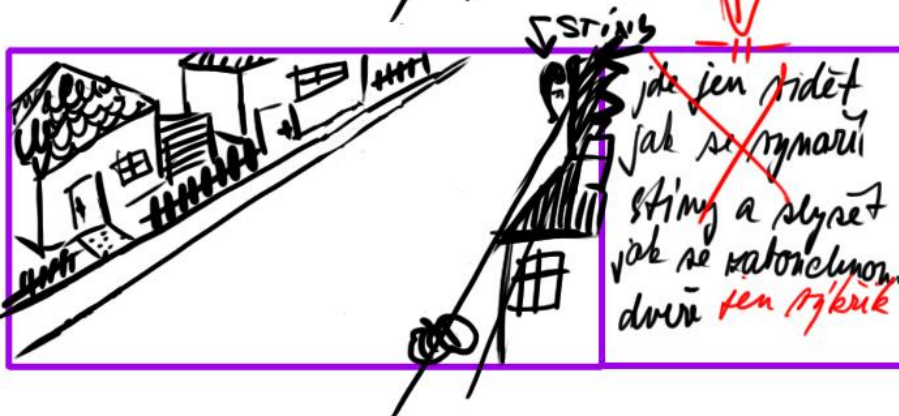
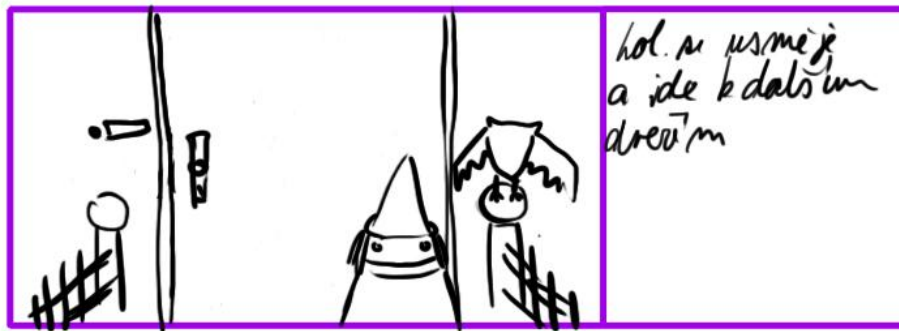
Obrázek 23 – 006.



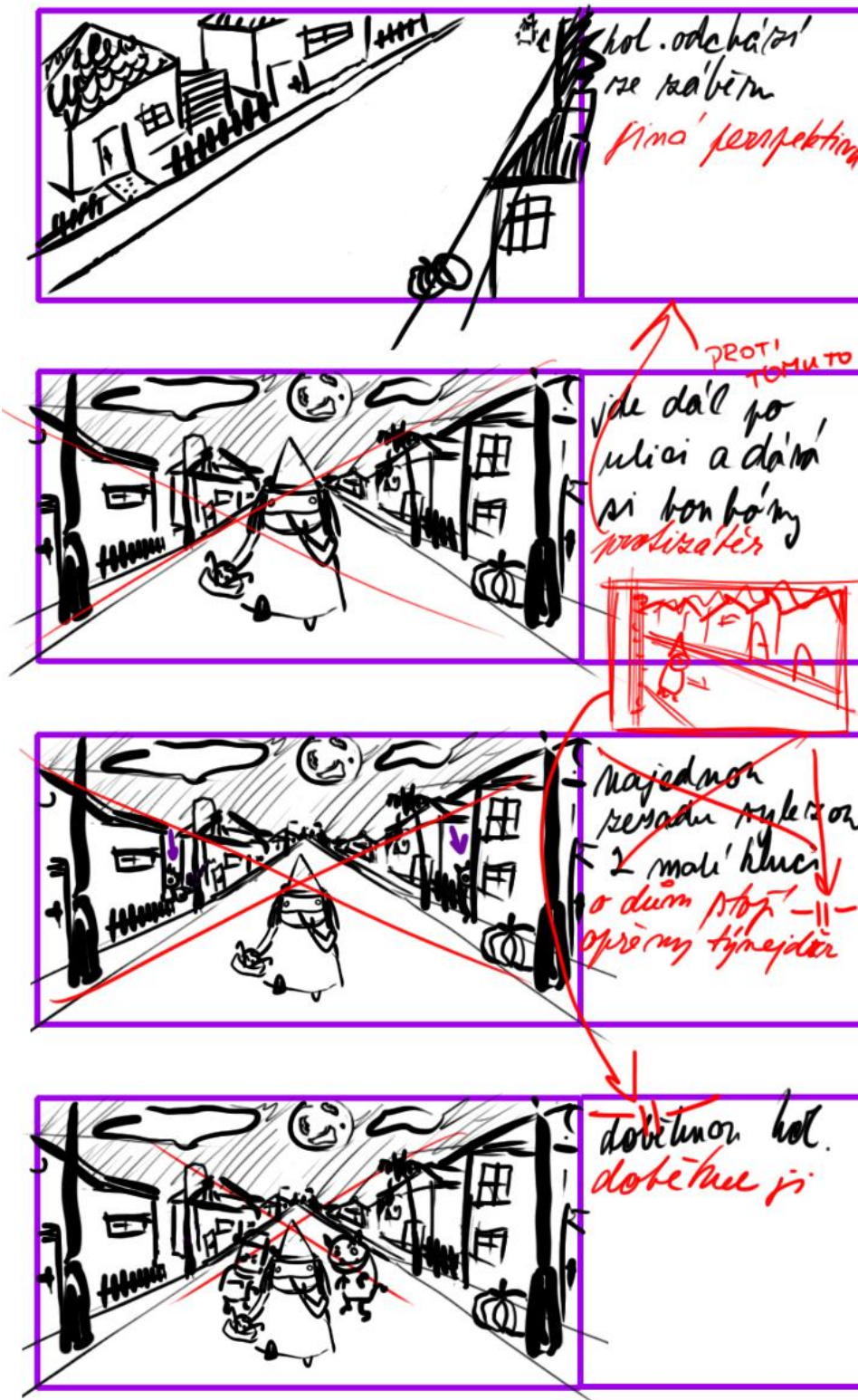
Obrázek 24 – 007.



