

„Heřmánkový čaj“

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a řešení

Radovan Surý

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě animovaného filmu *Heřmánkový čaj*. Jedná se o krátký film vytvořený pomocí 2D a 3D technologie, kde převládá spíše 2D animace. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému řešení a technologii 2D a 3D animace. Součástí práce je také technický a obrázkový scénář.

Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, 2D a 3D animovaný film, kombinace technik.

Klíčová slova: animace, kreslený film, 2D a 3D animovaný film, manželství, staří

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with arrangement and making the animated movie „Herbal tea“.

The film is a short cartoon movie created completely by 2D and 3D digital technology, where is a drawing animation dominant. The theoretical work consist of inspirational sources, making the storyboard, art-designing, technology 2D and 3D of animation. The part of bachelor's thesis is also a technology screenplay. The movie and official poster is included on the compact disc.

Keywords: aniamation, cartoon, 2D and 3D animated fim, marriage, age



Až teprve naše společná láska mi ukázala, co je v životě důležité. Teď vím, že štěstí je jen poloviční, když se o něj nemáš s kým dělit, a že smutek je dvojnásobný, když Ti z něj nemá kdo pomoci. S Tebou jsem poznal, co to znamená opravdu milovat a jaké to je, když je moje láska opětována...

William Shakespeare

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ŽÁNŘ, NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.1 VOLBA ŽÁNŘU.....	11
1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	11
1.3 INSPIRAČNÍ ZDROJ.....	13
1.4 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	16
2 LIP-SYNC	18
2.1 VLIV LIP-SYNCU NA VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	18
3 ANIMATIK	19
3.1 ANIMATIK A JEHO ZPRACOVÁNÍ.....	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	20
4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ	21
4.1 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ FILMU.....	21
4.2 CHARAKETRIZACE POSTAV.....	22
4.3 CHARAKTERIZACE PROSTŘEDÍ.....	25
5 ANIMACE	27
6.1 2D KRESLENÁ ANIMACE.....	27
6.2 3D PROSTŘEDÍ.....	29
6.3 ZPRACOVÁNÍ LIP-SYNCU.....	30
ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
SEZNAM OBRÁZKŮ	33
III PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ	34
IV PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY	52

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Radovan SURÝ**
Osobní číslo: **K09360**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. Praktická část:
Bylinkový čaj – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

2. Praktická část:

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

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

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk – rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015–1068

Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Úvod do estetiky animace, Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8

Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovizu

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby 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 užit 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 12. 2014

RADOVAN SURY
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 disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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, užití-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce. Odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná na <http://portal.utb.cz> jsou totožné.

ÚVOD

Skutečnost, kterou kolem sebe vnímáme, se stává našim inspiračním zdrojem až podle toho, jak tuto realitu rozpoznáváme. Nebo čerpáme inspiraci z odkazů na reálný svět, jež nás obklopuje, prostřednictvím interpretace skutečnosti a jiných tvůrců nejen v oblasti výtvarného umění nebo audiovizuální produkce ale i ostatních oborů lidského konání.

Témata nás obklopují, jen je umět vnímavě uchopit a správně zpracovat v daném oboru výtvarného umění a nejlépe tak, abychom jejich nosnou myšlenku šířili dále a obohacovali ostatní. Jedno z témat může být určité období lidského života, dětství, střední věk nebo třeba podzim života, které lze nazvat stáří. Ale stáří má mnoho podob a nese různorodou podstatu obsahu a formy svého naplnění jak v samotném životě, tak i jeho ztvárnění ve výtvarném umění. Stáří mohou někdy zastupovat třeba jen slova jako moudrost, nemoc, porozumění nebo osamělost.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ŽÁNŘ, NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Volba žánru

Žánr je součástí celku, ve kterém se nyní nacházíme. Toto slovo nám určuje charakteristiku našeho celého audiovizuálního díla. Filmové žánry je možné rozdělit podle společných znaků. Máme např. žánry komedie, drama, tragédie, thriller, akční, horror či sci-fi atd. Jednotlivé úseky mají své vlastní definice a vlastnosti, kterými je potřeba se řídit a volit správnou techniku pro zpracování příběhu. Volbou daného žánru nenapomáháme pouze divákovi při výběru filmu, ale sám autor si tím vymezuje mantinely svého díla a to nejen v oblasti samotného děje, ale chystaného AV díla. Postupoval jsem tedy podle této jednoduché a jasné poučky. Volba žánru byla prioritou číslo jedna. Stejně, jako jsem postupoval u všech mých předešlých prací, i zde jsem na této volbě dále stavěl námět a scénář filmu.

