

K zakousnutí

Dokumentace přípravy, realizace Diplomové práce a řešení

BcA. Veronika Kuncová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: BcA. Veronika Kuncová

Osobní číslo: K16306

Studijní program: N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby

Studijní obor: Animovaná tvorba

Forma studia: prezenční

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

2. praktická část: K zakousnutí – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

2. praktická část:

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

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

BERGAN, Ronald. --ismy: jak chápat film. Přeložil Patricie FRECEROVÁ. V Praze: Slovart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.
GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VerBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., 1121 s. obr. příl. ISBN 8073310198.
KYBALOVÁ, Ludmila. Doba turnýry a secese. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Dějiny odívání. ISBN 80-7106-142-5.
ŠTĚPÁN, Petr. Kniha Nosferatu: vampýrská bible. 3., rozš. vyd. Třinec: Martin Toman, 2008. ISBN 978-80-904010-0-6.
THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.
WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. Journal of the History of Ideas. 1985, 577. ISSN:0022-5037.

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

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 10.5.2018.....

Vezmíková Klara
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 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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě 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). Odírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Teoretická část diplomové práce popisuje vznik a proces výroby filmu pro děti i dospělé s názvem *K zakousnutí*. Zabývá se všemi fázemi výroby od preprodukce (hledání inspiračních zdrojů, tvorba literárního a technického scénáře) přes hledání výtvarného řešení, samotného animování až po konečnou postprodukci včetně střihu a zvuku.

Klíčová slova: animace, 2D, děti, dospělí, upíři, upír, UPA

ABSTRACT

The theoretical part of this dissertation describes the origin and making of a movie that is aimed at kids and adults called, *Bite to Eat*. It includes descriptions of all phases from pre-production, (seeking inspiration, creating literal and technical scenario) to seeking creative solutions, animating itself to the final post production part, including cuts and sounds.

Keywords: animation, 2D, children, adults, vampires, vampire, UPA

Děkuji všem, kteří se na mém filmu podíleli.

Děkuji své rodině a příteli za duševní podporu. Dále poděkování patří mým vedoucím práce MgA. Elišce Chytkové a Mgr. Lukášovi Gregorovi, Ph.D. za užitečné rady a ochotu pomoci v případě těžkostí.

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

V Brně 10. 5. 2018

Veronika Kuncová

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 CESTA K NÁMĚTU	11
1.1 NÁMĚT.....	12
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE-NÁMĚT	13
2.1 UPÍŘI.....	13
2.1.1 Původ slova upír.....	13
2.1.2 Podoba upíra.....	14
2.1.3 Upíři stříbrného plátna.....	15
3 INSPIRAČNÍ ZDROJE-VÝTVARNO	18
3.1 UPA.....	18
3.2 UMĚLECKÉ SMĚRY A STYLY.....	20
3.2.1 Expresionismus.....	20
3.2.2 Viktoriánská doba a Secese.....	21
4 SCÉNÁŘ	23
4.1 BODOVÝ.....	23
4.2 LITERÁRNÍ.....	25
4.3 STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	26
4.3.1 Záběrování.....	27
5 VYZUÁLNÍ PODOBA	29
5.1 TYPOLOGIE POSTAV.....	29
5.1.1 Upír a dívka.....	30
5.1.2 Ostatní postavy.....	33
5.2 PROSTŘEDÍ.....	35
II PRAKTICKÁ ČÁST	37
6 REALIZACE	38
6.1 ANIMATIK.....	38
6.2 ANIMACE.....	39
7 POSTPRODUKCE	41
7.1 STŘÍH.....	41
7.2 ZVUK.....	41
7.3 PLAKÁT A DOKONČOVACÍ PRÁCE.....	42
ZÁVĚR	44
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	45
SEZNAM OBRÁZKŮ	47
SEZNAM PŘÍLOH	48

ÚVOD

Stejně jako má praktická bakalářská práce, krátký animovaný film, tak i má diplomová práce je určena jak dětem, tak i jejich rodičům. Inspirací mi byly zase nadpřirozené postavy a to konkrétně upíři, tedy stvoření, která se od 19. století hojně vyskytují v hororové literatuře a velkou oblibu získali díky románu Brama Stokera *Dracula* (1897), který po vzniku filmu pronikl v několika provedeních i na stříbrná plátna. Oproti klasickému hororu, nebo parodii jsem se snažila vytvořit film pro děti, ale i pro dospělé, kde jsem se snažila užít všechny informace, které jsem si dohledala.

V prvních kapitolách své teoretické části se budu věnovat právě původu upírů s přihlédnutím jak ke skutečnosti, tak jejich původu v literatuře, jejich vzhledu a jiným informacím, které mi byly důležitým zdrojem materiálu pro vytvoření samotného příběhu, ale i výtvarné stránky filmu. Další kapitoly teoretické části tvoří inspirační zdroje pro výtvarnou stránku filmu zahrnující výtvarné styly a konkrétní audiovizuální díla. Neopomenu popsat ani samotné řešení vizuální stránky.

Praktická část explikace zahrnuje samotnou výrobu a to od animatiku a animace, kde se budu snažit popsat svůj vlastní přístup, styl, jakým jsem pracovala, až po finální postprodukcii zahrnující střih a zvuk. Do své explikace také zahrnu i návrh filmového plakátu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CESTA K NÁMĚTU

Při vymýšlení vhodného námětu pro svůj diplomový film jsem se potýkala se stejným problémem jako při mém bakalářském projektu, a to, čím konkrétně bych se chtěla zabývat. Oproti svému prvnímu projektu tu byla ta výhoda, že jsem měla naznačené dva směry, kterými bych se chtěla vydat. Šlo jen o to, abych se sama rozhodla, který z nich bude ten lepší.

1. Zaměřit se tematicky na okruh zvířat, jelikož s nimi a s předměty jsem měla, co se týče animace větší zkušenost než s animováním lidí a byli mi svým způsobem bližší i díky mému poslednímu školnímu cvičení na téma voda, kde je hlavní postavou krab. Nedařilo se mi však vymyslet dostatečně uspokojující námět a přemýšlela jsem, že bych možná zkusila nějakou knižní adaptaci např. *Ezopovy bajky* (2013), ale ani tady se mi nepodařil najít něco, co by mě zaujalo.
2. Vybrat si svět nadpřirozených, nebo pohádkových bytostí, takže podobně zaměřené jako můj diplomový film, který se soustředil na draky. Z různých bytostí jsem začala uvažovat o těchto třech postavách: upír, čarodějnice a bludička. Nakonec jsem se rozhodla právě pro upíra. Kolem těchto bytostí už sice vznikl nespočet knih a filmů, ale přiznám se, že jsem si nebyla schopna vybavit krátký animovaný film, který by se této tematice nějakým způsobem věnoval a to i do jisté míry přispělo k tomu, že jsem se rozhodla věnovat svůj film právě těmto stvořením.

Po výběru řekněme hlavní postavy bylo potřeba si ujasnit ještě pár věcí, než jsem začala vymýšlet námět jako takový a to jaký to bude žánr a pro koho by měl být film určen.

Určit si filmový žánr bylo pro mě důležité už z hlediska vymýšlení příběhu, abych se měla od čeho odrazit. Žánr je totiž jakýsi obal, který dává divákovi předem informaci

o tom, co může od filmu očekávat, díky určitým rysům daného žánru.¹ Díky této znalosti pak může autor záměrně diváka mást a překvapovat.

V tomto případě se automaticky nabízel horor, respektive podkategorie tohoto žánru, a to jsou filmy zaměřené na monstra, mezi které patří mimo jiné i upíři. Velký boom těchto filmů byl na počátku zvukové éry, kdy vznikl celý cyklus monster hororů pro studio Universal jako např. *Mumie* (1932), *Frankenstein* (1931), nebo právě *Dracula* (1931)², kterému se budu věnovat v následujících kapitolách.

Jelikož já sama raději vytvářím věci veselé, které potěší, tak jsem sáhla spíše ke komedii až lehké parodii s využitím klasických klišé vycházejících právě z žánru hororu.

Co se týče cílové skupiny, tak původní záměr byl vytvořit film pro dětského diváka. S přihlédnutím ale na daný žánr jsem zaměření trochu poupravila s tím, že bych ráda, aby byl film jak pro děti, tak pro dospělé. Zkrátka aby oslovil jak malé, tak velké publikum a aby si tam každý našel to své.

1.1 Námět

Po ujasnění hlavní postavy, žánru a cílové skupiny jsem začala dávat dohromady samotný námět.

Hlavní postavou je malý upírek, který už od pohledu nebudí hrůzu, ale rád by byl ten modelový upír, který nahání všem strach jako např. hrabě Dracula. Po řadě nepovedených pokusů o vyděšení své oběti ale na konci zjistí, že vůbec nevadí, že nenahání strach a spíš probouzí smích, protože právě díky tomu si získá srdce dívky svého druhu.

¹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 8073310198.

² BERGAN, Ronald. *--ismy: jak chápat film*. Přeložil Patricie FRECEROVÁ. V Praze: Slovart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE - NÁMĚT

V následujících podkapitolách se podrobněji rozeptišu o zdrojích, ze kterých jsem čerpala materiál a inspiraci pro námět mého diplomového filmu.

2.1 Upíři

Hlavně se zaměřím na tematiku upírů jako takových, kde se vůbec vzali, kde se s nimi můžeme setkat a jakým způsobem jsem tato stvoření zpracovala do svého filmu.

Než se budu zabývat těmi nadpřirozenými bytostmi, tak by bylo dobré věnovat pár řádků i tvorům, kteří mají jistou spojitost s fenoménem upírů.

Samozřejmě mám na mysli netopýry, i když někdo by mohl namítnout, že nemám pravdu. Je to tak. Netopýři byli považováni za spojence ďábla a posly pekel a právě jejich noční život a pobyt v jeskynních byl pro lidi nepochopitelný a vzbuzoval v nich strach a to ještě na počátku 20. století.³ Tito tvorové se ale vůbec neživí krví, až na jeden druh a tím je upír obecný.⁴

Nemůžeme si ale představit, že upír napadne zvíře a celé ho vysaje. Upíři ostrými zuby naříznou kůži kořisti a vytékající krev olížou. Při této proceduře sliny upírů produkují nejen anestetikum, které znecitliví ránu, ale i látku, která zabraňuje srážení krve.⁵

2.1.1 Původ slova upír

Ze všeho nejdřív by bylo dobré si definovat, kde se vlastně slovo upír, nebo vampýr původně vzalo. Bohužel názory se často velmi různí. Katharina M. Wilson se ve svém článku k původu slova upír vyjadřuje takto:

„Stejně jako legenda o živých mrtvých, tak je i počátek slova "upír" zahalen tajemstvím. Pro většinu čtenářů i autorů je upír temné a zlověstné stvoření lesů Maďarska nebo Sedmihradská.“⁶

³ ANDĚRA, Miloš. *Naši netopýři*. Průhonice: Správa jeskyní České republiky, 2014. ISBN 978-80-87309-22-3.

⁴ ANDĚRA, Miloš. *Naši netopýři*. Průhonice: Správa jeskyní České republiky, 2014. ISBN 978-80-87309-22-3.

⁵ Vampire bats go with the flow. LAB ANIMAL [online]. Nature Publishing Group, 2013, 42(3), 79-79 [cit. 2017-11-09]. DOI: 10.1038/lab.238. ISSN 00937355.

Původ tohoto slova naštěstí nebyl pro můj projekt tak zásadní jako spíše definice, co si pod pojmem upír máme představit.

Poprvé se toto slovo objevuje v tisku na konci 17. století ve spojitosti s případy vampirismu na území Polska a Ruska. Obdobně pak i ve francouzském tak německém tisku. Podobné zprávy týkající se oblasti Graditz v Německu, která byla milně považována za místo v Maďarsku (byla jeho provincií) rozšířily populární domněnku, že Maďarsko je sídlem upírů.⁷

2.1.2 Podoba upíra

První ucelenější definice tohoto fenoménu v angličtině byla popsána ve spisu *Travels* (Cesty) na začátku 18. století.⁸ Katharina M. Wilson ve svém článku ocitovala celou definici, nám však postačí prvních pár vět, ve kterých už můžeme spatřovat podobu upírů tak, jak je známe v podstatě i v dnešní době:

„Tito Vampyři mají být těly zesnulých osob, oživených zlými duchy, kteří vycházejí z hrobů, v noci a vysávají krev mnoha lidí.“⁹

Na podobu upíra, tak jak ho známe teď, měli podle Michaela Simse vliv viktoriánští spisovatelé dříve předtím, než začal Bram Stoker psát svého *Dracula*. Ti si začali uvědomovat potenciál upírů. Přisuzovali jim různé schopnosti, zapracovali na psychologické složitosti a celkově na jejich mýtech, takže se jim podařilo vytvořit celistvou hororovou ikonu.¹⁰

⁶ „Like the legend of the living dead, so the origin of the word "vampire" is clouded in mystery. For most readers and authors alike, the vampire is a dark and ominous creature of the woods of Hungary or Transylvania.“ WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. *Journal of the History of Ideas*. 1985, 577. ISSN:0022-5037. Str. 577

⁷ WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. *Journal of the History of Ideas*. 1985, 577. ISSN:0022-5037.

⁸ WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. *Journal of the History of Ideas*. 1985, 577. ISSN:0022-5037.