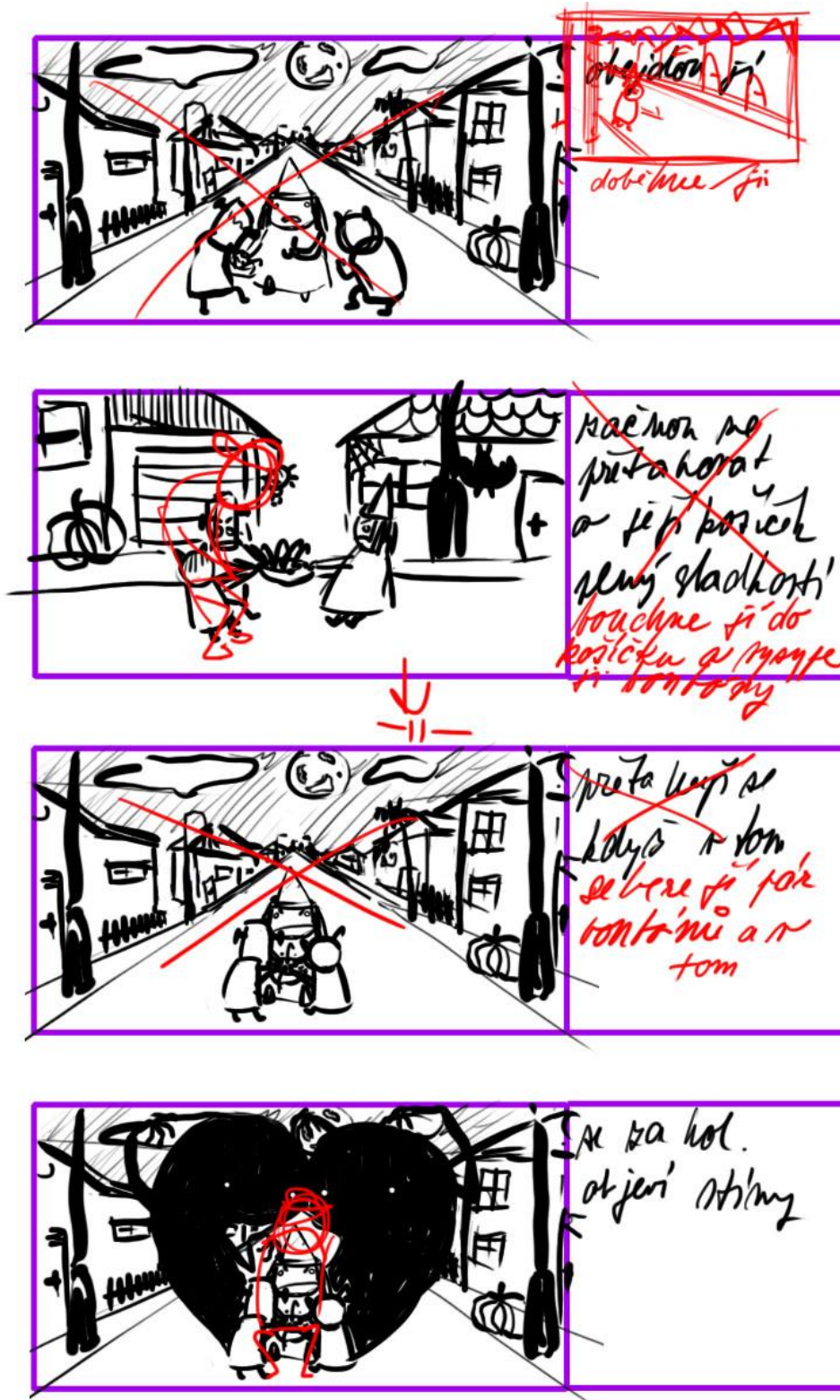
Obrázek 25 – 008.



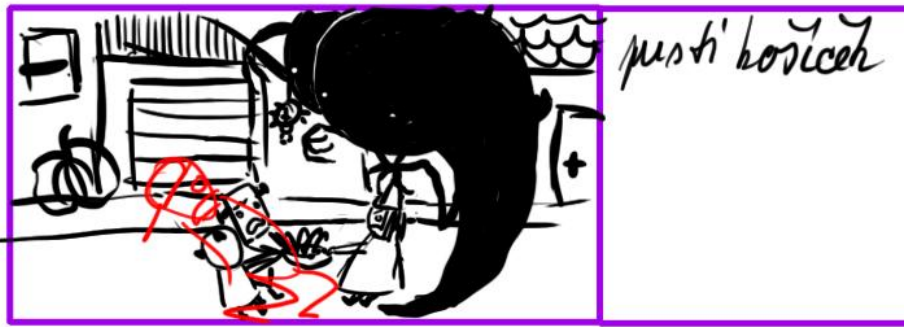
Obrázek 26 – 009.



Obrázek 27 – 010.



Obrázek 28 – 011.



Obrázek 29 – 012.