1.2 Hledání námětu

Při hledání a výběru námětu se obvykle snažím využívat všechny dostupné prostředky ať už za pomoci internetu, literatury či filmu, které by mi napomohli k inspiraci. Bylo tomu tak i v případě bakalářského filmu, kdy po mnoho času strávených u různých informačních zdrojů jsem stále nemohl přijít na jednoduchý námět, od kterého bych se mohl dále odrazit. Rozhodl jsem se tedy pro zcela jinou cestu. Nejlepší náměty píše život sám. Začal jsem od začátku a tentokrát hledal pouze ve své fantazii a především ve svých životních příhodách. Při vzpomínkách na dětství jsem většinou narazil na chvíle, které se spojovaly s mými prarodiči. S kterými jsem trávil většinu volného času a tím mě i mnoho naučili. Vybavili se mi jedinečné zážitky a dialogy, které hráli důležitou roli nejen v jejich domácnosti ale i celkově v naší rodině. Děda byl původem Ital, proto nebylo pro nikoho snadné mu něco vymluvit natož ho přehlučit a vždy se snažil prosadit svou. Byl hlavou rodiny, co řekl, to platilo, ale především to byl člověk, který by se rozdal pro ostatní a já jsem na něj díky tomu nahlížel jako na vzor. Na člověka, který vše umí, vše ví a ničeho se nebojí. Babička byla ta klidnější a rozváznější povaha, která všemu přihlížela a jak jsem se později dozvěděl, tiše doladřovala, co děda započal, aniž by snižovala jeho původní ideu. S přibývajícím věkem se však tyto role prohodili. Děda se stal klidným, pro svou vlastní pohodu jen klidně debatoval, zvláště když většina rodiny po něm zdělila energickou povahu. Tímto se role

přehodili a babička se stala oficiální hlavou rodiny. Tedy pro nás hlavou rodiny pro dědu hlavou domácnosti. Babička jakoby dostala druhý dech a neustále napomínala a upozorňovala na věci, které by děda měl vykonávat ba naopak ne. Nešlo však o výčitky povahy, ale pouze k přístupu k věcem. Když pradědeček zemřel ve svých úctyhodných 92 letech, bylo to pro mne a mou rodinu velký zármutek. Nikdo z nás si však nedokázal ani z poloviny představit, co prožívala babička. Byli manželé přes 66 let. Člověk, s kterým strávila většinu života, byl najednou pryč. Jako by přišla o kus sama sebe. Kdykoliv jsem poté přišel za babičkou do jejich malého bytu, zdálo se vše ještě menší a prázdnější než kdykoliv předtím. To ticho v bytě najednou přehlušovalo vše i televizi v obývacím pokoji, kterou babička měla neustále puštěnou pro vyplnění hluché samoty. Jedinou její radostí byly vzpomínky a rodina. Prababička zemřela o čtyři roky později v 90 letech.

Během manželství si vytvořili společné návyky a vzájemný způsob soužití, který je k vidění určitě u spousty jiných rodin. Na první pohled se mohlo zdát, že je babička vůči dědovi kritická a on jí ze zvyku a neustálého opakování a upozorňování na tytéž věci přehlíží. Opak je však pravdou. Až po dědečkovi smrti mi došlo, že to byla láska, která se opírala o tento důmyslný systém, který naprosto vyhovoval obou dvou. Dokonalá znalost toho druhého se projevovala především v neustálých řečnických otázkách většinou ze strany babičky. Kdy ona sama věděla lépe než on co vlastně chce. V rámci tohoto vzpomínání na společné chvíle s prarodiči mě napadlo, jak by to vypadalo, kdyby děda byl ten, co zůstane, najedou sám. Dokázal by se o sebe postarat a vyrovnat se, se ztrátou alespoň z poloviny tak jako babička? Vydržel by bez toho neustálého napomínání a připomínání, které mohlo na první pohled působit otravně, ale v skrytu duše to byla věc, kterou potřeboval a na babičce miloval? A především co ta náhlá samota? Tato otázka se pro mne stala nakonec hlavním námětem animovaného filmu „Heřmánkový čaj“.



Obr. 2. Svatební fotografie prarodičů jako inspirační zdroj

1.3 Inspirační zdroje stáří

Vztah mezi starými lidmi a jejich vypořádání se ztrátou toho druhého se pro mne stalo hlavním tématem, které jsem chtěl vyjádřit důstojně ale i s dramatickou nadsázkou. Prarodiče se tedy pro mne stali inspirací při vytváření dějové linie. Nevsadil jsem však pouze na ně. Jelikož můj pohled na stáří je subjektivní a já sám s ním nemám zkušenost, nechtěl jsem nějakým způsobem toto citlivé téma škatulkovat. Snažil jsem se tedy o širší rozhled pomocí různých inspiračních zdrojů, které jsem nacházel všude kolem sebe ať už ze zdrojů mě známých či na doporučení mého okolí. Tento krok byl pro mne velice důležitý, jelikož mi napomohl a usměrnil po všech stránkách příprav od charakteru postav až po samotný výtvarný projev.