⁹ *These Vampyres are supposed to be the bodies of deceased persons, animated by evil spirits, which come out of the graves, in the night time, suck the blood of many of the living, and there.“* WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. *Journal of the History of Ideas*. 1985, 577. ISSN:0022-5037. Str. 581.

¹⁰ MORIARTY, James. *Dracula's Guest: A Connoisseur's Collection of Victorian Vampire Stories*. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*. 2011, 75. ISSN:2009-0374

Upíry nejsou zpravidla jen muži. Existuje i literatura, která si jako hlavní upíří postavu volí ženu např. novela *Carmilla (1871-72)*¹¹ od irského spisovatele J. T. Sheridan Le Fanu.

Bez pochyby nejvíce zpopularizovaným je až do současnosti román Brama Stokera *Dracula (1897)*. Stoker zde představil upíra, aristokrata, který nejdříve získá důvěru a náklonost své oběti a vyčká na nejlepší příležitost.

V následujících úryvcích J. Harker popisuje vzhled hraběte při jejich prvním setkání:

*„V zámku se s hlasitým skřípáním, svědčícím o dlouhém nepoužívání, otočil klíč a velké dveře se otevřely. V nich stál vysoký starý muž, hladce oholený, až na dlouhý bílý knír, od hlavy k patě oděný černě, bez jediné barevné skvrny.“*¹²

*„Jeho obličej silně – dokonce velmi silně – připomínal dravého ptáka: dravčí úzký nos s neobyčejně vykrojeným chrípím, vysoké klenuté čelo, vlasy řídké kolem spánků, ale jinde bohatě rostoucí. Obočí měl velmi husté, nad nosem téměř srostlé, se záplavou bohatě se krouticích chloupků. Ústa téměř mizela pod silným knírem, byla pevná, dost krutá a s neobyčejně ostrými bílými zuby, ty přečnívaly přes rty, jejichž pozoruhodná rudost byla důkazem vitality, neobvyklé u muže jeho věku. Uši měl bledé a nahoře neobvykle zašpičatělé, bradu širokou a masivní a tváře pevné, i když hubené. Nápadná byla jeho mimořádná bledost.“*¹³

Z tohoto románu vznikla celá řada adaptací, jak divadelních, tak hlavně filmových, o kterých se rozepíši v následující kapitole.

2.1.3 Upíři stříbrného plátna

Od doby vzniku kinematografie bylo natočeno už spousta upírských filmů, některé dobré, většinou však spíše kvalitativně nižší.

Není mým cílem se v této kapitole zmiňovat o všech, ani je hodnotit jestli jsou

¹¹ KORBAŘ, Tomáš. *Rej upírů: soubor klasických povídek*. Ilustroval Klára TRNKOVÁ, přeložil Jaroslav HULÁK, přeložil Soňa KARNECKÁ, přeložil Josef PETRÁŠ. Praha: Studio trnka, 2015. ISBN 978-80-87678-40-4.

¹² STOKER, Bram a Tomáš KORBÁŘ. *Dracula*. Praha: KMa, 2004. ISBN 80-7309-152-6. Str. 26.

¹³ STOKER, Bram a Tomáš KORBÁŘ. *Dracula*. Praha: KMa, 2004. ISBN 80-7309-152-6. Str. 29.

špatné, nebo dobré. Vypíchnu jen ty, které mě konkrétně inspirovaly v mé vlastní práci. Vybrala jsem si tři filmy:

Nosferatu (1922)

První filmová adaptace Draculy od režiséra F. W. Murnaua, ještě z éry němého filmu, avšak svým zpracováním velmi jedinečná. Je patrný vliv německého expresionismu, i když ne v tak extrémní formě jako např. ve filmu *Kabinet Doktora Caligariho*.

Oproti knize si zde můžeme všimnout záměny jmen hlavních postav a koncem, který se rozchází s původní předlohou, avšak podle mnohých je právě tato verze nejvíce věrná knize. Záleží na interpretaci. Představitel hraběte (Max Schreck) dodává postavě Draculy nový rozměr, i když osobně mi přišel až moc nelidský, ale to je na názoru každého diváka.



Obr. č. 1: Nosferatu - Max Schreck

Dracula (1931)

Adaptace od specialisty na monster horory studia Universal Toda Browninga, která už oslňuje mluveným slovem, i když je stále ještě v černobílém provedení. Čelním představitelem je zde maďarský herec Béla Lugosi.

Jak jsem předtím zmínila, že M. Schreck byl až nelidský, tak tady je to pravý opak. Už působí více jako aristokrat, ale něco z původního Draculy chybí. Co se týče vzhledu, tak bych řekla, že tato verze hraběte je asi nejvíce známá.



Obr. č. 2: Dracula - Béla Lugosi

Dracula Brama Stokera (1992)

Verze z roku 1992, které se chopil režisér Francis Ford Coppola, přidává do původního příběhu druhou romantickou linii. Tento zásah někteří lidé haní, na druhou stranu oceňují zcela osobitý Coppolův přístup k výpravě, výběru kostýmů a celkové vizuální stránce filmu.

Co se týče hlavního představitele Gary Oldmana, tak vzhledově je to něco mezi verzí M. Schreckem a B. Lugosim. Více lidský, i když podivínský a svým chováním až nebezpečně nevypočitatelný.



Obr. č. 3: Dracula - Gary Oldman

Co se týče tedy mužského protagonisty, tak sem vzor měla jasný, respektive vzory, které se budu snažit převrátit, protože můj hlavní hrdina by měl být pravý opak klasického archetypu upíra.

3 INSPIRAČNÍ ZDROJE – VÝTVARNO

V návaznosti na námět, jsem se snažila zvolit i odpovídající výtvarné zpracování, které by příběh podpořilo, nerušilo by vyprávění, ale zároveň bylo osobité a originální.

V následujících kapitolách se podrobněji rozeptišu o zdrojích, které měli vliv na podobu jak výtvarného stylu, tak i na samotný vzhled postav a prostředí v návaznosti na historické směry a styly.

3.1 UPA

V první řadě by bylo dobré vysvětlit, co tato zkratka znamená.

United Productions of America neboli zkráceně UPA bylo malé studio založené po velké stávce ve studiích Disney po roce 1941. Hlavními představiteli tohoto studia byli Steven Bosustow, John Hubley, Bill Hurtz a Bob Cannon. Hlavním rozdílem oproti pásové výrobě studia Disney byly malé tvůrčí týmy, jak s uměleckou, tak intelektuální svobodou.¹⁴

Co se týče výtvarné stránky, tak ta byla přednější než příběh, který byl velmi často jednoduchý. Pro výtvarnost je příznačná velká stylizace, tak, aby byly postavy dobře čitelné. Pozadí je velmi stylizované a nerealistické. Můžeme vidět vlivy různých výtvarných stylů jako fauvismus, expresionismus, nebo kubismus a autory jako např. Henri Matisse, Paul Klee, nebo Pablo Picasso.¹⁵

Animace je velmi často limitovaná,¹⁶ to znamená, že využívá zkratky, plošnost, pohyby složené jen z několika hlavních fází a vychází z celkově jednoduchého vzhledu postav. Někdy se objevuje jen ve formě rozpohybovaných ilustrací jako např. v adaptaci E. A. Poa *Zrádné srdce* (1954).

¹⁴ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

¹⁵ BASHARA, Dan. *Cartoon Vision. Animation* [online]. SAGE Publications, 2015, 10(2), 82-101 [cit. 2017-11-08]. DOI: 10.1177/1746847715587421. ISSN 17468477.

¹⁶ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

Mojí hlavní inspirací při hledání výtvarného řešení se staly filmy *Rooty Toot Toot* (1952), kde se pracuje s různými variantami stylu jako např. jen obrysová linie, linie v kombinaci s plochou, která přetéká přes okraj, jen barevné plochy atd.

Postavy ovlivňují i vzhled pozadí a naopak, např. když je Frankie v soudní síni, tak má barvu kůže v hnědém odstínu, naproti tomu v baru má odstín bledě modrý, přestože šaty mají stále stejnou barvu v jakémkoliv prostředí.



Obr. č. 4-5: Rooty Toot Toot - Frankie v síni/ v baru

Další krátký film, kterým jsem se nechala inspirovat je výše zmíněné *Zrádné srdce* (1954). Hlavně co se týče kombinace přeplněných ploch v kombinaci s linkou a texturou a naproti tomu minimalistickým ztvárněním jen pomocí pár linií, siluet a plošné textury na pozadí.



Obr. č. 6-7: Zrádné srdce - interiér

3.2 Umělecké směry a styly

Přemýšlela jsem, jestli tuto a předešlou kapitolu nespojit, jelikož i UPA jako taková se už některými výtvarnými směry inspiruje (fauvismus, kubismus atd.). Já se nakonec rozhodla tyto kapitoly rozdělit hlavně kvůli tomu, že z UPA přebírám inspirace spíše už z konkrétních filmů a celkové jejich filosofie, než že bych přebírala přímo směry, kterými se inspirovali oni.

Z výtvarných směrů a stylů jsem si vybrala dva, které dobře korespondují s vybraným žánrem a jsou už odzkoušeny časem, i když spíše v hrané tvorbě, což se budu snažit vysvětlit v následujících kapitolách.

První je věnována expresionismu, kde se zaměřím spíše na hraný film a druhá je co do zaměření věnována spíš zasazení filmu do určité doby, od které se odvíjí i vizuál postav a prostředí.

3.2.1 Expresionismus

Tento umělecký směr vznikl kolem roku 1908 a jako první se projevil ve výtvarném umění, ze kterého se přenesl i do jiných tvůrčích odvětví jako např. do divadla.

Vznikl v Německu jako vzpoura proti realismu. Tento nový směr využíval extrémní deformaci, aby ukázal skrytou vnitřní realitu. Každý výtvarník měl svůj osobitý styl, ale některé rysy byly přece jen společné jako např. velké siluety, jasné kontrastní barvy často ohraničené černou linkou (podobně jako v animovaném filmu). Postavy byly podlouhlé s úzkostnými výrazy nebo škleby.

Co se týče divadla, tak se zmíním jen o pár základních rysech, které se z expresionistického přístupu přenesly i do filmu potažmo do animovaného filmu. Zaměřím se hlavně na pozadí a mizanscénu. Např. budovy byly záměrně nakloněné, nebo zcela zhroutené, často špičaté a schodiště zkroucená. V podobném stylu byla laděna i mizanscéna a dekorace, kterou dotvářel i herec, který mohl mít podobný potisk oblečení jako je tapeta místnosti, aby splynul a dotvářel tak celý prostor jako další dekorace.¹⁷

¹⁷ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

Prvky německého expresionismu se i po éře němého filmu objevují dále, např. v dílech Orsona Wellese.¹⁸

Podstatně lépe je na tom právě animovaný film, ve kterém se můžeme mnohem častěji setkat s prvky expresionismu. Za zmínku určitě stojí snímek *The Sandman* (1992), kde se objevují ostré úhly kamery, výrazné svícení, práce se stíny a pokroucené nebo přehnaně vystylizované předměty a prostředí.

Když je zmínka o expresionismu a hororovém žánru nejde zapomenout na takové jméno jako je Tim Burton a jeho filmy, které se alespoň v menších či větších náznacích k expresionismu odkazují *Střihoruký Edward* (1990). V jeho animované tvorbě takových příkladů najdeme hned několik, ať už se jedná o krátký film *Vincent* (1982), nebo celovečerní *Ukradené vánoce* (1993), nebo *Mrtvá Nevěsta Tima Burtona* (2005).

3.2.2 Viktoriánská doba a prvky Secese

Jak jsem už naznačila na začátku této kapitoly, tak viktoriánskou éru a období Secese se bude týkat hlavně zasazení děje do konkrétního prostředí. Jedná se o období mezi rokem 1837-1901 kdy v Anglii vládla královna Viktorie.¹⁹ Toto období mi přišlo jako vhodné místo nehledě na to že výtvarné prvky typické pro toto období se dají uchopit a skloubit jak se stylem UPA, tak s prvky expresionismu.

Určitou inspirací mi byl fakt, že autoři této doby měli rozhodující vliv na vývoj podoby upírů a jejich schopností tak, jak je známe teď.²⁰

¹⁸ BERGAN, Ronald. *--ismy: jak chápat film*. Přeložil Patricie FRECEROVÁ. V Praze: Slovart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.

¹⁹ NATH, Jitendra; KUMAR, Ajay. Victorian England and Women in Victorian Society; a Study. *Deliberative Research*. 2017, vol. 34, no. 1 s. 79-82. ISSN:0976-1136.

²⁰ MORIARTY, James. Dracula's Guest: A Connoisseur's Collection of Victorian Vampire Stories. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*. 2011, 75. ISSN:2009-0374.

Co se týče zasazení do viktoriánského prostředí tak mi rozhodně nejde o hyperrealistickou podobu té doby, ale chtěla jsem mít jakýsi opěrný bod ve skutečnosti, od kterého se můžu odrazit tak, aby všechny části jako jsou postavy, prostředí a mizanscéna držely pohromadě a nerozpadly se mi.

Co se výtvarné stránky týče, tak pro oba styly je typický dekor, nejčastěji florální, i když ve viktoriánské době spíš střízlivější. Často v interiérech objevují tapety na stěnách, velmi oblíbené jsou pak různé závěsy u oken a převládají tlumené barvy růžové, nebo pískové.²¹

Secesí jako takovou jsem se inspirovala jen minimálně, i když některé prvky jako třeba obrysová linie se nedají popřít. Částečný vliv secese a zasazení do viktoriánské doby můžeme vidět v *Draculovi od Brama Stokera* (1992) a to hlavně v kostýmech a prostředí.