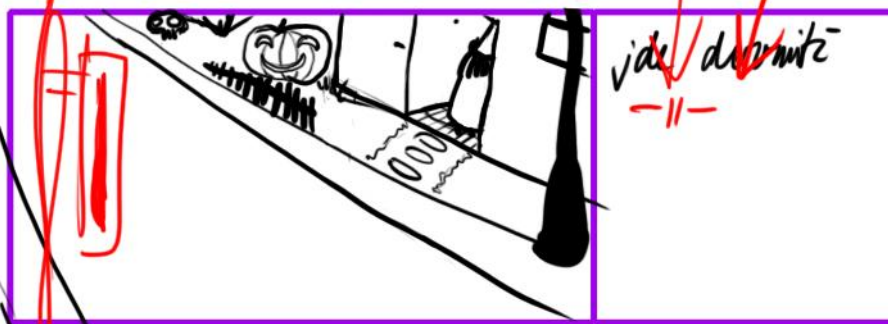
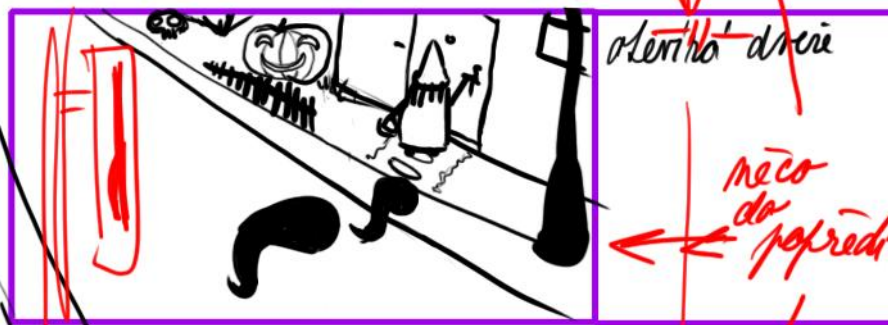
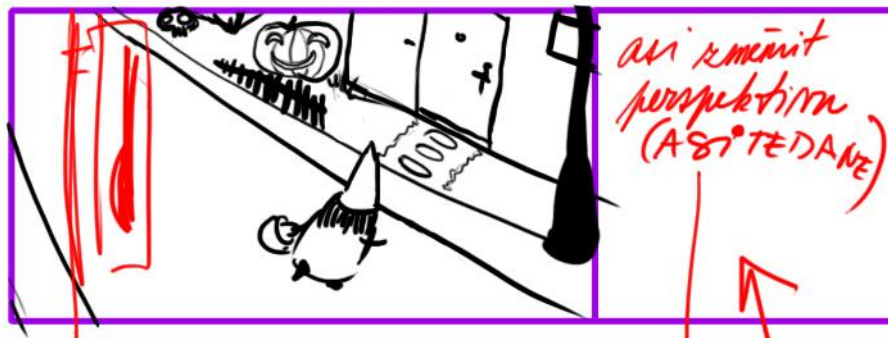


Obrázek 30 – 013.