Inspirační zdroj stáří můžeme nalézt již v samotném výtvarném umění u autorů jako je například renesanční malíř Albrecht Durer ve své kresbě matky či jiných obrazech. Pro mne však hlavním zdrojem byli především animované snímky, které se tematikou stáří zabývají, nebo se ho částečně dotýkají. Mezi takové určitě patří animovaný film oceněný oscarem od režiséra Alexandra Petrova, jenž po výtvarné stránce vytvořil ojedinělé dílo na motivy novely Ernesta Hemingwaye *Stařec a moře*. Příběh není výjimečný svým obsahem, ale svou nadčasovostí. Jde o věčný boj člověka a moře, člověka a osudu, hledání skutečného postavení člověka na této planetě a jeho vztah ke všemu živému.



Obr. 3. Z filmu *Staře a moře* (režie Alexander Petrov, 1999)

Jeden z filmů, kterým na mě měl nejvýraznější vliv, byl krátkometrážní animovaný snímek *Geriho hra* (režie Jan Pinkava, 1997). Jedná se o příběh staříka, který přichází do parku a nese si šachy. Rozloží desku a pečlivě rozestaví figurku. Začíná nelítostný boj v šachové partii, kterou hraje...sám proti sobě. Vítěz bude odměněn. Získá zubní protézu. Tento příběh mě zaujal především autorovým doznáním psychické deformace samotného staříka již od začátku. Autor sice záměr prozrazuje, ale přesto dál příběh vyvíjí v nečekanou pointu. Staříkova deformace není způsobena ztrátou někoho blízkého, ale samotným stářím, kdy stárnutí přináší postupný pokles tělesných i duševních funkcí, které omezují člověka a zhoršují tak jeho celkovou výkonnost jak těla, tak rozumového uvažování a jednání. Toto mě utvrdilo v myšlence, že vizuální a hlasové halucinace nemusí být u staříka jen záležitosti vzpomínek ale samotným poklesem duševních funkcí, které senilně reagují na nečekanou událost.



Obr. 4. Z filmu *Geriho hra* (režie Jan Pinkava, 1997)

Při zmínění českého rodáka Jana Pinkavi, který pracuje pro studio Pixar jsem si okamžitě vybavil jeden z celovečerních filmů této produkce a to snímek „UP“. *Vzhůru do oblak je příběh o 78letém prodejci balónků Carlovi Fredricksenovi, který si konečně splní celoživotní sen o dobrodružstvích, když na svůj domek přiváže tisíce balónků a odletí s ním do divočiny Jižní Ameriky. Až příliš pozdě ale zjistí, že se k němu potají připojil i původce jeho nejhorších nočních můr: nadšený osmiletý průzkumník divočiny jménem Russell. Jejich společná pouť do ztraceného světa, v němž se setkávají s všemožnými zvláštními, exotickými a překvapivými postavami, je plná humoru, emocí a obrovsky nápaditých příhod (zdroj čsf).*

Na tomto snímku, mě především zaujal životní příběh staříka, který zde tvůrci vytvořili. V několika málo minutách odvyprávěli celoživotní vztah mezi staříkem a jeho životní láskou. Od prvního setkání v dětství po jejich společné stáří a následnou smrt manželky. Po její smrti se stáhl do ústraní a již nikoho si nechce připustit k tělu. Tvůrci dokázali využít jednoduchých znaků, které různě modifikovali a vytvořili tak jasný a srozumitelný děj kterým rozumí i samy děti.



Obr. 5. Z filmu UP (Pete Docter, Bob Peterson, 2009)

Samozřejmě i v historii české animované tvorby, ale i současné, můžeme najít několik autorů, kteří se podobného tématu dotkli, nebo v jejich díle sehrálo roly stáří.

Profesor, výtvarník, ilustrátor, sochař, scenárista a především režisér animovaných filmů Jiří Trnka, který ve svém krátkometrážním loutkovém sci-fi snímku „Kybernetická babička“ zobrazil technologický pokrok, který se může stát člověku osudným a to především tím, že bude nahrazen strojem. Jiří Trnka toto výborně prezentuje právě na samotné babičce. Právě proto, že být babičkou není žádné povolání ani jiný výraz pro paní na hlídání, jde

o osobu blízkou, která je v srdci snad každého z nás a stává se tak významově nezaměnitelnou součástí naší minulosti, tak budoucnosti další generace.



Obr. 6. Jiří Trnka připravuje loutky pro natáčení filmu "Kybernetická babička".