O tom jak se tyto inspirační zdroje odrazily na vizuálu mého diplomového filmu se více rozepíšu v kapitolách věnovaných přímo výtvarným návrhům postav a pozadí.

²¹ Victorian Interior Design: Style, History and Home Interiors. *Impressive Interior Design Ideas* [online]. Copyright © Impressive Interior Design. The images belong to their owners. [cit. 24. 10. 2017]. Dostupné z: <http://www.impressiveinteriordesign.com/victorian-interior-design-characteristics-history/>

4 SCÉNÁŘ

Stejně jako v hraném filmu, tak i v animovaném je dalším důležitým bodem výroby sepsání scénáře. Po dokončení hrubé verze námětu jsem se i já přesunula k podrobnějšímu vytváření a rozepisování tohoto bodu výroby se všemi danými náležitostmi.

Jelikož se jedná stále o tvůrčí proces, tak se prvotní představa námětu může při podrobnějším rozepisování scénáře změnit. To se stalo i v tomto případě, ale snažila jsem se, aby změny nebyly moc destruktivní. Vlastně šlo jen o to, že se pozornost přesunula z jedné věci na jinou, která ale podle mě neničila vyznění celého filmu.

Oproti své bakalářské práci, kde jsem po námětu začínala literárním scénářem ve formě jakési povídky, jsem v případě mého magisterského filmu postupovala odlišně, kvůli povaze celého příběhu. Chtěla jsem zachytit dvě rozdílné akce v rozdílných prostředích, které se ale odehrávají ve stejném čase, a to v jednom záběru zároveň. Proto bylo nutné si nejprve nahodit základní kostru obou dějů, abych se do nich nezamotala a aby byly oba dobře srozumitelné a jeden druhý nerušili.

Z tohoto důvodu bylo pro mě v tomto případě vhodnější začít nejdříve bodovým scénářem, kde zaznamenám jen hlavní body děje a zjistím, jestli příběh funguje, nebo ne. Z této fáze jsem přešla k podrobnějšímu literárnímu scénáři, kde sem si už víc vykreslila děj a jednotlivé akce a na konec jsem psané slovo převedla na obrazy ve formě storyboardu a následně do plnohodnotného technického scénáře, který obsahuje jak obraz, tak záznam akce, pohyby kamery, přechody a představu o zvuku.

4.1 Bodový

K bodovému scénáři jako takovému se hned dostanu. Nejprve bych ale chtěla zmínit bod, který předcházel bodovému scénáři těsně po námětu. Byla to, dá se říct, časová osa, kterou jsem si vytvořila na základě hlavních bodů děje a pak ke každému bodu připisovala akce, které měly danou situaci rozvést, ale zároveň neměly být destruktivní k celkovému průběhu děje v případě, že bych je nakonec nepoužila. např. Jde po chodbě: zívá, roztahuje závěsy u oken.

Z časové osy vzešel základ pro bodový scénář. U klasického příběhu, kde se odehrává jeden děj řekněme, jsem vždycky tvořila jen osnovu celého příběhu v odrážkách pod sebou. Kvůli povaze tohoto příběhu jsem musela vymyslet nějakou více srozumitelnou formu záznamu, abych se později v celém příběhu neztratila.

Ukázka bodového scénáře:

jako dým letí místností po schodech a vrhá děsivý stín na zeď	spí, jen trochu svraští čelo, když slyší komára
potká komára, který škytne a odletí	klidně spí
upír vejde do místnosti	
projde kolem postele	
objeví se rudé oči	

Vytvořila jsem si tedy tabulku o dvou sloupcích, do které sem zapisovala jak akci hlavního hrdiny (upíra) vlevo černě, tak i oběti (upírky) vpravo červeně, která se odehrává současně, ale v jiném prostředí. Akce, která se odehrává také současně, ale už ve stejném prostředí je jen na jednom řádku, označena modře a je jí dán prostor celého záběru.

Ve fázi bodového scénáře jsem už začala přemýšlet i o vhodném názvu pro svůj film. Chtěla jsem se vyhnout už několikrát omílaným slovům jako krev, upír a jim podobné, které jsou hodně oblíbené u upírských filmů nižší kvality. Zároveň bylo záměrem vymyslet něco krátkého a výstižného. Vzhledem k příběhu jsem po konzultacích se svými vedoucími práce vybrala název *K zakousnutí*, který vychází z označení *k nakousnutí*, používané v souvislosti s něčím, co je velmi chutné, nebo někým kdo je např. velmi atraktivní, roztomilý, sladký. V tomto případě spíše v souvislosti někým, kdo slouží jako pokrm, i když také atraktivní a odkazuje se na upírský zvyk kousat oběti do krku-> zakousnout.

4.2 Literární

Zatím jsem stále chodila kolem horké kaše a neřekla jsem, o čem přesně film bude. V této podkapitole bych chtěla více nastínit příběh s ohledem na vytváření literárního scénáře a vysvětlit některé odkazy, které jsem se snažila do svého filmu dostat. Co se týče formy, tak stejně jako bodový scénář i tady bylo nutné si jednotlivé akce rozlišit alespoň barevně, ale už jsem postupovala více jako při psaní povídky a rozvíjela děj více literární cestou.

Začátek filmu je záměrně trochu mystifikující, jelikož se tváří jako horor a je inspirován klasickou scénou z upírských filmů. Tmavá postava vejde do místnosti se spící dívkou, objeví se za ní jako stín a chystá se ji kousnout do krku. Celý tento napínavý úvod je vzápětí shozen zvoněním budíku a divák zjistí, že to byl jen sen.

V tento momentu už vidíme hlavního hrdinu a dokážeme si spočítat, že žánr celého filmu nebude asi takový, jaký nám nastínila první scéna. Po tomto momentu se nám obraz rozdělí na dvě poloviny a sledujeme děj, který se odehrává v obydlí upíra a na druhé straně v obydlí dívky ve stejnou dobu.

Líbila se mi myšlenka zachytit podobné úkony, které ale značí něco jiného v závislosti na kontextu. Jako v tomto případě, kdy někomu „den“ začíná a jinému končí. Upír vstává, čistí si zuby, mi vidíme jen odraz kartáčku v zrcadle. Pudruje si tvář, aby byl dostatečně bledý, obléká se do různých kostýmů *Draculy*, aby nakonec zjistil, že nejlepší je to co má na sobě. Naproti tomu se dívka chystá ke spánku, takže si češe vlasy, obléká se do noční košile a usedá k oknu, kde se dívá ven. Upír vylétá z hradu v podobě netopýra a cestou potká komára, který mu ukáže na danou oběť a závodí o to, kdo se dostane k její krvi dříve. Komárovi se podaří vletět otevřeným oknem dovnitř pokoje dívky, ale netopýr to nestihne a narazí do okenní tabule a spadne na zem. Takových podobně vtipně laděných nezdarů sem se snažila do příběhu zasadit více, aby bylo zřetelné, že je upír nešika, ale že ho to stále neodrazuje a zkouší to dál. Nakonec se mu podaří do domu dostat v podobě kouře poté, co se zkusí několikrát neúspěšně proměnit z netopýra zpátky na svoji vlastní podobu. Po vstupu následuje stoupání po schodech s děsivou siluetou podobně jako ve filmu *Nosferatu* (1922), kdy mi ale vidíme, že realita není vůbec tak děsivá, jak vypadá. Na chodbě potkává komára, který se už krve napil a odlétá. Upír spěchá ke dveřím pokoje oběti a nakukuje dovnitř.

V momentě, kdy upír vchází dovnitř, už mizí dělení, jelikož se děj odehrává ve stejné místnosti. Přichází v posteli, kde je hezky vidět, že je malinký a koukají mu jen uši. Snaží se vylézt, ale nedaří se mu to, až spadne zase zpátky na zem. V ten moment ho vyděsí stín, který se u něj z ničeho nic objeví. Je to hravý pes, který z upíra nemá vůbec hrůzu a chce si s ním hrát. Ten se ho snaží zhypnotizovat a jinak ho zastrašit, ale pes ho naprosto ignoruje a ještě ho spokojeně olízne. Svým rámusením pes probudí svoji paničku, která po něm hodí polštář, který se roztrhne a vyletí peří. Ve scéně padajícího peří uvidí upír poprvé slečně přímo do tváře a je jí okamžitě okouzlen, další takové známé filmové kliše, které se mi sem hodilo a chtěla jsem ho použít. Upír ale stále vypadá komicky, jelikož ho peří celého obalí a vypadá jak hromádka s očima a právě v tomto směšném vzhledu si ho dívka všimne, což taky nepůsobí na první dojem moc dobře a děsivě pro upíra. Lekne se a schová se rychle za paraván, kde se zkusí dát dohromady. Aby si připadal vyšší tak si vyleze na koště a takto se připlíží k dívce s rukou přes tvář a úšklebkem na tváři. Dívka jen překvapeně kouká a je vidět že pokusy o vyděšení nejsou nic platné. Když se upírovi zachytí plášť o roh paravánu, sletí na zem a navrch tomu ho praští koště, na kterém stál do hlavy, tak se dívka radostně zasměje a to je na něho už moc a on vyděšeně uteče ven z pokoje.

Dívka za ním přijde na chodbu, kde sedí u stěny a přisedne si k němu. Upír se kouká nechápavě, protože mu není jasné, proč za ním dívka přišla. Ona mu podá krabičku, ze které vytáhne špičák a on zjistí, že dívka je taky upírka, když mu ukáže druhý špičák ve své puse. To upíra překvapí a je potěšen, že si získal její náklonost právě díky svým nedostatkům a jako důkaz dostane její zub.

Poté už následují jen závěrečné titulky, kde bych chtěla jen v podobě ilustrací ukázat, jak spolu tráví chvíle a její vliv na jeho život např. ona mu doma uklízí a rozvěšuje obrázky, společně mají piknik na hřbitově, jsou na dovolené u moře kdy on je už pod vodou a ona má vodu jen po kolena a jiné.

4.3 Storyboard a technický scénář

Po ujasnění literární podoby scénáře přišlo na řadu převést příběh do vizuální podoby. Ještě před samotným technickým scénářem jsem zvyklá vytvářet storyboard, tedy jakýsi jednoduchý komiks, nebo jen slet ilustrací, které vychází z literárního scénáře a

zachycuje akci už s daným záběrováním, v dané kompozici, ale stále ještě s prostorem na změny. Každý obrázek je označeným jen pořadovým číslem, které neurčuje počet záběrů ale jen množství obrázků, kde je akce někdy více, někdy méně podrobně rozkreslena. Storyboard jsem konzultovala jak s vedoucí své praktické části, tak i se střiháčem, kde jsem doufala, že mi pomůžou odhalit případné nejasnosti.

Technický scénář se v některých ohledech lišil od storyboardu a taky nastaly menší změny v samotném ději, kde jsem některé scény rozvedla pro lepší srozumitelnost, nebo úplně přepracovala, aby diváka nemátli a nerušili mu celkové plynutí děje filmu. Také jsem doplnila první představu o zvukové složce, i když jsem počítala s tím, že se do ni bude určitě zasahovat během výroby a to hlavně po konzultaci se zvukaři. To stejné platilo o hudbě, kterou jsem do scénáře zaznamenala, jen abych věděla, v jakých místech bych ji chtěla, ale ještě jsem neměla vybranou konkrétní skladbu.

4.3.1 Záběrování

Jak sem už předtím zmínila, sedli jsme si spolu se střiháčem, konzultovali obrázek po obrázku a dávali dohromady jednotlivé záběry a bavili se o jejich obsahu, vzájemných návaznostech a případných nejasnostech.

Narazili jsme na pár chyb, a to hlavně co se týče tempa, zdálo se nám, že v některých místech je děj příliš rychlý a divákovi by mohlo něco uniknout. Proto jsem např. hned v expozici filmu přidala navíc další dva záběry, aby měl divák čas se naladit a zpozornět. Další opravy se týkaly návaznosti záběrů, a to při dialozích, kdy se přestřihává z jedné postavy na druhou, a sledují se jejich reakce (když upír uvidí dívku v padajícím peří).

Některé scény, jako např. pasáž, kdy se upír dostává do domu, nebo část s koštětem jsme předělali hlavně obsahově. U vniknutí do domu jsme přidali záběr dveří, aby bylo jasné, že se dívá na vchod a vymýšlí, jak by se dalo dostat dovnitř a všimne si škvíry mezi dveřmi a zemí. V případě koštěte měl v původní verzi upír jen zalézt za paraván, vylézt, s tím že by se kolem něj objevila jakási kouzelná aura, která měla naznačovat, že se začaroval a až by spadl, tak by se objevilo koště a bylo by jasné, že na něm stál. Bohužel to tak jasné nebylo, a tak se přešlo ke srozumitelnější variantě a to té, že se nepoužijí žádná kouzla a že se na koště poukáže už v záběru, kdy se schová upír za paraván,

aby měl divák jasnou informaci, že použil koště a proto je vyšší.

Některé scény jsme oživilí přidáním vtípku jako např. když upír vnikne do domu jako dým a jde chodbou a mi sledujeme stín, jak se pomalu zvětšuje a formuje, tak ho necháme praštit do hlavy, aby se zase scéna odlehčila, nehledě na to, že to přidává stínu vlastní život, stejně jako ve scéně, kde si upír zkouší oblečení a jeho stín hodnotí jeho výběr. Ve stejné scéně jsme přidali i nějaké náznaky toho, že dívka chová psa, aby později diváka nepřekvapilo, kde se vzal ten pes.