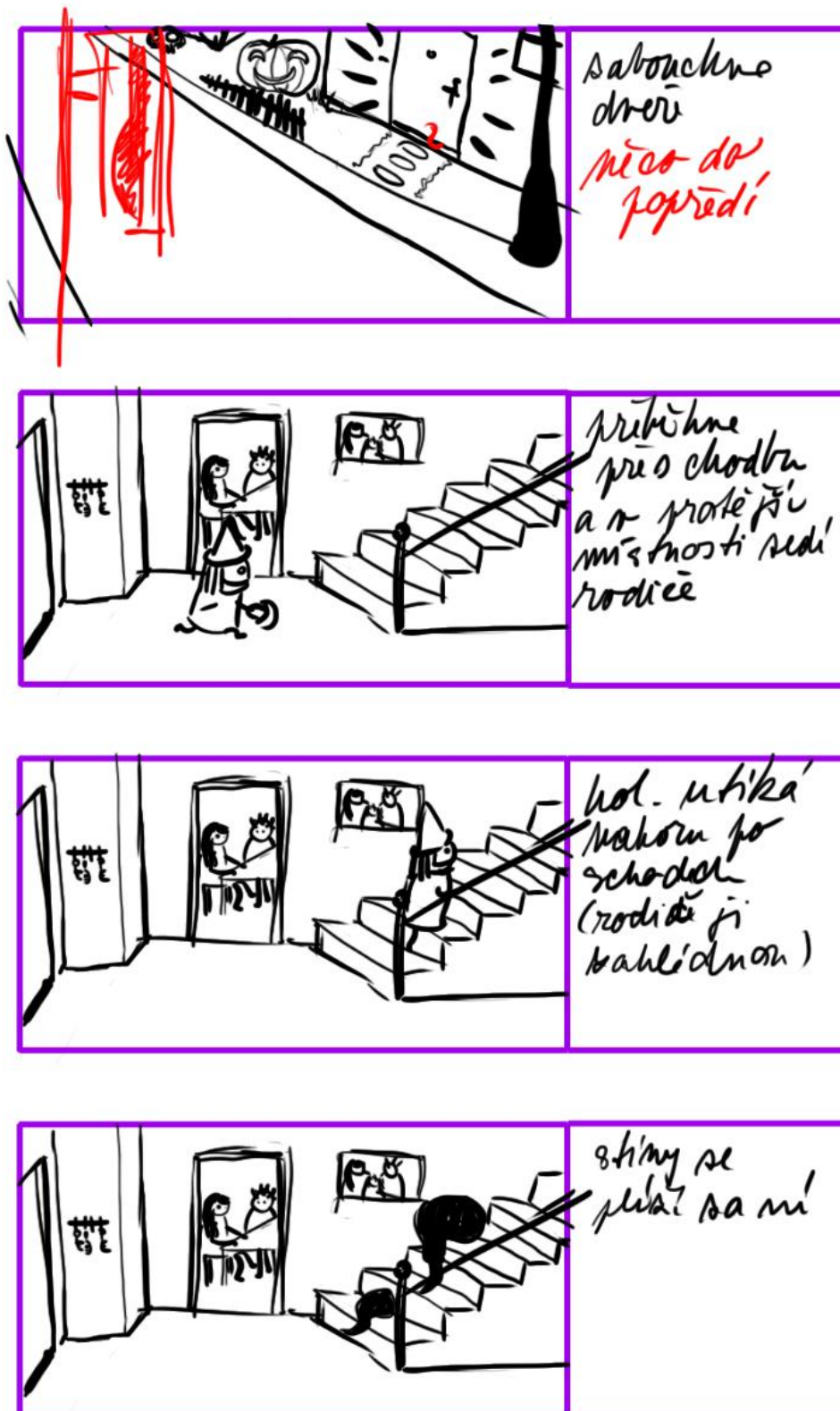


Obrázek 31 – 014.

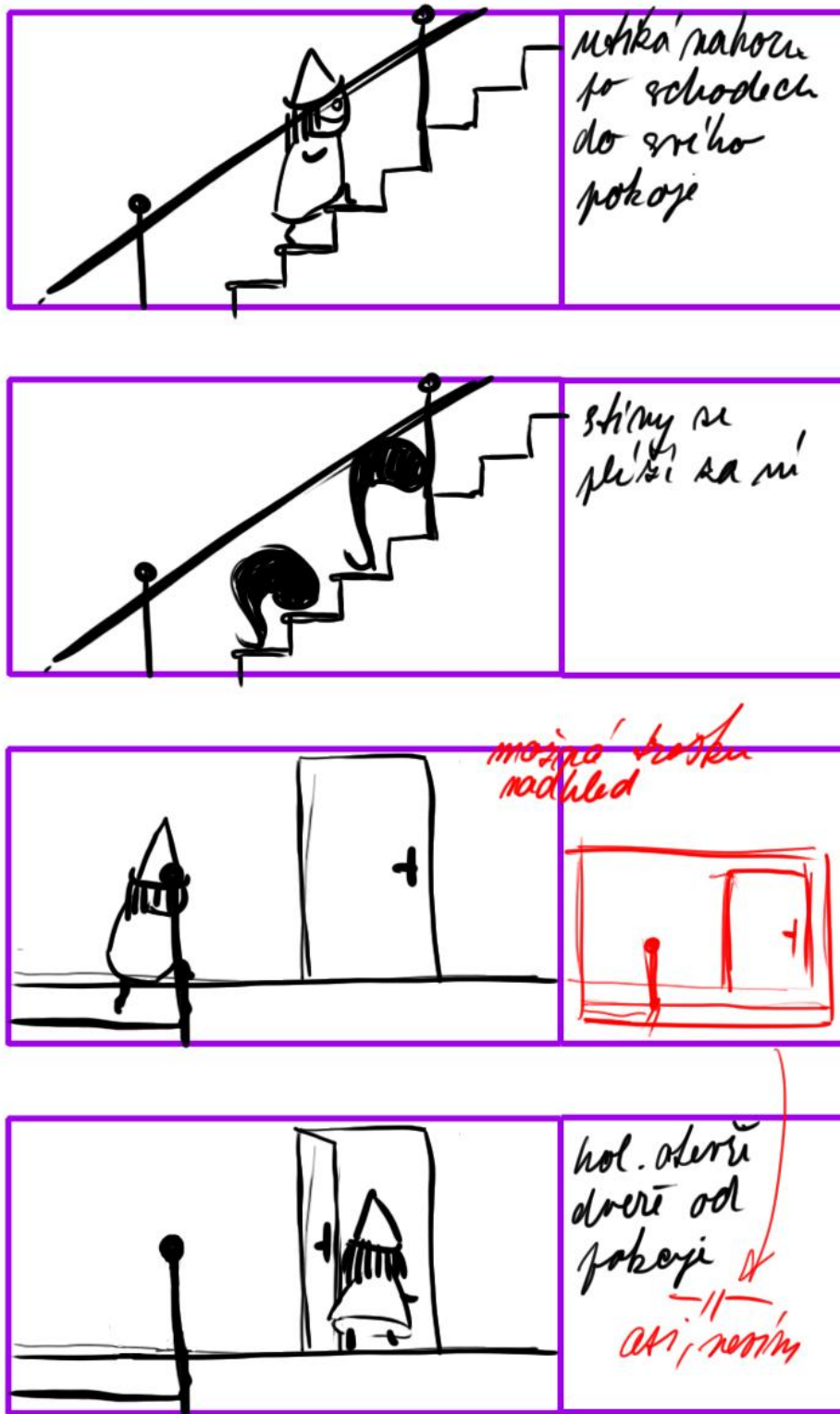


+starší, takže jak se navzájem dveře a jeden přím nabourá do dveří, otřepe se a sklouzne pod prahem