1.4 Vývoj příběhu

Příběh starého manželského páru, který si za desetiletí svého manželství vybudoval určitý způsob soužití ve svém malém, útulném bytečku. A ačkoli se na první pohled může zdát, že jejich život ovládla každodenní rutina, jejich vztah je naplněn vzájemnou láskou a porozuměním. Zásahem osudu však zůstane jeden z nich sám a toho navždy poznamená. Po ujasnění tohoto námětu jsem vytvořil několik obrazových scénářů, které jsem různě kombinoval a prokládal odlišnými obrazy závěru filmu. Mým záměrem bylo pojmout celý příběh jako hru s divákem, vést ho jasnou dějovou linií a posléze ho překvapit nečekaným závěrem. V rámci toho jsem se rozhodl celý příběh otočit a začít již od smrti manželky, kdy stařík je již sám a poznamenám touto ztrátou. Tímto vznikla hlavní dějová linie, ze které jsem posléze vycházel v konečné fázi. Rozložil jsem tedy příběh do tří časových úseků. První část provází diváka klasickým dnem manželů, který poukazuje na rutinu v jejich domácnosti. Ta je prokládána neustálými výčitkami manželky vůči staříkovi a jeho lhostejných reakcí. Jedna z výčitek však směřuje i ke starému kolu v předsíni, které je podle ní nepojízdné a tím pádem pro něj naprosto zbytečné zvláště k jeho staří. Stařík se však kola nechce zdát pro jeho citovou hodnotu. Jelikož jízda na kole byl jeho velký koníček v mládí. Druhá část jako navazující den. Zde se opakuje první část, při čemž je změna úhlu některých záběrů a jejich zkrácení pro větší dynamiku filmu. Součástí je i opětovný vyčí-

tavý monolog manželky, která už zde však vizuálně není v žádném ze záběrů. Opět se v hlase opakuje výčitka vůči starému kolu, které už stejně nevyužije k žádné příležitosti. Tentokrát to však staříka přiměje k opravě kola. V třetí a zároveň poslední části začíná den jízdou staříka na kole. Projíždí krajinou, až dojede k velké hřbitovní bráně. Zde opře kolo a před bránou natrhá květiny. Poté projde bránou, až k hrobu kde divák zjistí že, se jedná o hrob manželky. Stařík položí kytici a jede na kole zpět domů. Když vejde do domu, ozve se opětovný vyčítavý hlas manželky. Stařík se pousměje do kamery a konec. Velice se mi líbila emotivnost této varianty, ale na druhou stranu jsem se chtěl vyhnout závěru ve formě hřbitova a hrobu, který se mi zdál příliš kýčovitý a prvoplánový. Rozhodl jsem se tedy zachovat všechny tři části v domácnosti doplněné o výčitky manželky vůči staříkovi a především se soustředit na psychologii staříka, který po smrti manželky zůstal sám. Jediné co mu napomáhá k potlačení úzkosti ze ztráty drahé polovičky a vyplnění samoty jsou vzpomínky na ní, které se však postupem času vytrácejí. Do tohoto jsem přidal ústřední píseň jako píseň jejich mládí za pomoci, které si stařík oživuje vzpomínky na manželku. *Hudba je jedním z nejkrásnějších a nejnádhernějších darů božích. Je jedním z nejlepších umění. Noty oživují slova. Hudba zahání duchu smutek, jako bychom se dívali na krále Saula. Je nejlepší útěchou pro zarmoucené lidi, jí se srdce upokojí, občerství a osvěží.* (Martin Luther).

Finální podoba ve formě technického scénáře je součástí této práce jako příloha na straně 32.

2 LIP-SYNC

2.1 Vliv lip-syncu na vývoj příběhu

Mluvené slovo a lip-sync se využívá v animovaném filmu, jako svébytný prvek, který můžeme použít několika způsoby. Buďto jako doprovodný proslov k ději nebo právě ve spojení s lip-syncem. Osobně jsem měl možnost vyzkoušet si po dobu studia několik cvičení, které se zaměřovalo na lip-sync. A to buď formou animace plošky, připravených jednotlivých fází, skládaných za pomoci programu After Effects nebo ručně kreslené animace, za pomoci tabletu a programu TV Paint. Každá z těchto možností má své pro i proti, ale samotná forma mne zaujala natolik, že jsem se rozhodl použít mluvené slovo ve spojení s lip-syncem v bakalářském filmu *Heřmánkový čaj* a zároveň tuto techniku posunout o krok dál. Při svých cvičení jsem se zaměřoval většinou pouze na lip-sync z en face, což při vyjádření určitých emocí není vždy dostačující a většinou to neujde ani samotnému divákovi, proto jsem se rozhodl pracovat ve svém bakalářském filmu s lip-syncem plnohodnotně a hlavou postav plynule pohybovat a otáčet tak, jak je tomu například v animovaném filmu *Nocturna* (rež. Victor Maldonado, 2007).