5 VIZUÁLNÍ PODOBA

Stejně jako u svého bakalářského filmu jsem kladla velký důraz i na výtvarnou podobu celého filmu. Snažila jsem se zároveň pracovat stejnou mírou jak na scénáři a jiných složkách, tak na výtvarnu a nezanedbat ani jednu z nich.

Na druhou stranu, oproti bakalářskému filmu jsem měla možnost více si pohrát s typologií postav a jejich vzhledem. Ne, že by to nešlo i předtím, ale jelikož můj film pojednával o dracích, bylo dobré se aspoň trochu držet představy, která je popisovaná v literatuře, aby byli jednotliví draci snadno rozpoznatelní. V tomto případě nebylo nutné se držet konkrétního popisu, ale jelikož některé vzhledové rysy ovlivňují, jak člověk danou postavu vnímá, tak jsem sáhla k osvědčeným tvarům o kterých se rozepíšu následně u jednotlivých postav.

Jak už jsem zmínila v kapitole o inspiračních zdrojích, tak hlavní inspirací pro výtvarno byl styl kresby studia UPA (United Productions of America). Tedy grafická stylizace do ploch a linií, velké zjednodušená na skoro až základní tvary, práce se skvrnou, jak s obrysem, tak bez, práce s texturou atd. To byla inspirace spíše k celkovému výtvarnému stylu. Co se týče zasazení do děje, a tedy vzhledu prostředí a oblečení, tak jsem vycházela z viktoriánské doby (více informací v kapitole o inspiračních zdrojích).

Co se týče samotného postupu při navrhování postav, tak jsem postupovala následovně. Jelikož jsem věděla, že chci vycházet z plochy, tak první návrhy vznikly vytvořením barevných akvarelových skvrn, do kterých jsem vkreslovala postavy. V této fázi jsem neměla ještě jasno, jak by měly postavy přesně vypadat, a proto jsem doufala, že mi skvrny pomůžou najít správný tvar. V této fázi bylo už ale také potřeba popřemýšlet nad charakterem a „typem“ postav, aby už z jejich vzhledu bylo poznat, jací asi jsou. Pro určení typu pomáhá typologie postav. O tom, co to je, jak se využívá, nebo jak se dá analyzovat, se více rozepíši v následující kapitole.

5.1 Typologie postav

Před vytvářením postav je tedy nutné si ujasnit jejich charakter a pokud možno ho alespoň naznačit ve vzhledu a naopak. Typologie jako taková je metoda, která se pokouší setřídít vybrané jevy podle podobných znaků. V typologii postav můžeme tuto definici

chápat tak, že se snažíme například dát dohromady různé vzhledové rysy, které nám pak dají výsledný charakter postavy.

Ve výtvarném stylu studií Walta Disneyho lze spatřovat takovou typologii. Např. u záporných postav jde buď o hodně vychrtlé, nebo naopak obtloustlé postavy, co se pak rysů tváře týče, tak upoutává výrazný nos, nebo špičatá brada.²²

5.1.1 Upír a dívka

Co se vzhledu týče vzhledu upíra, tak jsem chtěla, aby už od pohledu působil jako opak klasického archetypu upíra. Samozřejmě některé rysy jsem ponechala, aby bylo jasné, že se jedná o upíra a ne o nějakou náhodnou obludku. Začala jsem tedy prvními náčrtky, kdy se upír podobal spíš klasické představě, tedy vysoký, vyhublý s výrazně ostrými rysy a postupně se propracovala až k finální podobně.

Co se týče těla tak jsem upíra zmenšila, abych s ním mohla během filmu lépe pracovat a vytvářet vtipné situace tím, že je maličký a třeba ne všude dosáhne. Nechala jsem ho hubeného, aby vynikla větší hlava, a tu jsem místo vertikálního protažení protáhla horizontálně, takže vznikla taková pecka, která v kombinaci s malým tělíčkem, velkýma špičatýma ušima a nosem působí víc vtipně, než děsivě. Problém nastal, když sem řešila jeho pohyb v prostoru a přemýšlela, jak bude vypadat z profilu. Po konzultaci s mojí vedoucí práce jsem vzala v úvahu její návrh udělat z původně slzovitého tvaru normální ovál, aby nepůsobil tak ostře.

Pro lepší práci s mimikou jsem zvolila veliké oválné oči, kterými se dá vyjádřit velká škála emocí, a také díky velikosti přidávají na roztomilosti. Podobně, jako tomu je u postavíček z japonské mangy, nebo ve filmech studia Disney. Veliké oči i s menšími kruhy pod očima dodávají upírovi trochu vykulený výraz, který taky není na škodu. V poslední řadě celý obličej dotahuje větší pusa, která umožňuje další práci s mimikou, a vynikají v ní menší tesáky, které nemůžou žádnému upírovi chybět.

²² GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4. Str. 74.

Po vzoru *Draculy* v podání Maxe Schrecka jsem nechala upírovi místo rukou špičaté pařátky se třemi prsty, které mají zase umocnit dojem, že se nejedná o člověka, kterého většinou kreslíme s pěti prsty, ale o nějakou příšerku. I tento prvek umocňuje roztomilost tím, že jsou menší v poměru k tělu a působí spíš jen jako dráčky.

Co se barevnosti a celkového zpracování týče, tak jsem zkoušela kombinovat různé možnosti, ale nakonec mi přišla nejlepší varianta, kdy má tělo i hlavu v ploše, tělo černé, hlavu bílou pro kontrast a taky dobrou rozpoznatelnost v prostředí, jelikož se celý děj odehrává v noci, tak aby byl vidět. To stejné platí i o pařátcích, které jsou taky bílé, aby byla dobře viditelná gesta. Paže jako takové jsem znázornila jen linkou, která spojuje trup s pařátky a vytváří vzdušnější prostor pláště, díky prosvítání pozadí mezi tělem a zápěstím.



Obr. č. 8: Návrh postav - upír

Druhou hlavní postavou je dívka, upírova oběť. U ní jsem nepromýšlela nijak složitou povahu. Mělo jít také o upírku, ale měla působit více jako člověk, být typem postavy odlišná od upíra a znázorňovat ženskou něžnost a starostlivost. To, že je upírka, nemělo být na první pohled znát a měla působit jako obyčejná dívka. Chtěla jsem ale dát divákovi nějaká znamení, že není typickou viktoriánskou dívkou, aby už od začátku tušil, že něco není, tak jak se zdá. Díky malé vyprávěcí ploše krátkého filmu se mi takového náznaku podařilo docílit právě díky výtvarnému zpracování a odlišit ji od klasické představy mladé dívky z této doby.

Oproti upírovi je dívka vysoká a štíhlá, což zdůrazňuje i oděv. Ve výběru šatů jsem vycházela z reálného oblečení, které se nosilo ve viktoriánské Anglii a v období secese:

„S výjimkou večerních oděvů byly všechny uzavřené až ke krku, ruce byly skryty až po zápěstí, celý oděv většinou odhaloval jen špičku botky.“²³

„Všechny oděvy podléhají obecně přijaté módní linii turnýry (česky také „honzík“), což je vzadu, těsně pod pasem, vydutá část jinak úzké sukně. Pojem je odvozen z franc. *Tournure* (v základním významu = zevnějšek, tvárnost, způsob držení).“²⁴

Některých klasických rysů oděvu jsem se držela, jako například ponechání „honzíka“, délka až na zem. V některých jsem ovšem trošku upustila od dané předlohy a to např. v případě rukávu, kdy jsem je nechala jen po lokty a zbytek doplnila síťovanými rukavičkami, které měly dodat trošku eleganci. Podobně tomu je i u noční košile, kterou má dívka na sobě skoro celý film, kromě prvních dvou záběrů.

Původní noční oděv se skládal z noční košile, nočního čepce a nočního kabátku. Střihově byla košile jednoduchá a podobně jako i u šatů měla dlouhé rukávy až k zápěstí a také s dlouhým límečkem, pouze některé varianty neměly tak dlouhé límečky, ale to jen v oblastech teplejšího podnebí a v pozdější době.²⁵ Já jsem dívce z nočního úboru nechala pouze košili se všemi náležitostmi a zbavila se čepce a kabátku, aby nevypadala příliš staře. Košile sice zničila elegantní siluetu, ale zase přidala dívce na něžnosti.

Co se týče dojmu z dívky, tak jsem pracovala hodně s výběrem barev. Např. když má své denní šaty s krátkým rukávem a rukavičkami, tak jsem zvolila červenou barvu, která provokuje a působí stejně jako rukavičky trošku provokativně, zatímco noční košili, která maže křivky, jsem dala světle modrou barvu, která je dobře rozpoznatelná na pozadí a zároveň působí klidným dojmem. Obě barvy dobře pracují v kontrastu dívčinych černých vlasů, které splývají ve vlnitém pramínku po jejím rameni, čímž by měla taky dívka působit více uvolněně a ne tak upjatě. Podle dobových záznamů totiž nosily ženy i dívky vlasy vždy vyčesané vysoko na hlavě, doplněné nějakým příčeskem nebo ozdobou a bo-

²³ KYBALOVÁ, Ludmila. *Doba turnýry a secese*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Dějiny odívání. ISBN 80-7106-142-5. Str. 48.

²⁴ KYBALOVÁ, Ludmila. *Doba turnýry a secese*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Dějiny odívání. ISBN 80-7106-142-5. Str. 49.

²⁵ Early Victorian Nightclothes; casual cosy attire for ladies | Kate Tattersall Adventures. *Kate Tattersall Adventures | British Secret Service Clandestine Operative* [online]. [cit. 24. 10. 2017]. Dostupné z: <http://www.katetattersall.com/early-victorian-nightclothes-casual-cosy-attire/>

hatě nakroucené.²⁶ Také měla působit oproti upírovi víc jako člověk, takže má na ruce pět prstů a ani stylizací není nijak deformovaná její postava.

Pro tvář jsem zvolila tvar obrácené slzy pro dojem elegantního a jemného vzhledu a to i pře ostrou bradu a malý špičatý nosík. Oči jsem volila podobně, jako u upíra oválné a zvětšené pro dobrou práci s mimikou a rty stylizované do tvaru srdíčka pro roztomilý výraz.

Rozvržení ploch a linek jsem volila, dá se říct opačně než u upíra. Upír má plnou hlavičku a končetiny a průhledné tělíčko. Dívce jsem nechala obličej i ruce v obrysové lince a tělo a vlasy vyplnila plochou, jelikož lze podle nich rozpoznat postavu na pozadí mnohem lépe, než kdyby tomu bylo obráceně.



Obr. č. 9: Návrh postav- dívka

5.1.2 Ostatní postavy

Do této kategorie bych mohla zařadit dvě další a vlastně jediné postavy, které se v celém filmečku objeví a mají funkci spíše živých rekvizit. V ději působí hlavně jako spouštěči akce, na kterou je hlavní postava nucena nějakým způsobem reagovat a tím vznikají různé vtipné situace, které podtrhují upírův nezdár na cestě.

²⁶ KYBALOVÁ, Ludmila. *Doba turnýry a secese*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Dějiny odívání. ISBN 80-7106-142-5. Str. 71.

Mezi vedlejší postavy patří komár a pes hlavní hrdinky. Sice nemají tak složitý charakterový a vzhledový popis, ale považuju za důležité je alespoň zmínit v pár větách.

První je komár, díky kterému se upír dozví, za kým má letět a který je zároveň jeho první překážkou. Komár je nám všem znám jako ne moc příjemný bzučivý hmyz a přesně takto jsem ho chtěla znázornit. Má působit jako vychloubačný a škodolibý frajer. Právě z tohoto důvodu jsem se rozhodla mu dát cylinder, aby působil dojmem, že si o sobě hodně myslí. Co se týče samotné podoby tak je v mnohém jako netopýr. Převládá velká hlava s cylindrem a malinké tělíčko s křídélky a dlouhýma nohama, které vychází z klasické podoby komára.

Druhou vedlejší postavou je pes hlavní hrdinky, ten má podobně jako komár interakci s hlavním hrdinou a pomáhá v posunu děje. Při děláním návrhů jsem byla na vážkách, jaký vzhled by byl pro něj nejlepší. Už na začátku jsem chtěla velkého psa, ne žádnou čivavu. První představa vycházela ze vzhledu rasy Knírače velkého, který svým vzhledem působí elegantně a hodil by se mi i k hlavní hrdince. Jak se ale dělaly úpravy ve scénáři, tak jsem zjistil, že by takový vzhled nebyl úplně dostačující, jelikož by měl spíš působit jako trochu natvrdlá, obrovská chlupatá koule. Z tohoto důvodu jsem místo knírače zvolila vzhled podobný Bobtailovi, neboli staroanglickému ovčákovi, který je samý chlup.

Co se týče výtvarného uchopení psa, tak jde vlastně o jedinou postavu, která je tvořená barevnou plochou ohraničenou linkou, i když ne příliš čistou. Nechtěla jsem udělat jen barevnou skvrnu, aby nedošlo k záměně s nějakou beztvarou ufuněnou živou hmotou a při použití pouhé linky by zase dobře nevynikla jeho huňatost, i když trošku plochá, kterou tvoří právě barevná skvrna. Vzhled psa se od původního návrhu trochu odchýlil, ale v principu zůstal stejný.