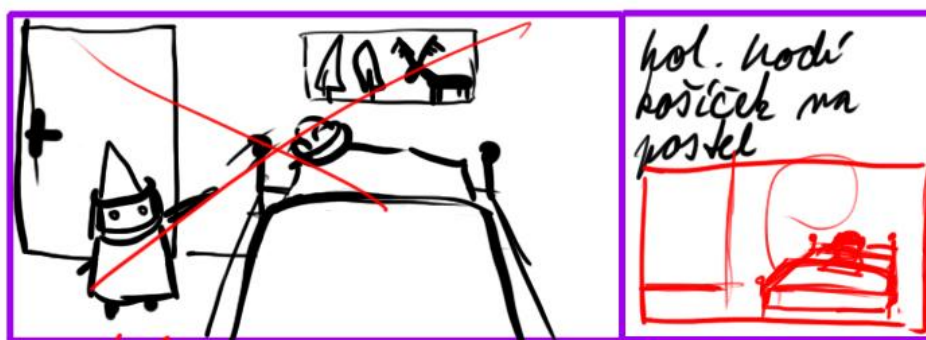
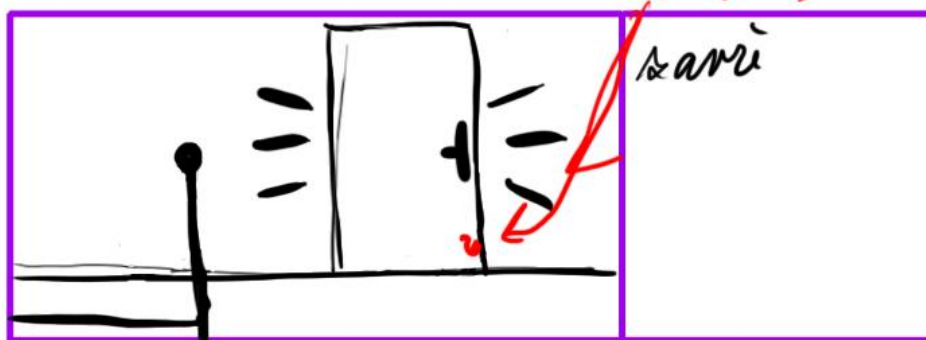
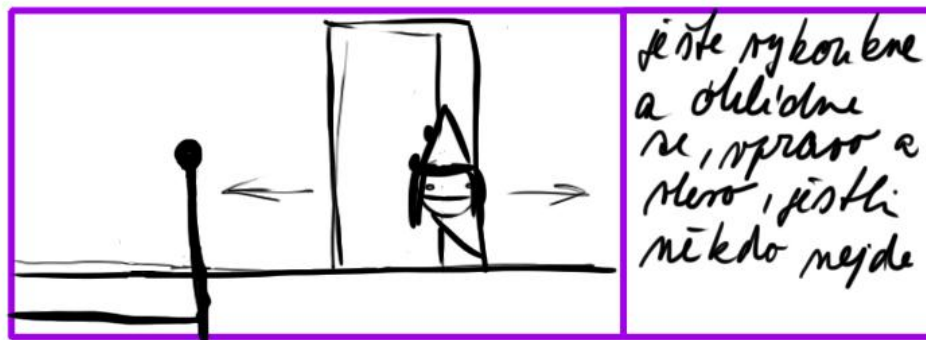
Obrázek 32 – 015.



Obrázek 33 – 016.