Obr. 7. Z filmu *Nocturna* (Victor Maldonado, 2007)

Samotné rozhodnutí, použít v mém bakalářském filmu mluvené slovo a lip-sync, bylo pro mne velmi důležité a zásadní při výběru příběhu. V původním námětu hrál lip-sync velkou roli a dalo by se říct, že na něm celý příběh stál. Ačkoli se za tu dobu příběh posunul kupředu a nastalo několik výrazných změn, snažil jsem se spojení lip-syncu s mluveným slovem zachovat za každou cenu, samozřejmě ne na úkor příběhu, ale tak, aby byl součástí celého animovaného filmu.

3 ANIMATIK

3.1 Animatik a jeho zpracování

Animatik je nedílnou a velmi důležitou pomůckou každého animátora při tvorbě animovaného filmu. Jde o rozkreslení jednotlivých záběrů do hlavních fází a jejich umístění do časové osy. Díky tomuto postupu se můžeme dopředu vyhnout zbytečným chybám, které by se v pozdější fázi práce museli opravovat, nahrazovat či překreslovat a to by nám především ubíralo na času. Mezi hlavní chyby, které můžeme v animatiku najít jsou např. špatně zvolené typy záběrování, příliš dlouhé nebo krátké střihy, špatný střih přes osu a především špatné navazující dějová souvislost. To se prokázalo i v mém případě, kdy za pomoci animatiku jsem našel několik nesprávně zvolených, špatně navazujících a chybějících záběrů, které byly nezbytné pro srozumitelnost děje a jasné sdělení vztahové roviny postav. Díky animatiku zjistíme přibližnou délky filmu, který je velmi důležitý, jak z hlediska úpravy jednotlivých sekvencí animace, tak i rozvržení pracovního plánu. Poslední částí je nasazení ruchů a v mém případě i mluveného slova pro finální obrazovou skladbu jako je rytmus filmu a animace. Správně vypracovaný animatik pro mě neměl pouze funkci opravnou, ale byl zásadní i jako podklad pro práci v několika dalších oblastech. Nejdůležitější byla volba lip-syncu, který jsem použil jako hlavního komunikační prvek mezi postavami. Namluvit a vložit do animatiku doprovodný text bylo důležité z důvodu správně zvolené délky textu a kontroly, že jednotlivé věty nebudou zasahovat do jiných záběrů a navzájem se rušit. Díky této přípravě jsem si mohl monolog dále upravovat tak, aby nedošlo ke zbytečnému prodlužování scén a tím nevyvolával u diváka pocity nudy prostřednictvím dlouhých a nesmyslného monologu. Mezi další výhody animatiku, které jsem využíval a již zmiňoval, patří především možnost rozvržení jednotlivých záběrů podle obtížnosti animace, koloru či skládání v jednotlivých záběryů dohromady.

II PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

4.1 Hledání technického zpracování filmu

Po dobu studia jsem měl možnost si vyzkoušet velké množství animačních technik, od klasické animace, kreslené na papír pomoci prosvětlovacího stolu, po digitální pixelaci nebo plošku, snímanou frame po framu za pomoci kamery. Pro mne nejdůležitější a zároveň i nejzajímavější byla počítačová animace - 2D a i 3D, za pomoci tabletu a nejrůznějších animačních programů např.: Aura, TV Paint, AfterEffects nebo i 3D Studio Max. Na základě mých zkušeností jsem se rozhodl, že pro realizaci bakalářského filmu využiji kombinace 2D a i 3D animace. Inspirací pro spojení těchto technik mi bylo několik animovaných filmů, které byly na této myšlence postaveny. Tím především myslím animované filmy francouzského režiséra Chometa Sylvaina, který využívá kombinace technik od ručně kreslených postav po 3D prostředí upravované za pomoci programu photoshop.



Obr. 8. Z filmu *Trio* z *Belleville* (Chomet Sylvain, 2003)



Obr. 9. Z filmu *The Illusionist*

Dalším důvodem mého výběru bylo, že s kreslenou animací mám nejvíce zkušeností a je mi nejbližší, oproti 3D prostředí které mi bylo nové a vše tedy беру jako jednu velkou výzvu. Nejde jen o to film vymyslet, ale i technicky zpracovat! Pro mne tedy tato věta znamená osvojení si technik modelace a animace v prostoru.