Obr. č. 10: Návrh postav- komár a pes

5.2 Prostředí

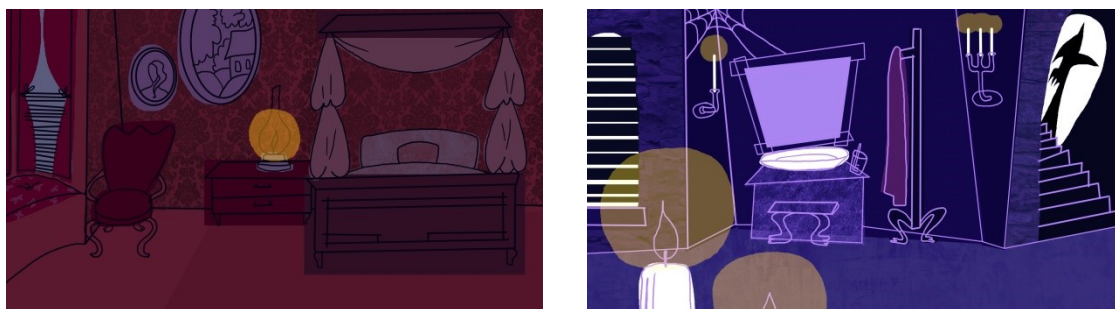
Jak už jsem zmínila v kapitole o inspiračních zdrojích, tak jsem se při vytváření pozadí inspirovala stylem, který se objevuje ve filmech studia UPA, kde se kombinují plné plochy s linkou. Také se v tomto stylu místy popírá perspektiva a pracuje se více v ploše, což jsem také zakomponovala do své výtvarnosti.

Na prvních návrzích jsem pozadí hodně zjednodušila, ale ve filmu je mnohem více prokreslené, i když se stále držím jednoduchých linií. Také s perspektivou pracuji trošku více, ale nesvazovala jsem se jí příliš a kreslila jsem, jak mi to bylo přirozené, dá se říct. Pozadí tak působí víc hravě, díky různým náklonům a deformacím.

Používala jsem hlavně barevné plochy doplněné jen místy linií pro zvýraznění některých prvků (obrázek na stěně je plný barevný obdélník a rámeček tvoří tenká rovná linka, aby se oddělil od stěny)

Co se týče barevnosti, tak pro každé prostředí, jsem volila jinou barevnost pro jasné oddělení. Pro upírův hrad studené odstíny modré, kde teplejší dojem vytváří maximálně záře svíček a má působit chladně, opravdu jako vnitřek kamenného hradu. Tento dojem umocňuje i textura použitá na stěnách a podlaze, která evokuje kamen, nebo omítku.

Pro dívčino obydlí jsem volila teplejší odstíny růžové, která působí nejen více žensky, ale i teplejším a útulnějším dojmem. Podobně jako u upíra textura působí chladně, tak tady má zateplovat, jelikož má simulovat ornamentální textilové tapety na stěnách, které se v té době opravdu využívaly právě pro zútulnění.



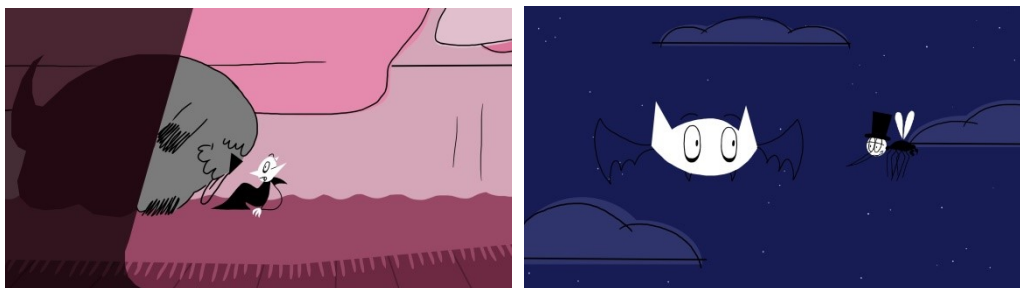
Obr. č. 11-12: Návrh pozadí - dům a hrad

Pocit z prostředí mi pomohly vytvořit i různé maličkosti a části mizanscény. V upírově hradu jsou na zdech pavučiny, zabeďněná okna, praskliny na zdi, sem tam nějaký závěs, ale to je tak všechno. Všechny tyto prvky, i když nenápadné pomáhají divákovi, aby si podle vlastních zkušeností vytvořil názor o tom jaké to prostředí asi je, a kdo v takovém prostředí asi bydlí.

V kontrastu k tomu je dívčín dům opak. Podlaha dřevěná pokrytá koberci, na stěnách visí obrázky rostlin a fotografie, na nábytku jsou háčkované dečky, okna zakrývají těžké závěsy a všude je čisto. Dům takto působí mnohem příjemněji a přidává divákovi další informace, např. že dívka je pořádná, že má ráda kolem sebe pěkné věci, že má ráda přírodu atd.

Důležitou roli hrálo v tomto případě i světlo. Jelikož se celý děj odehrává po setmění, tak bylo potřeba vymyslet světelné řešení tak, aby bylo vidět, co se na scéně vlastně děje. Hlavně v druhé půlce, kdy se děj odehrává v zatemněném pokoji hlavní hrdinky.

Původně jsem chtěla v pokoji jen přišeří, aby bylo vidět, že není zapnuté světlo, ale aby nebyla úplná tma. Bohužel při vytváření animatiku jsem zjistila, že se bez více světla neobejdu, a tak jsem k posteli v dívčíně pokoji, kde se soustřeďuje celý děj, přidala kužel světla. Trochu to připomíná nasvícenou scénu na divadle, kdy máte osvícené jen to místo, na které máte směřovat vaši pozornost a usnadnilo mi to práci, že jsem nemusela řešit složité nasvícení celého prostoru. V dalších prostorách jako je chodba a upírův zámek jsem si vystačila jen s přítmím a několika paprsky světla, které pronikají dovnitř skrz okna. Co se týče noční oblohy, tak jsem volila tzv. americkou noc, kdy je prostředí nasvíceno tak, že obloha není černá ale modrá a prostředí je zalité měsíčním světlem, a tak je ve velkém světelném kontrastu k obloze. Naštěstí barevnost jak upíra přeměněného v netopýra s bílou hlavičkou, tak i barevnost komára, dobře kontrastuje s modrou oblohou a nijak diváka nemate.



Obr. č. 13-14: Práce se světlem

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 REALIZACE

Po teoretické části zahrnující sběr informací a referencí jak pro příběh, tak výtvarno, přes vymýšlení námětu, sepisování scénářů až po konečný návrh postav a prostředí jsem přešla k samotné realizaci filmu, která zahrnuje animatik, samotné animování až po následnou postprodukci, tedy střih a zvuk.

6.1 Animatik

Animatik je nedílnou součástí výroby animovaného filmu. Pomáhá jak režisérovi, tak i jiným tvůrčím složkám vytvořit hrubou představu filmu v čase a přitom poskytuje dostatek prostoru pro méně destruktivní změny v ději. Dalo by se říci, že se jedná o technický scénář na časové ose s menším, či větším zásahem animátora do samotné animace. Ke tvorbě animatiku mám svůj osobitý přístup, i když tentokrát jsem zvolila trošku jiný postup.

Vytvořila jsem si dvě verze. První byla opravdu jen velmi hrubá, kdy jsem za sebe jen naskládala záběry z technického scénáře a upravila jejich délku podle mé přibližné představy, jaké tempo by měl celý film mít. Po této fázi následovala kontrola a došlo k některým změnám. Hlavní změnou byl zásah do hlavní postavy. Původně měla být hlavní hrdinka také upír, ale po zhlédnutí jsem zjistila, že ne všem to tak přijde a objevovaly se logické připomínky, díky kterým jsem posléze uznala, že jsem to ne zcela domyslela. Aby nedošlo k nepochopení filmu ze strany diváků, tak jsem se rozhodla pro změnu a udělala z dívky člověka. Naštěstí tento zásah měl jak na změnu vzhledu, tak na změnu děje jen malý vliv a ve fázi animatiku to nebyl problém provést.

Druhou verzi jsem vytvářela už klasicky tak, jak jsem zvyklá. Při animování 2d digitální animace používám program TVPaint Animation a vytvářím v něm jak právě animatik, tak i finální animaci. Tento program jsem si oblíbila díky jeho vlastnosti, že se dá animovat přímo do časové osy podle nastavené rychlosti a uživatelské rozhraní umožňuje přehledně sledovat, jak osu s jednotlivými fázemi a vrstvami, tak i různé nástroje, vzorník barev atd. Další výhodou je široká škála nástrojů, které se dají při animování použít. Já jsem podobně jako v případě svého bakalářského filmu pracovala s nástrojem, který umožňuje pouhým nakreslením tvaru vyplnit celou plochu, nebo víc mechanicky vyklikáním tvaru vytvořit jednolitou plochu s přesnými okraji. Tentýž princip je možný i u linie.

Můj pracovní postup vypadal následovně. Vytvořila jsem si několik projektů, z něhož každý obsahoval kolem pěti záběrů, do kterých jsem mohla rovnou kreslit. Nejdříve jsem vytvořila u všech záběrů pozadí, abych měla definovaný prostor, ve kterém se budou postavy pohybovat, i když v této fázi jen velmi skromně. Přestože se finální výtvarno skládalo hlavně z ploch, tak ve fázi animatiku jsem vše kreslila jen linkou, která mi umožňovala rychlejší kresbu a pro nahození mé představy byla dostačující.

Po exportu jednotlivých záběrů z TVPaintu jsem celý animatik seskládala dohromady v programu Adobe After Effects, který umožňuje mimo jiné i základní práci se zvukem (stříhání, nastavení hlasitosti) a hlavně možnost používat masky, o kterých se více rozeptišu v následující kapitole. Po nahrání jsem celý projekt zase vyexportovala na výsledný video formát. Následovala další kontrola a po ni jsem přešla rovnou k samotné animaci načisto.

6.2 Animace

Oproti animatiku, kde jsem kreslila záběry tak, jak jdou po sobě, tak při samotném animování, jsem si rozdělila záběry podle náročnosti a kreslila v první řadě ty jednodušší a na konec nechala ty složitější. Během animování jsem se snažila konzultovat momentální stav, abych se vyvarovala toho, že těsně před koncem zjistím, že je něco špatně a budu to muset předělávat. Následující odstavec se budu snažit popsat hlavní animační principy, které jsem použila.

Co se týče samotného kreslení fází, tak jsem pracovala nejčastěji s principem 4. Hlavní fáze a fázovaný pohyb - Pose to Pose (od pozice k pozici), kdy jsem si nakreslila hlavní fáze pohybu a mezi ně dokreslovala tzv. mezifáze podle rychlosti pohybu.²⁷ Pro rychlý pohyb menší počet, pro pomalý a plynulejší více mezifází.

Samozřejmě velkou roli hraje 9. Timing (načasování), které umožňuje dávkovat akci divákovi tak, aby byla pro něj srozumitelná a měl čas si všimnout všeho, co se na obrazov-

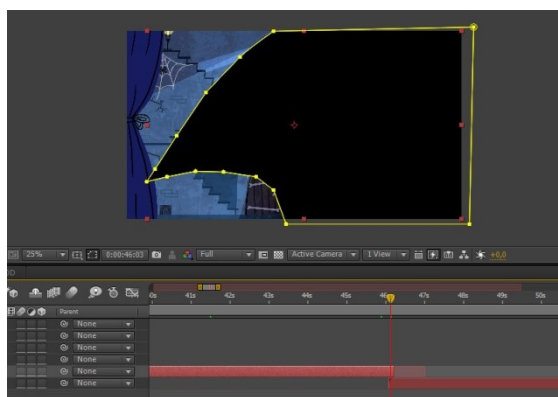
²⁷ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 8073310198.

ce děje.²⁸ Např. ve scéně, kdy se upír probouzí, jsem celý proces rozdělila na jednotlivé akce tak, aby si divák všimnul všech fází. Vzpřímí se v rakvi-> z očí mu sletí netopýr->protáhne se a zívne->otevře jedno oko->otevře druhé->poškrábe se na hlavě.

Kromě výše zmíněných principů jsem samozřejmě pracovala i s dalšími jako jsou např. nadsázka, změkčení začátku a konce pohybu a v neposlední řadě přitažlivost.

Dále jsem se snažila zaměřit také na tzv. charakterovou animaci, díky které je divák schopen na základě daných pohybů zjistit vlastnosti dané postavy. Já se snažila dát oběma hlavním postavám nějaké gesto, které by bylo pro ně charakteristické. Pro Upíra je to jeho chůze v podobě plížení, kdy si rukou zakrývá obličej částí pláště, nebo stříhání ušima kdykoliv se něčemu podivuje. Dívka má pohyby naopak menší a klidnější, když se bojí, tak neskočí celá pod peřinu strachy, ale jen se odtáhne a přitáhne si k sobě roh peřiny. U obou pracuje hlavně mimika obličeje a gesta rukou a animace je dá se říct malinko limitovaná, což ale nijak neubírá na srozumitelnosti.

Při animování jsem kreslila do stejných souborů a po exportu jednotlivých sekvencí, jsem si ušetřila práci tím, že jsem hotový materiál nemusela ručně vyměňovat v programu za záběry z animatiku. Po naskládání přišlo na řadu maskování v místech, kde jeden prvek z prvního záběru zasahoval do záběru následujícího, např. když přes záběr přelítne netopýr. Žlutě vyznačená je maska křídla, která zůstává viditelná a co není označené, tak zprůhlední.