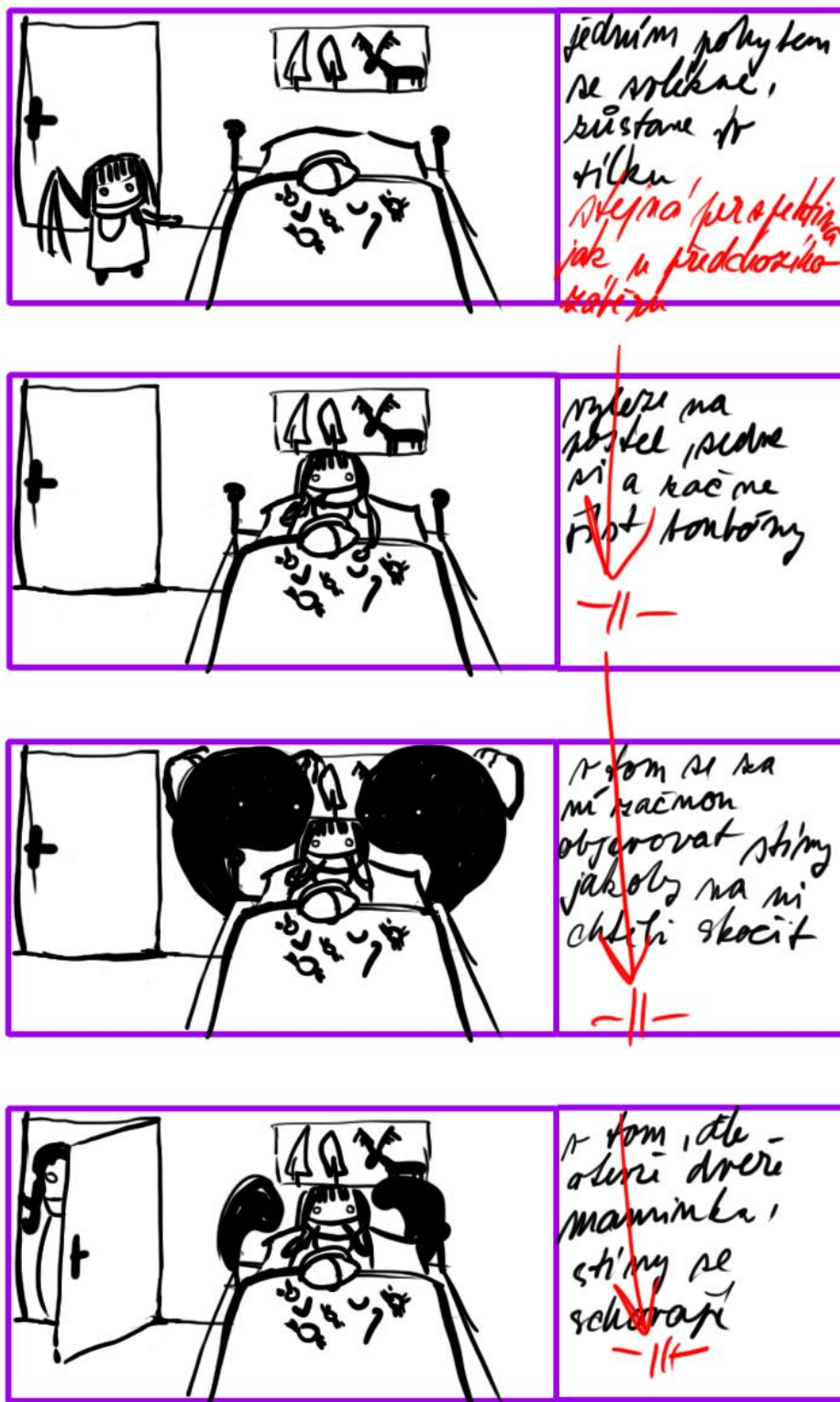


Obrázek 34 – 017.

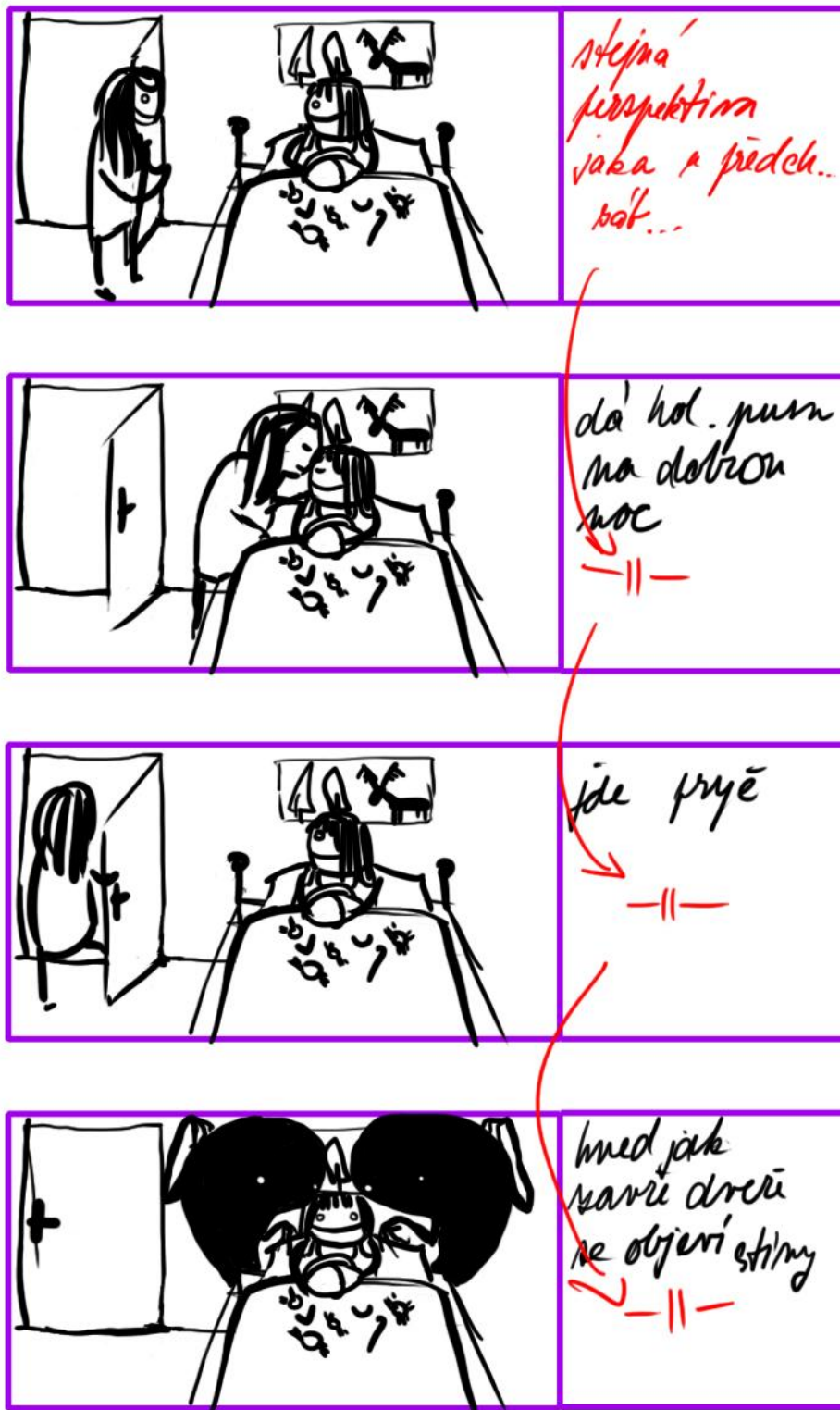


*úplně jiná' perspektiva*

Obrázek 35 – 018.