4.2 Charakterizace postav

Po jasném určení tématu a částečném rozkreslení příběhu, jsem si začal pomalu ujasňovat vizuální podobu hlavních postav, na kterých stojí struktura celého příběhu. Jelikož jsem k bakalářskému filmu přistupoval jako k možnosti vyzkoušet si něco nového a nevázat se pouze předešlými zkušenostmi, nesázet pouze na jistotu ve věcech již vyzkoušených. Úmyslně jsem při hledání výtvarného řešení hlavních postav nenahlížel do minulých přípravných kreseb a skic, ani jsem nevyužíval žádný z návrhů koncepčního řešení postav, které jsem kdy vytvořil. Tím jsem se snažil hlavně vyhnout starým výtvarným návykům, postupům či zaběhlých principů ve snaze vytvořit něco odlišného, dodat příběhu nový výtvarný pohled na dané téma. Možná, díky tomuto přišla finální podoba postav poměrně rychle. Během průběhu realizace bakalářského filmu se samozřejmě vizuální podoba postav upravovala, ale změny nebyly natolik výrazné, aby postava naprosto změnila svůj původní charakter, jak po vizuální stránce, tak po stránce psychologické.

Důležité pro mne bylo, jak hlavní postavy budou vypadat především vedle sebe, aby se zcela jasně odlišili i jejich rozdílné povahy. Inspiroval jsem se rčením „protiklady se přitahují“. Kdy lidé by měli podle mne být trochu povahově a vizuálně rozdílní, pro vzájemné doplnění, obdiv a lásku.

Povaha hlavních postav se tedy odráží v jejich vizuální podobě. Pro dosažení tohoto záměru je důležité, aby postava staříka působila klidnou, rozvážnou povahou, víceméně s flegmatickými sklony oproti rázné manželce, která je v páru vůdčí typ. To se projevuje především v její intenzitě hlasu a postavení v domácnosti jakožto hospodyně, která stále na vše dohlíží a nic jí neuteče.

Postava staříka

Stařík je vyšší, štíhlé postavy, což znát na jeho hubených dlouhých nohou. Celková protáhlost stylizace této postavy se projevuje i ve tvaru hlavy a v rysech tváře jako např. charakteristický tvar nosu či jeho vzdálenost od úst. Nos je sice úzký, ale výrazně protáhlý do prostoru, silueta napomáhá v orientaci postavy v prostředí. Kruhy a vrásky pod očima doplňují a dodávají obličejí staříka na stáří. Oči jsou kulatého tvaru s lehce protáhlými víčky. Jak tomu již u starých lidí bývá, víčka nemají takovou sílu, jsou pokleslá a kůže je povolena. Tyto rysy napomáhají vnímat věk postavy staříka. Velikost očí a víček jsem stylizoval také kvůli lepší manipulaci a zdůraznění výrazu postavy při animaci, jelikož oči a jejich přirozené mrkání dodávají postavě život. Hlava je zakončena úzkým čelem a zbylými vlasy lemující tak trochu neobvyklý tvar hlavy. Postava staříka nevyžadovala lip-sync z tohoto důvodu jsem tedy zvolil menší ústa, více protáhlé k spodní čelisti, která pouze napomáhají při zdůraznění výrazu či emoce.

Stařík působí lehkovážně, což podtrhuje jeho zdánlivou lhostejnost a částečnou nevšímavost ke svému protějšku. Jeho vzhled a chování poukazuje na zaběhnuté, stereotypní návyky, kterým se po letech soužití nedá vyhnout. Ani po náhle ztrátě drahé polovičky není však schopen rychlé aklimatizace a zachovává postoj, na který byl vždy zvyklý a vyhýbá se tím realitě, která ho nakonec stejně dostihne. Pohyb a reakce staříka je z hlediska animace pomalejší pro potvrzení samoty, ze které mu napomáhají pouze vzpomínky, díky nimž si alespoň částečně zachovává určitý denní řád.

Oblečení je domácího charakteru. Nezapnutou, ledabyly oblečenou košili doplňují trenýrky a povytažené ponožky skoro až ke kolenům. Barevnost jsem volil ve světlejších odstínech, které jsou ve vzájemné harmonii. Postavu lemují černá obrysová linka, která koresponduje s prostředím, ve kterém se postava pohybuje.



Obr. 10. Staříka

Postava manželka

Manželka byla v prvních návrzích hubenější postavy s nepatrně větší hlavou. Tato podoba mi však po čase nevyhovovala, protože jsem usoudil, že se málo odlišuje od postavy staříka. Při hledání změny jsem narazil na herečku Stellu Zázvorkovou ve filmu *Babí léto*, která se mi stala inspirací pro realizaci mé představy o vzhledu této postavy. Stella Zázvorková si ve filmu zahrála roli manželky, která se neustále snaží krotit svého svérázného manžela, kterého ztvárnil vynikající herec Vlastimil Brodský. Vlastnosti i způsob vyčítavého jednání se částečně ztotožňují s mou představou o manželce a proto jsem se inspiroval i v monologu a dalších výtvarných návrzích postavy manželky.