Obr. č. 15: Práce s maskou

²⁸KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 8073310198.

7 POSTPRODUKCE

Postprodukce je finální fáze výroby a v případě mého filmu zahrnovala hlavně střih a zvuk. Dále bych do této kategorie zařadila také tvorbu plakátu a závěrečných titulků a zkušební promítání.

7.1 Střih

Střih, nebo stříhová skladba, je další z důležitých složek filmu. Dalo by se říci, že jde o spojování jednotlivých záběrů a vytváření celku. Střih má velký vliv na vnímání filmu divákem. Určuje filmové tempo a rytmus. Například krátké záběry nasázené rychle za sebe vytváří pocit rychlé akce. Naopak dlouhé záběry můžou (ale také nemusí) navodit pocit klidu a dát divákovi možnost prohlédnout si vše, co se v záběru děje.

V případě mého filmu jsem pracovala s více střihači – s konzultantem a samotným střihačem. Konzultantem mi byl stejný střihač, který se mnou spolupracoval i na mém bakalářském filmu a pomohl mi vycykat záběrové nedokonalosti (záběrování, návaznost záběrů) už ve fázi technického scénáře. Bohužel neměl v době střihu čas a tak jsem si jako samotného střihače sehnala někoho jiného.

Se střihačem jsme si sedli k mé provizorně nastříhané verzi a řekli si, kde by bylo dobré záběr zkrátit, kde posunout a jiné úpravy. Po této konzultaci jsem vyexportovala jednotlivé záběry do obrázkových sekvencí, které si střihač nasázel do programu a mohl do nich zasahovat dle libosti. V mém případě nešlo o příliš velké úpravy, a tak jsem po pár dnech mohla vidět první sestříhanou verzi. Po této kontrole jsme se dohodli na posledních úpravách a potom vyexportovaný soubor putoval ke zvukařům na nazvučení.

7.2 Zvuk

Zvuk je další důležitá filmová složka. V případě některých filmů, se dá říct i nejhlavnější, neboť tvoří samotný základ, např. v případě *Fantazie* (1940). Zvuk napomáhá vytvářet emoce a náladu celého filmu a tudíž je potřeba mu věnovat stejně velkou pozornost jako každé jiné filmové složce.

Rozhodla jsem se tedy podobně jako u střihu svěřit i zvuk zkušeným lidem, kteří své profesi rozumí více než já. Oproti mému bakalářskému filmu jsem se snažila vyhnout mluvenému slovu a snažila se zaměřit na ruch. A díky tomu, že se mi podařilo sehnat i hudebníka, tak i na hudbu.

Zvuk jsme začali řešit už ve fázi animatiku, kdy jsme si ujasnili, jaké ruchy by se měly ve filmu objevit. K samotnému nahrávání došlo ale až po samotném střihu. Chtěla jsem, aby zvuk nebyl moc přehnaný už vzhledem k tomu, že se děj odehrává z velké části v noci v tichém domě a zvuky se ozývají velmi sporadicky, ne-li vůbec (zavržení prkna, oddechování, tikot hodin atd.).

Samotnou atmosféru určitých scén měla doplnit právě hudba, respektive hudební motiv v různých obměnách pro danou situaci. Ve vytváření hudby pomohla zvuková banka, kde se mi podařilo najít skladby, které odpovídaly mojí představě a nasadila jsem je na konkrétní části filmu, aby tvořily aspoň hrubou představu. Ukázalo se to jako velmi užitečný krok, jelikož jsem tak mohla hudebníkovi ukázat moji představu a i on byl schopen pracovat dál při vytváření už konkrétní hudby přímo pro můj film.

7.3 Plakát a dokončovací práce

Součástí diplomové práce je také filmový plakát. Měla jsem různé představy jak plakát uchopit, ale nemohla jsem se rozhodnout, která by byla nejvhodnější. Prvním nápadem bylo vytvořit plakát ve stylu starých hororových plakátů. Když jsem si ale našla obrazové reference, tak jsem zjistila, že tudy cesta moc nevede, jelikož jsem chtěla něco jednoduchého a všechny referenční zdroje se mi zdály přehnané ať už ve výtvarném, tak typografickém zpracování. Proto jsem se zkusila odklonit trošku jiným směrem. Zkusila jsem si najít novější plakáty k hororovým filmům a to už začalo vypadat více slibně.

Stejně jako už minule jsem se při vytváření plakátu radila s panem Zemanem, který má jako výtvarník bohaté zkušenosti, a tak jsem se řídila jeho radami a podněty. Společně jsme také vybrali vhodné písmo jak na samotný plakát tak i do titulku filmu.



Obr. č. 16-17: Návrh plakátu

Mezi další dokončovací práce patřily závěrečné ilustrace do sekvence titulků. U svých starších projektů jsem titulky nijak výtvarně neřešila, ale v tomto případě mi přišlo, že by se to hodilo. Nakreslila jsem tři ilustrace, které dovyprávějí děj filmu. Jedná se o tři výjevy ze společných chvil, které upír a dívka tráví společně, např. dívka upírovi zútlňuje dům, společně pečou dort a jako třetí ilustrace, kde se objímají.

Na doporučení jsem ještě před fází finálního střihu pustila hrubou verzi s pracovním zvukem několika nezúčastněným osobám, abych zjistila, jestli je film srozumitelný, případně, jestli se nevyskytují nějaké nesrovnalosti. Od zúčastněných osob jsem získala spíše pozitivní reakce. Byly oceňovány hlavně odkazy na jiné filmy, některé vtípky (náráz netopýra do okna, rajčatový džus na závěr), celkový styl a výtvarné zpracování i srozumitelnost.

Po nazvučení prošel film ještě finální úpravou u střihače, kdy se spojil obraz a zvuk a vyexportoval se finální soubor. Hotový film se vypálil na DVD a odevzdal se společně s explikací mojí práce.

ZÁVĚR

Při práci na svém filmu jsem si uvědomila, že ne všechno jde vždycky přesně tak, jak se to naplánuje a i má prvotní představa se v některých ohledech lišila od výsledku. Přesto jsem ráda za zvolené téma, kterému jsem se mohla plně věnovat a díky bohatým zdrojům jsem se sama dozvěděla nové zajímavé informace.

Také výtvarný styl, který jsem si vybrala, se ukázal jako velmi vhodný a nemusela jsem později provádět žádné výrazné změny v celkovém vzhledu filmu až na menší úpravy co se týče např. světla, nebo barev. Díky zvolenému výtvarnu mi animování šlo nejen rychleji, ale samotnou mě to i více bavilo. Mnoho kreslených filmů s upířskou tematikou není a já doufám, že jsem tímhle malým počinem aspoň trochu vyplnila mezeru, i když hlavním cílem bylo absolvování studia.

Práce na diplomovém filmu byla v některých ohledech jednodušší díky zkušenostem z mé bakalářské práce, ale každý film je jiný a i tady nastaly chvíle, kdy sem si nevěděla rady. Menší zádrhel byl z mé strany při práci se zvukem, jelikož jsem jej řešila na poslední chvíli, ale i tím se člověk učí a alespoň vím, na co si příště dávat pozor a co nepodceňovat. Přes všechny nesnáze jsou tu ale pořád věci, na které sem pyšná a které bych rozhodně neměnila.

Ve finále jsem se svojí prací spokojená a mám z filmu radost. Doufám, že stejný pocit budou z něho mít i diváci, jak ti malí, tak ti velcí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ANDĚRA, Miloš. *Naši netopýři*. Průhonice: Správa jeskyní České republiky, 2014. ISBN 978-80-87309-22-3.
- [2] BASHARA, Dan. *Cartoon Vision. Animation* [online]. SAGE Publications, 2015, 10(2), 82-101 [cit. 2017-11-08]. DOI: 10.1177/1746847715587421. ISSN 17468477.].
- [3] BERGAN, Ronald. *--ismy: jak chápat film*. Přeložil Patricie FRECEROVÁ. V Praze: Slovart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.
- [4] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.
- [5] Early Victorian Nightclothes; casual cosy attire for ladies | Kate Tattersall Adventures. *Kate Tattersall Adventures | British Secret Service Clandestine Operative* [online]. [cit. 24. 10. 2017]. Dostupné z: <http://www.katetattersall.com/early-victorian-nightclothes-casual-cosy-attire/>
- [6] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.
- [7] KORBAŘ, Tomáš. *Rej upírů: soubor klasických povídek*. Ilustroval Klára TRNKOVÁ, přeložil Jaroslav HULÁK, přeložil Soňa KARNECKÁ, přeložil Josef PETRÁŠ. Praha: Studio trnka, 2015. ISBN 978-80-87678-40-4.
- [8] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 8073310198.
- [9] KYBALOVÁ, Ludmila. *Doba turnýry a secese*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Dějiny odívání. ISBN 80-7106-142-5.
- [10] MORIARTY, James. *Dracula's Guest: A Connoisseur's Collection of Victorian Vampire Stories*. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*. 2011, 75. ISSN:2009-0374.
- [11] NATH, Jitendra; KUMAR, Ajay. *Victorian England and Women in Victorian Society; a Study*. *Deliberative Research*. 2017, vol. 34, no. 1 s. 79-82. ISSN:0976-1136.
- [12] STOKER, Bram a Tomáš KORBÁŘ. *Dracula*. Praha: KMa, 2004. ISBN 80-7309-152-6.
- [13] THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

-
- [14] Vampire bats go with the flow. LAB ANIMAL [online]. Nature Publishing Group, 2013, 42(3), 79-79 [cit. 2017-11-09]. DOI: 10.1038/labani.238. ISSN 00937355.
- [15] Victorian Interior Design: Style, History and Home Interiors. *Impressive Interior Design Ideas* [online]. Copyright © Impressive Interior Design. The images belong to their owners.[cit.24.10.2017]. Dostupné z: <http://www.impressiveinteriordesign.com/victorian-interior-design-characteristics-history/>
- [16] WILSON, Katharina M. The History of the Word 'Vampire'. *Journal of the History of Ideas*. 1985, 577. ISSN:0022-5037.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Nosferatu - Max Schreck [online]

<http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/styles/full/public/image/nosferatu-1922-001-max-shreck-bedside-00n-2r5.jpg>

Obrázek 2. Dracula – Béla Lugosi [online] <https://pbs.twimg.com/media/C-9cNegW0AErNiD.jpg>

Obrázek 3. Dracula – Gary Oldman [online]

<https://nighthawknews.files.wordpress.com/2016/09/dracula-makeup.jpg>

Obrázek 4. Rooty Toot Toot – Frankie v síni [online]

https://s3.amazonaws.com/intanibase/iad_screenshots/1952/865/6.jpg

Obrázek 5. Rooty Toot Toot – Frankie v baru [online]

https://s3.amazonaws.com/intanibase/iad_screenshots/1952/865/9.jpg

Obrázek 6. Zrádné srdce – interiér [online] <https://i.imgur.com/4Tz8Ttx.png>

Obrázek 7. Zrádné srdce – interiér [online]

<https://www.diagonalperiodico.net/sites/default/files/sin-tc3adtulo.png>

Obrázek 8. Návrh postav - upír

Obrázek 9. Návrh postav - dívka

Obrázek 10. Návrh postav - komár a pes

Obrázek 11. Návrh pozadí - dům

Obrázek 12. Návrh pozadí - hrad

Obrázek 13. Práce se světlem

Obrázek 14. Práce se světlem

Obrázek 15. Práce s maskou

Obrázek 16. Návrh plakátu [online]

https://orig00.deviantart.net/9087/f/2012/086/5/a/bride_of_frankenstein_poster_by_samraw08-d4u4c77.png

Obrázek 17. Návrh plakátu

SEZNAM PŘÍLOH

P I: technický scénář

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

projekt				K zakousnutí				epizoda		1	
záběr		1		frame		záběr		1		frame	
záběr		2		frame		záběr		2		frame	

akce	na obloze svítí měsíc	akce	přes měsíc přeletí silueta netopýra	akce	objeví se dvůr
akce 2	/	akce 2	/	akce 2	/
hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle	hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle	hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle
ruchy	/	ruchy	hýbatí kůdel	ruchy	vzrání dvůr

projekt				K zakousnutí				epizoda		1	
záběr		3		frame		záběr		3		frame	
záběr		4		frame		záběr		4		frame	