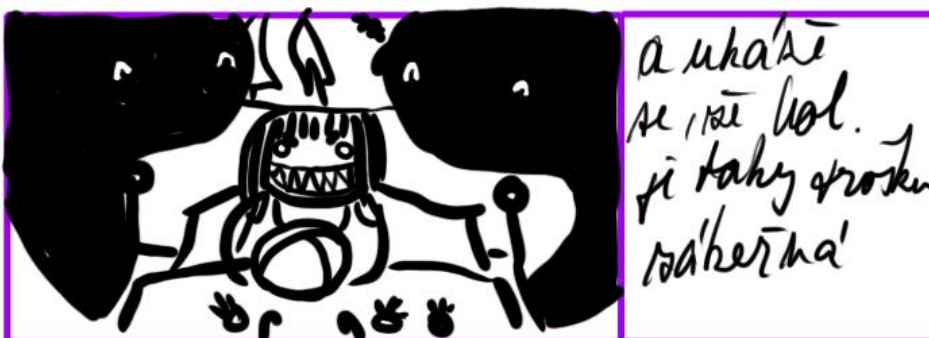
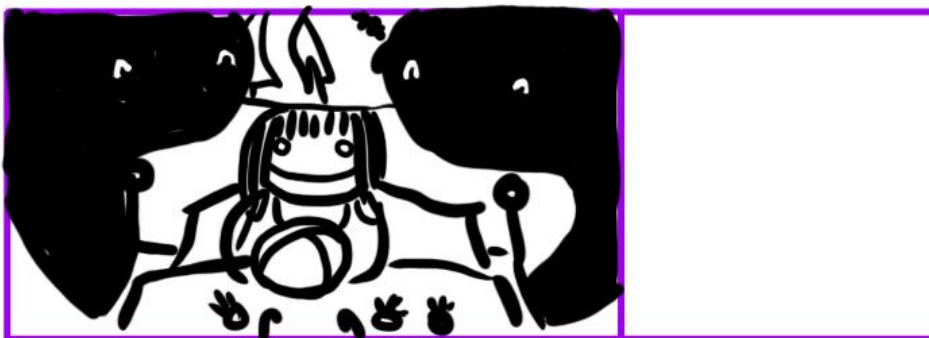
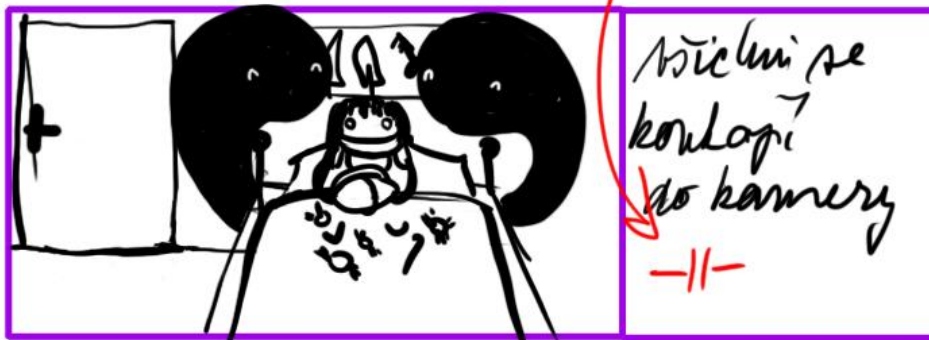
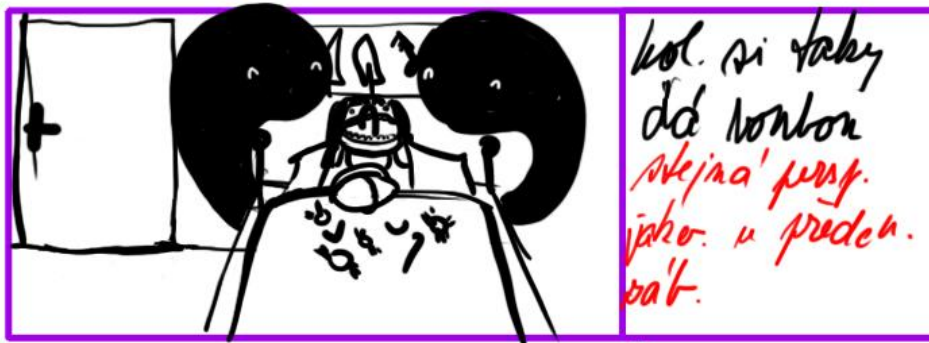
Obrázek 36 – 019.



Obrázek 37 – 020.







KONEC

Obrázek 39 – 022.

#### 4.4 Plakát a titulky



Obrázek 40 – Návrh plakát 01.