Obr. 11. Stella Zázvorková

Hlavu jsem od původního návrhu částečně zachoval, ale naprosto jsem změnil siluetu těla. Manželka staříka je viditelně menší, podsaditější postavy. Postava je stylizována do oválných tvarů. Tvar hlavy je kulatý s oválnějšími rysy, aby korespondoval s celou postavou a nenarušoval celkovou stabilitu těla. Nos je malý a nevýrazný, lehce zdvižený nahoru. Ústa jsou ve středu mezi nosem a bradou, přičemž jsou výraznější a větší, pro lepší

zpracování lip-syncu. Oči vycházejí z oválného tvaru a přechází do obočí. Víčka jsou opět velmi zdůrazněny a lehce protaženy, tak aby postava ženy působila staře, ale ne unaveně. Ofina plynule přechází v jednoduchý drdol, který dotváří typický vzhled postavy.

Manželka je sebevědomá, důsledná ale velmi kritická a neustále řídí celou domácnost. Animace pohybu je u stařenky střídmejší, jelikož jde o pouhou iluzi, která má divákovi přiblížit její postoj v domácnosti. Jako oblečení jsem zvolil šaty, na nichž má uvázanou zástěru, jako každá spořádaná a pracovitá hospodyně. Barevnost je zachována ve stejném stupni odstínů jako u staříka. I u této postavy je použita černá obrysová linka..



Obr. 12. Manželka před a poté

4.3 Charakterizace prostředí

Při vytváření skic postav starého manželského páru jsem se snažil jít dále a současně přemýšlet nad prostředím, ve kterém se postavy budou pohybovat. Již podle původního scénáře a melancholii příběhu bylo zřejmé, že by se mělo jednat o malý, útulný dům než panelákový byt. Tento domek sice nspecifikuji záběrem zvenčí na začátku ani v průběhu filmu, ale spíše se soustředím na samotný interiér, který má vypovídat nejen o prostředí ve kterém postavy žijí ale také i o jejich charakteru. Tohoto jevu se využívá klasicky jak v hraném tak animovaném filmu. Divákovy jsou podstrkovány pouze věci, které mají smysl a nějaký význam pro danou scénu či film. Samotné detaily v domácnosti nám napomáhají určit například pohlaví, věk, vlastnosti, koníčky či sociální umístění ve společnosti.

Již v předchozích úkolech, které jsem během svého studia realizoval, jsem několikrát narazil na obtíže perspektivy, stanovení plošných a prostorových pravidel. Vytvořil jsem proto návrh prostředí, které vyžadovalo vybavení a interiérové doplňky, u kterých jsem měl pro-

blém zachytit správnou perspektivu při překreslování původního návrh do jednotlivých záběrů a úhlů pohledu kamery, které jsem potřeboval.

Musel jsem splnit požadavek prostředí, které působí zabydleně a útulně, interiér obsahuje velké množství nábytku a různých doplňků a je dokladem života starého manželského páru, rozhodl jsem se oprostít od kreslené varianty a prostředí realizovat za pomoci 3D programu 3D studio Max. Pro vizualizaci 3D jsem se rozhodl nejen pro usnadnění a vyhnutí se neustálému překreslování jednotlivých záběrů, ale především kvůli dalšímu využití 3D programu, které nabízí. Využil jsem toho například v hledání nového či neobvyklého záběrování pomocí kamery, natočení kamery v potřebném úhlu, což mi ihned umožnilo vidět daný záběr. Bylo tak mnohem jednodušší záběr změnit či opravit podle toho jak jsem přesně zamýšlel. Při modelování výtvarného pojetí nábytku jsem se inspiroval také bytem prarodičů, kde je částečně už velmi používaný nábytek, opotřebované vybavení ale i starý nábytek se prolíná s prvky „moderní techniky“, která dříve či později zasáhne do každé domácnosti. Tohoto jsem využil i v mém prostředí, kdy například v ložnici, kde převládá starožitný nábytek, je na nočním stolku vedle postele položen digitální budík. Tato skutečnost pomáhá i samotnému divákovi příběh si časově zařadit do určité časové generační linie. Dalším prvkem, kterého jsem rozhodně nešetřil, jsou obrazy a fotografie umístěné po celém bytě ve velkém počtu. Obrazy krajinek a fotografie ze života, jsou typické pro byt starých lidí, ke kterým se váže mnoho vzpomínek. Z tohoto důvodu jsem tyto prvky neopomenul. Tím jsem dosáhl většího dojmu zabydlenosti a útulnosti prostředí, které je plné společných zážitků a střípků minulosti, jak tomu už bývá u párů, které spolu strávily velkou část života.