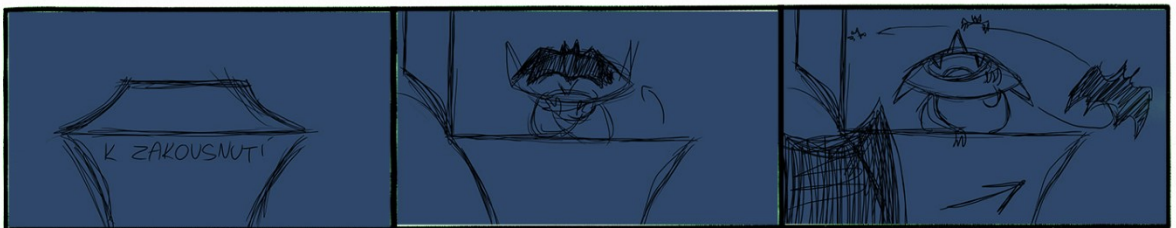
akce	místnost	akce	přes místnost přejde tmavá silueta	akce	na pečíně spící dívky se objeví silueta, která se blíží
akce 2	/	akce 2	/	akce 2	/
hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle	hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle	hudba	nápinavá - instrumentál klavír x housle
ruchy	/	ruchy	míknutí postavy	ruchy	/

projekt	K zakousnutí				epizoda	1	
záběr	5	frame	záběr	6	frame	záběr	6



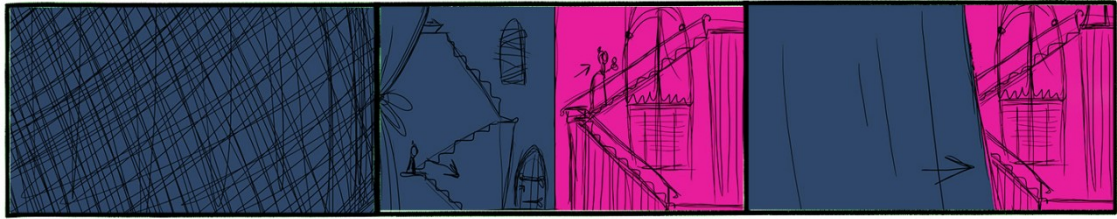
akce <i>na rameno dívky se položí ruka a silněta se přiblíží</i>	akce <i>ostří ruce se chystají nakousnout do dívčina krku</i>	akce <i>rozsvítí se budík, celý výjev byl sen</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba <i>napínavá - instrumentál klavír x housle</i>	hudba <i>napínavá - instrumentál klavír x housle</i>	hudba
ruchy	ruchy	ruchy <i>zvonení budíku</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1	
záběr	7	frame	záběr	7	frame	záběr	7



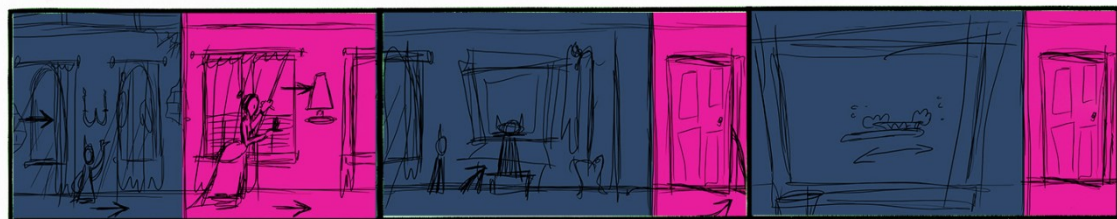
akce <i>v místnosti leží rakev, objeví se titulky filmu</i>	akce <i>odklopí se víko a v rakvi se posadí upír se škrabáčkou na očích</i>	akce <i>upír nýpne a škrabáčka odlehlí, upír zamaská a posadí se na hřebínku</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>zvonení budíku</i>	ruchy <i>naskřipání rakve posazení</i>	ruchy <i>šupot křídel nýpnutí namaskání, páskování</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1	
záběr	7	frame	záběr	8/1	frame	záběr	8/1



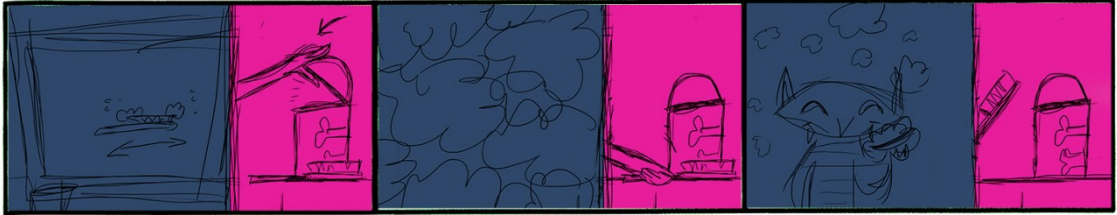
akce <i>nebojí se přelíbit přes návěs a celý ho nakryje</i>	akce <i>upíná scházi schody</i>	akce <i>spustí se návěs a nakryje celý návěs</i>
akce 2 	akce 2 <i> dívka jde do schodů</i>	akce 2
hudba 	hudba 	hudba
ruchy 	ruchy <i> kroky, šum chůze vzrání schodů</i>	ruchy <i> naklonit návěsu</i>




projekt	K zakousnutí				epizoda	1	
záběr	9/2	frame	záběr	9/2	frame	záběr	10/2




akce <i>U jde chodbou a nabírá návěs u oken</i>	akce <i>U jde ke ložnici stolku a vybere si na stolku</i>	akce <i>U si rázně čistí ruce, v odrazu je vidět jen karkáč</i>
akce 2 <i>D jde chodbou a nabírá návěs u oken</i>	akce 2 <i>D jde do dveří ložnice a nechá povoleno</i>	akce 2 <i>povoleno dveří</i>
hudba 	hudba 	hudba
ruchy <i> odložení/nabízení návěsu, kroky šum chůze</i>	ruchy <i> nadržování šum chůze</i>	ruchy <i> čistění ruky</i>




projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	10/3	frame	záběr	11/3	frame	záběr	11/3	frame




akce U si začne čistit ruce, v odrazu je vidět jin karabáč	akce objeví se pudrové obláčky	akce U si pudruje tvář
akce 2 v kuchtice na stolek leží kuchticko se různým obsahem D jí kavič	akce 2 D bere ze stoleku křeben	akce 2 D uvědomí křeben
hudba 	hudba 	hudba 
ruchy čištění rukou, klapnutí	ruchy pudrování	ruchy pudrování brankání

projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	11/4	frame	záběr	11/4	frame	záběr	12/5	frame



akce U si pudruje tvář kápi	akce kápi nakryje celý nábr	akce kápi se navěsí na věšák
akce 2 D si česá vlasy	akce 2 D si česá vlasy	akce 2 v paravánu se vezme pudrovací nádobí káse
hudba 	hudba 	hudba 
ruchy pohyb látky česání vlasů	ruchy česání vlasů	ruchy lek látky, brání káse

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	12/6	frame	záběr	12/7	frame	záběr	12/8	frame	




<p>akce U vyjde zprava paravanu a vypadá jako celok z novejaku (1922) ale není to ono</p> <p>akce 2 D si obléká košili</p> <p>hudba</p> <p>ruchy zvuk přeměny, šum látky</p>	<p>akce změní se na Dracula (1931), ale taky se mu to nezdaří</p> <p>akce 2 D dává ruku do rukávu</p> <p>hudba</p> <p>ruchy zvuk přeměny, šum látky</p>	<p>akce změní se na Dracula (1992), ale taky není správný</p> <p>akce 2 D si napíná knoflíčky</p> <p>hudba</p> <p>ruchy zvuk přeměny, napínání knoflíků</p>
--	---	---

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	12/8	frame	záběr	12/9	frame	záběr	13/9	frame	



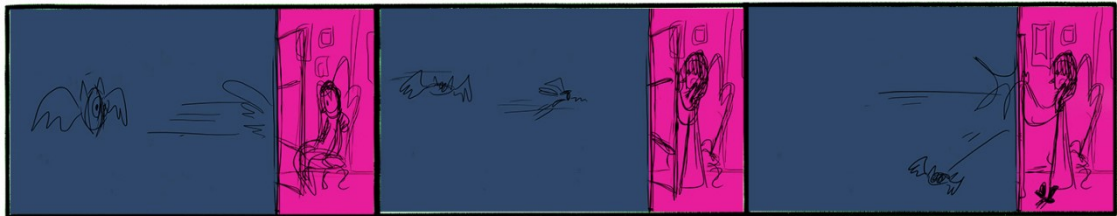
<p>akce změní se a má na sobě jen čirý plátě a už je spáčený a jeho tělo mu do palec nahoru</p> <p>akce 2 D si napíná knoflíčky</p> <p>hudba</p> <p>ruchy zvuk přeměny, napínání knoflíků palec nahoru - cinknutí</p>	<p>akce U se přemění na mrtvoly</p> <p>akce 2 D dojde k oknu a sedne si do křesla</p> <p>hudba</p> <p>ruchy kvalto "puf" kroky a sednutí na kř.</p>	<p>akce U vyjde z křesla a hledí vzhůru do noci</p> <p>akce 2 D sedí v křesle</p> <p>hudba</p> <p>ruchy výpol křesla, pohyb vlnka</p>
---	---	---

projekt				K zakousnutí				epizoda				1					
záběr		14/9		frame		záběr		15/9		frame		záběr		16/9		frame	



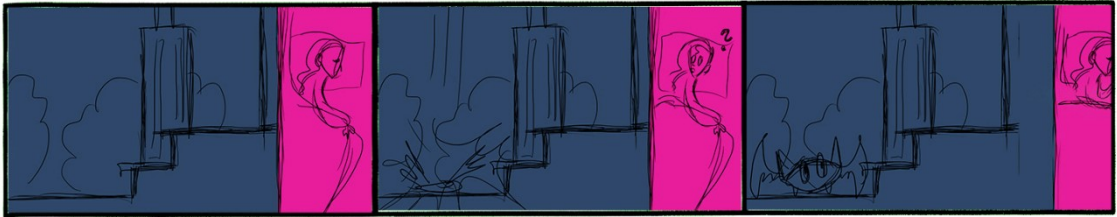
akce <i>celou pokojí komára K pozdraví předním člunkem</i>	akce <i>komár vyhládně folka dívký v rámciku a ukáže na ni a pak pyšně na rube</i>	akce <i>U se namraří nablvaře</i>
akce 2 <i>D radix Rievd</i>	akce 2 <i>D radix Rievd</i>	akce 2 <i>D radix Rievd</i>
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>Něpok křídél</i>	ruchy <i>vyřazení občasuku Něpok křídél</i>	ruchy <i>nablucení, Něpok křídél</i>

projekt				K zakousnutí				epizoda				1					
záběr		17/9		frame		záběr		18/9		frame		záběr		18/9		frame	



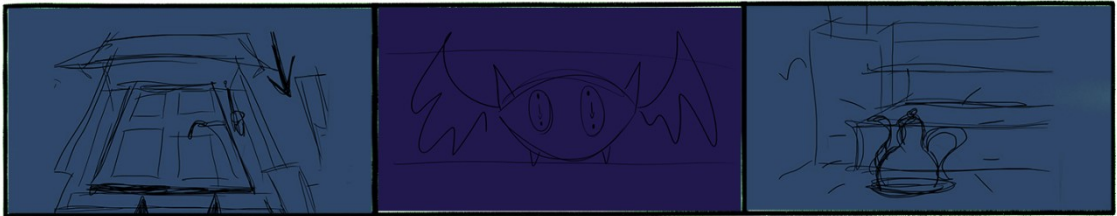
akce <i>komár se rychle rozlétá</i>	akce <i>U letí rychle na ním</i>	akce <i>komáři se prodáví probovznou, ale U navští do okenní tabule</i>
akce 2 <i>D radix Rievd</i>	akce 2 <i>D usnane a chystá se navířít okno</i>	akce 2 <i>D navíř okno</i>
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>Něpok křídél rychlý odlet</i>	ruchy <i>let komára let netopýra</i>	ruchy <i>navíření okna náraz do okna</i>

projekt K zakousnutí				epizoda 1			
záběr	19/9	frame	záběr	19/9	frame	záběr	19/9



akce <i>před domem</i>	akce <i>U spadne před vchodové dveře</i>	akce <i>U se vzpomene</i>
akce 2 <i>D se otočí a překryje se překrytím</i>	akce 2 <i>D něco naslechne a ovládne se</i>	akce 2 <i>D se otočí napřed a "nasune" se mimo rábče</i>
hudba 	hudba 	hudba
ruchy <i>pád překrytí pěny</i>	ruchy <i>dopad uděr</i>	ruchy

projekt K zakousnutí				epizoda 1			
záběr	20	frame	záběr	21	frame	záběr	21



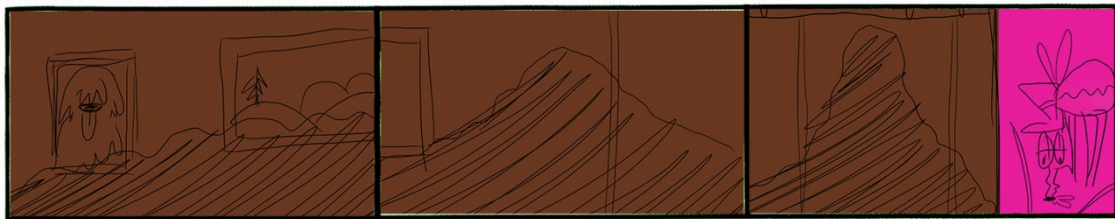
akce <i>U se posouvá na dveře od nížka dolů a přimne si šedivky u keme</i>	akce <i>U se dívá na dveře</i>	akce <i>promění se v konvice</i>
akce 2 	akce 2 	akce 2
hudba 	hudba 	hudba
ruchy 	ruchy 	ruchy <i>přeměna</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	21	frame	záběr	21	frame	záběr	22	frame



akce <i>promění se na kaktus</i>	akce <i>promění se na dým</i>	akce <i>jako dým proklouzne řekou pod docim davní</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>přeměna</i>	ruchy <i>přeměna zvuk dýmu</i>	ruchy <i>zvuk dýmu</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	23	frame	záběr	24	frame	záběr	24/10	frame



akce <i>dým se line chodbou a vchází stín na stěnu</i>	akce <i>stín se pomalu formuje</i>	akce <i>stín se rozvíje a roste</i>
akce 2	akce 2	akce 2 <i>kamár rosa krev a hilo se mu plaví a nafukuje</i>
hudba	hudba	hudba
ruchy	ruchy	ruchy <i>srkání</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	24/10	frame	záběr	24/11	frame	záběr	25	frame	

akce <i>jak roste, tak se přibliží do stropu</i>	akce <i>stín má má konkrétní kvas a má se vidět i upří, který se hladi na hlavě</i>	akce <i>dopde chodbou až ke dvířím ložnice</i>
akce 2 <i>mlýžů rána a leze se</i>	akce 2 <i>se rovnou odlehlne ale navráti do okna</i>	akce 2
hudba 	hudba 	hudba
ruchy <i>rána odpumpování nády</i>	ruchy <i>šum šise škrábání na hlavě bracení kamáka rozplácnutí na okně</i>	ruchy <i>šum chise</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	26	frame	záběr	27	frame	záběr	28	frame	

akce <i>D upí a odříží se na sví upírův stín</i>	akce <i>V vlece do pokoje</i>	akce <i>V projde kolem postele</i>
akce 2 	akce 2 	akce 2
hudba 	hudba 	hudba
ruchy <i>oddechování</i>	ruchy <i>maklounnutí dřevitka</i>	ruchy <i>šum šise</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	28	frame	záběr	29	frame	záběr	30	frame	