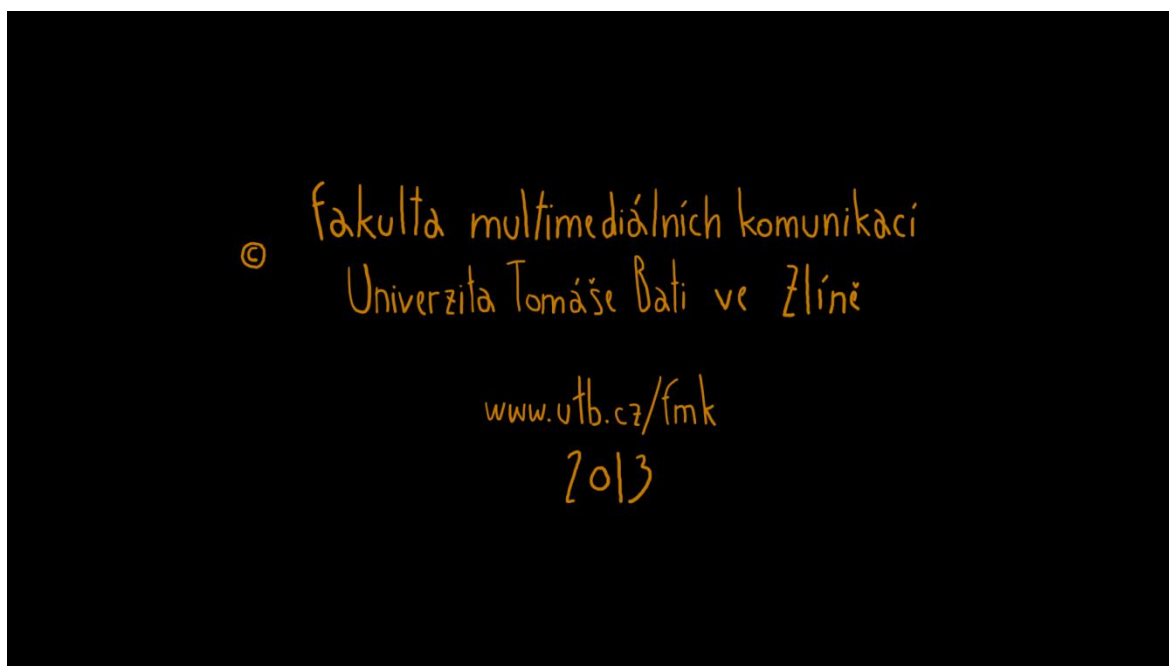
Obrázek 41 – Návrh plakát 02.



Obrázek 42 – Finální plakát.



Obrázek 43 – Úvodní titulky.



Obrázek 44 – Závěrečné titulky.

## ZÁVĚR

Film není tak jednoduché vytvořit jak se může mnohým na první pohled zdát. Stačí si to jen zkusit, nebo se pobavit s člověkem, který má s filmem zkušenosti. Mě určitě tento bakalářský film zkušenosti dal a to víc než dost. Stále se utvrzuji v tom, že to opravdu není jednoduchá práce a mnohem lépe se pracuje v týmu. Původně jsem zamýšlela, že budu žádat Dana jen o hudbu a ostatní si udělám sama, ale potřebovala jsem mnoho pomocných rukou. Přece jenom střih neuděláte lepší než zkušený střihač. Nenahrajete si tak kvalitní zvuky jako se zkušeným zvukařem. Neobstaráte sami veškeré papírování bez šikovné produkční, která Vám s tím pomůže. Také je důležitá podpora kamarádů, rodiny, svých blízkých. To mi velmi pomohlo. Vidět, že jsou lidé, kteří se na Váš film těší, protože se jim líbí Váš nápad, příběh, barevné zpracování, cokoli. Jsem velmi ráda, že jsem poznala díky svému filmu nové lidi, s kterými jsem mohla spolupracovat. A pokud se mi podaří dostat se dál, moc ráda s nimi budu nadále spolupracovat. Měli jsme samozřejmě i problémy, ale vše se dá vyřešit.

Doufám, že moje práce byla zajímavá a něčím i přínosná.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

SŠ Střední škola.

Např. Například.

Apod. A podobně.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 – Holčička .....	27
Obrázek 2 – Maminka.....	27
Obrázek 3 – Tatínek.....	28
Obrázek 4 – Paní mladice.....	28
Obrázek 5 – Paní stařice.....	29
Obrázek 6 – Kluk.....	29
Obrázek 7 – Stíny.....	30
Obrázek 8 – Rozměry.....	30
Obrázek 9 – Ulice 01.....	31
Obrázek 10 – Ulice 02.....	31
Obrázek 11 – Lebky.....	32
Obrázek 12 – Dýně.....	32
Obrázek 13 – Netopejři.....	33
Obrázek 14 – Karlové.....	33
Obrázek 15 – Nához.....	34
Obrázek 16 – Pokus.....	34
Obrázek 17 – 000.....	35
Obrázek 18 – 001.....	36
Obrázek 19 – 002.....	37
Obrázek 20 – 003.....	38
Obrázek 21 – 004.....	39
Obrázek 22 – 005.....	40
Obrázek 23 – 006.....	41
Obrázek 24 – 007.....	42
Obrázek 25 – 008.....	43
Obrázek 26 – 009.....	44
Obrázek 27 – 010.....	45
Obrázek 28 – 011.....	46
Obrázek 29 – 012.....	47
Obrázek 30 – 013.....	48
Obrázek 31 – 014.....	49
Obrázek 32 – 015.....	50



---

Obrázek 33 – 016.....	51
Obrázek 34 – 017.....	52
Obrázek 35 – 018.....	53
Obrázek 36 – 019.....	54
Obrázek 37 – 020.....	55
Obrázek 38 – 021.....	56
Obrázek 39 – 022.....	57
Obrázek 40 – Návrh plakát 01. ....	58
Obrázek 41 – Návrh plakát 02. ....	59
Obrázek 42 – Finální plakát.....	60
Obrázek 43 – Úvodní titulky. ....	61
Obrázek 44 – Závěrečné titulky.....	61

## SEZNAM PŘÍLOH

PI: Štábová listina

# PŘÍLOHA P I: ŠTÁBOVÁ LISTINA

## Štábová listina

---

**Název projektu: Halloweenské stíny**

<b>Profese:</b>	<b>Jméno:</b>
Režie	Iva Škrbelová
Produkce	Petra Ptáčková
	Nikola Augustínová
Zvuk	Jan Ondra
Hudba	Daniel Stanchev
Střih	Vojtěch Nix
Výtvarné zpracování	Iva Škrbelová
Animace	Iva Škrbelová
Spolupracovali	Viktor Svoboda
	Roman Kejkliček
Pedagogické vedení	Ivo Hejcman