--	--	--

akce <i>z pod postele se něco rovine</i>	akce <i>u se snáží vyběhnout na postel</i>	akce <i>odlepí nohy od kůže</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>průběh látky, ticho, navícení</i>	ruchy <i>nakouknout</i>	ruchy <i>náhle při rozeznání</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	31	frame	záběr	32	frame	záběr	33	frame	

--	--	--

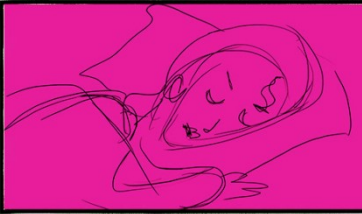
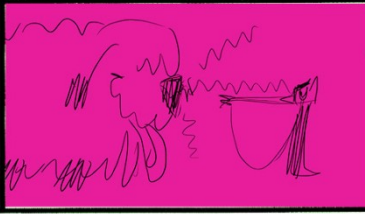

akce <i>pořádně se napře, ale síla mu nestačí</i>	akce <i>šlepi na kerm</i>	akce <i>objeví se u něj velký stín</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>navícení</i>	ruchy <i>rána</i>	ruchy <i>navícení</i>







projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	33	frame	záběr	34	frame	záběr	35	frame

		
---	--	---


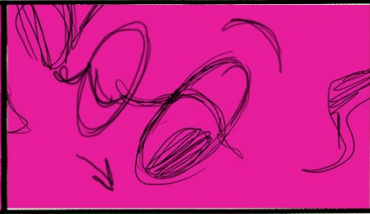
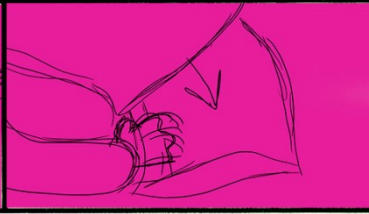
akce <i>ne stinu se vyhlabe pes U se ho snazi naspravat</i>	akce <i>pes jen kouka'</i>	akce <i>U se na nej nechápevě dívá</i>
akce 2 	akce 2 	akce 2 
hudba 	hudba 	hudba 
ruchy <i>při dýchání pohyb nahoru nasycení</i>	ruchy <i>při dýchání</i>	ruchy <i>při dýchání</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	36	frame	záběr	37	frame	záběr	38	frame


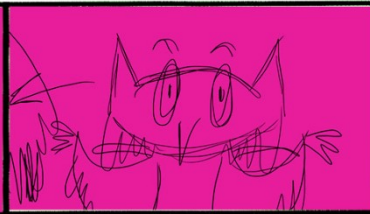
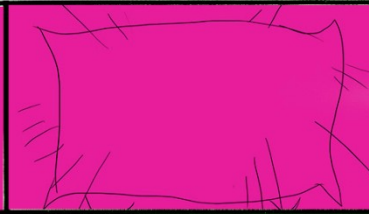
		
---	--	---

akce <i>D snází obačí</i>	akce <i>U se snází psa rhytmicky krouhat, ale paprsky se jen odrazí</i>	akce <i>pes upiro olivno od paly k hlavě</i>
akce 2 	akce 2 	akce 2 
hudba 	hudba 	hudba 
ruchy <i>ramování</i>	ruchy <i>při dýchání nové hyprány odrážejí se paprsky</i>	ruchy <i>olivnutí</i>


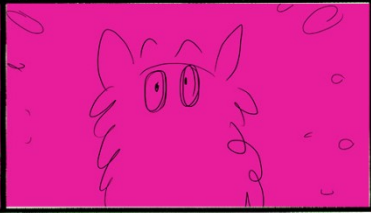
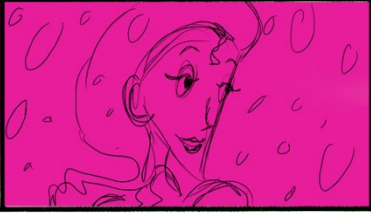
projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr		38		frame		záběr		39	
záběr		40		frame		záběr		41	

		
akce <i>ručně kolem u šítat</i>	akce <i>ručně probídat dírkou</i>	akce <i>ručně polštář a hadi ko</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>běhání, vzkání babání</i>	ruchy <i>běhání, vzkání babání</i>	ruchy <i>běhání, vzkání babání kraví polštáře</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr		41		frame		záběr		41	
záběr		41		frame		záběr		41	

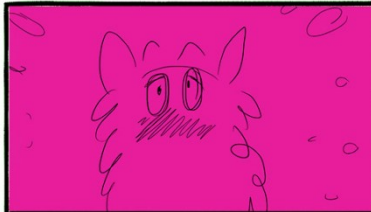


		
akce <i>pes kouká</i>	akce <i>pes uhne</i>	akce <i>polštář běží v</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>psi dýchání</i>	ruchy <i>údiv</i>	ruchy <i>leh a náraz polštáře</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	41	frame	záběr	41	frame	záběr	42	frame	

		
---	--	---

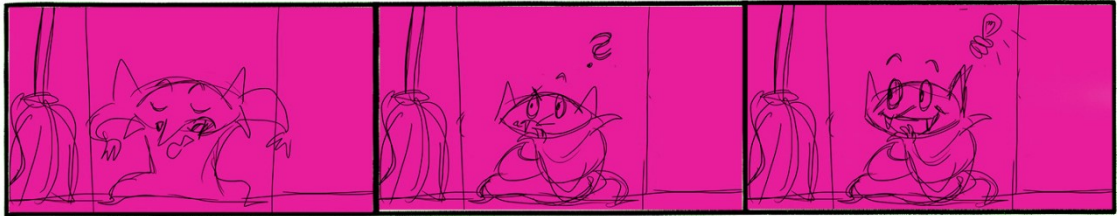
akce <i>palstár se rozlehne a rozlehl se pění</i>	akce <i>U je celý pokržený pěním</i>	akce <i>U uvidí dívka v podání pění</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>rozlehnutí látky</i>	ruchy <i>máknutí</i>	ruchy

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	43	frame	záběr	44	frame	záběr	45	frame	

		
---	--	---

akce <i>načervená se a je na měkko</i>	akce <i>D si všimne U</i>	akce <i>U si rozhlídne kam by se mohl uklízt a nmlí na paravarem</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy	ruchy <i>údiv</i>	ruchy <i>rozhlížení únik</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	46	frame	záběr	46	frame	záběr	46	frame



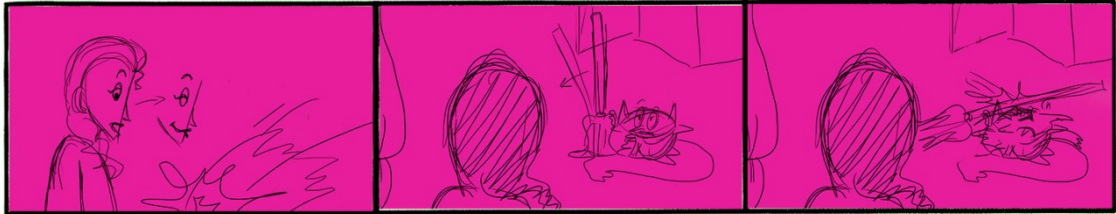
akce <i>s úlevou si oddychove</i>	akce <i>načne přemýšlet</i>	akce <i>všimne si kšótle a něco ho napadne</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>výdech</i>	ruchy <i>přemýšlení</i>	ruchy <i>úsknutí závočky nápad</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	47	frame	záběr	48	frame	záběr	49	frame



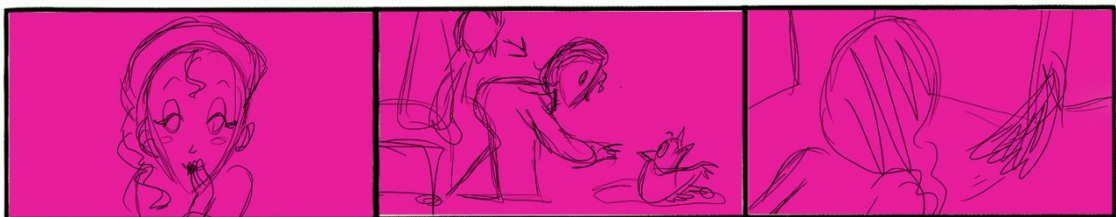
akce <i>D se podívá</i>	akce <i>U si blíž k D v úvnení pláči</i>	akce <i>roh pláště se narobí o roh pánovannu</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>všednutí abáci</i>	ruchy <i>pláčení</i>	ruchy <i>nadebnutí látky</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	50	frame	záběr	51	frame	záběr	51	frame



akce <i>U spadne na zem D se usmije</i>	akce <i>na rami leži ptáček a u kostěle slzy malý U</i>	akce <i>kostěle se nakymáčí a spadne na U</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>uknutí pád</i>	ruchy <i>pohyb kostěle</i>	ruchy <i>rána do hlavy</i>

projekt	K zakousnutí				epizoda	1		
záběr	52	frame	záběr	53	frame	záběr	54	frame



akce <i>D se usměje</i>	akce <i>D se sklání k U</i>	akce <i>U utěče ven z míškovosti</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>smích</i>	ruchy <i>vznutí postele útek</i>	ruchy <i>zamčení</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	55	frame	záběr	56	frame	záběr	56	frame

--	--	--

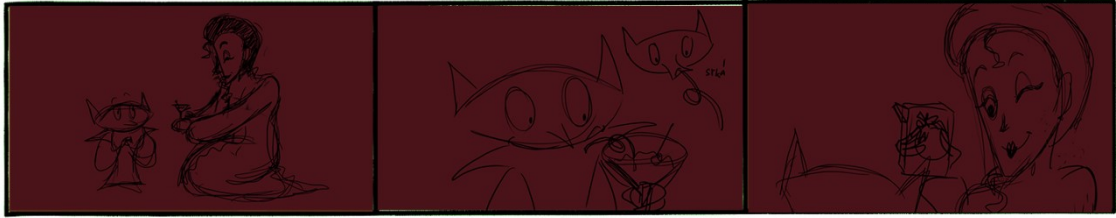
akce <i>na chodbě vidlane opřený a stěnu</i>	akce <i>o úlevou si oddechne</i>	akce <i>objeví se děsivý stín a U se vyplaší</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy <i>vysrašení</i>	ruchy <i>oddech</i>	ruchy <i>leknutí</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1
záběr	57	frame	záběr	57	frame	záběr	58	frame

--	--	--

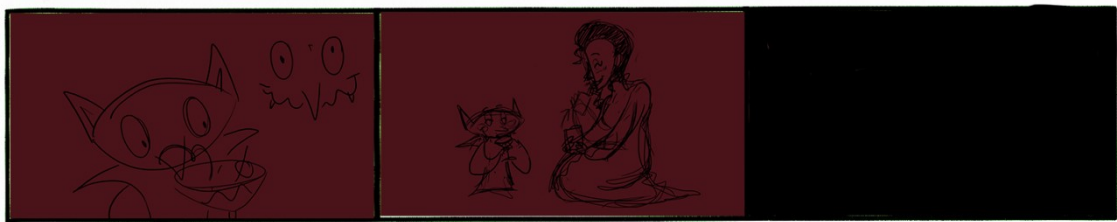
akce	akce <i>otevře oči</i>	akce <i>vidí dívku</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy	ruchy	ruchy

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	59	frame	záběr	60	frame	záběr	61	frame	



akce <i>D mu poda' sklenici s napajem</i>	akce <i>U neme sklenici a malkre si, diva se na D</i>	akce <i>D mu ukaze krabicka naječarovaého druzen</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba	hudba
ruchy	<i>údiv, sčam'</i>	<i>smich, malkrabi'</i>

projekt		K zakousnutí				epizoda		1	
záběr	60	frame	záběr	63	frame	záběr	64	frame	



akce <i>U se podiva na sklenku, pak a nase na mi a sryadlivě se nemeje</i>	akce <i>U nace sčam své piti' D narani do krabicky brčka a taky se da do pito</i>	akce <i>objem' se silalky</i>
akce 2	akce 2	akce 2
hudba	hudba <i>veselá - instrumentální klavir x housle</i>	hudba <i>veselá - instrumentální klavir x housle</i>
ruchy <i>úsměv</i>	ruchy <i>sčamí, narazim brčka</i>	ruchy