Barevnost interiéru jsem řešil pomocí textur, kterou jsem použil na velké rovné plochy interiéru, jako jsou stěny pokryté tapetou, podlaha (dřevěná), na podlaze koberce. Textury jsem si vytvořil pomocí počítačového programu Photoshop. Například vzor tapety je ručně překreslen a dopracován v programu. Vzor na těchto částech bytu, kdy je například v záběru vidět větší část zdi, dotváří prostředí a vyplňují prázdnou plochu. Pro specifikaci ostatních předmětů a nábytku je použita pouze základní barevnost bez vytváření jakékoliv textury, pro odlehčení celého prostředí. Barevnost celého interiéru je laděna do teplých barev světlejších odstínů, které jsou dále upravovány pouze obrysovou tenkou linkou opět v programu Photoshop.

5 ANIMACE

5.1 2D animace

V průběhu hledání výtvarné stránky jsem přemýšlel nad realizací klasické animace, za pomoci prosvětlovacího stolu a následného skenování do počítače. V této technice se podle mého projeví opravdové výtvarný projev autora jako je tomu například u Billa Plymptona, který je především znám svým kresebným rukopisem. Ačkoli se dnes tato klasická technika už natolik nevyužívá, zvláště v komerčním světě (jak z časových tak finančních důvodů), on a několik již zmiňovaných autorů je důkazem, že tato technika má stále své místo a fanoušky.



Obr. 13. Z filmu *Guard Dog* (Bill Plympton, 2004)

Pro větší rychlost a flexibilitu jsem se však rozhodl využít animačního softwaru Tv-paint. Jednak je mi tato technika nejbližší, kdy z pohledu diváka upřednostňuji kresebný rukopis jednotlivých autorů nebo studií, kteří se touto technikou zabývají jako je například Cartoon Saloon ve svém animovaném filmu *The secret of kells*.



Obr. 14. Z filmu *The secret of kells* (Tomm Moore, Cartoon Saloon, 2009)

Zbývala pro mne poslední otázka. Zkoušel jsem několik softwarů určených pro kreslenou animaci. Pro mne nejužitečnější a nejpraktičtější se však ukázali dva programy a to TV-Paint Animation Pro a Adobe Flash. Rozhodoval jsem se, který z programů použiji při realizaci svého bakalářského filmu. Každý z programů má své klady, kdy například Adobe Flash pracuje s vektory a tím především umožňují kresbu zvětšovat a zmenšovat dle libosti autora aniž by docházelo k rozpixelování dané kresby při nájezdech a odjezdech kamery. Dále se v něm velmi přesně a rychle vyplňovat plochy jako color jednotlivých záběrů. Oproti tomu, TV-Paint má širší škálu technik a možných typů napodobení nástrojů od přírodních úhlů po foukací fixy, které umožňují kombinaci kresebných stylů. Nakonec jsem zavrhl Flash z hlediska náročnosti záběrů v animaci, kdy se podle mne tento program hodí spíše na krátké smyčky či jednoduché animace pro web. Oproti tomu TV-Paint je program přímo určený pro animaci a poradí si s náročnými záběry o jakékoli délce a rychlosti přehrávání. Již samotný zvyk se především projevuje při používání klávesových zkratk a jednotlivých funkcích, na které jsem si již zvykl a podvědomě je využívám. Obrysová linka postav je tenká a jemná tak aby splývala s okolím a nepůsobila příliš výrazně.

Původně jsem však každý statický frame prokresloval natřikrát, tak aby se linka lehce pohybovala a postavy tak působily živěji. Jako tomu je v krátkém animovaném filmu *Tir Nan Og* (rež. Fursy Teyssier, 2007) Bohužel, po realizaci a následném zhlédnutí jsem musel uznat, že linka spíše narušovala děj, který by měl mít určitou klidovou linii. Zvláště z hlediska manželky, která má být již od počátku příběhu mrtvá a neustále se pohybující linka by tím mohla svézt diváka ze závěrečné pointy.



Obr. 15. Z filmu *Tir Nan Og* (Fursy Teyssier 2007)

5.2 Prostředí v 3D

Jak jsem již zmiňoval, pro usnadnění práce a orientaci v prostoru jsem si vymodeloval prostředí v programu 3D studiu max. Po vymodelování jsem dále mohl velikost prostředí upravovat a jednotlivé předměty obměňovat bez větších obtíží a dle libosti. Jelikož samotný příběh filmu je zpracováván bez animační nadsázky, rozhodl jsem se některé části bytu (nábytek) částečně deformovat pro odlehčení reálné roviny příběhu a podpořit tak psychickou deformaci samotného staříka, jenž zůstal v bytě zcela sám.

U texturování prostředí, jsem si nestačil osvojit veškeré principy jako je například rozklad jednotlivých předmětů. Z tohoto důvodu jsem se rozhodl vložit texturu pouze na rovné plochy, které není potřeba složitě rozkládat v programu, například zdi, podlahy, koberce. Pro tyto plochy jsem si vytvářel vlastní, ručně kreslené textury za pomoci programu Photoshop, tak aby působily přirozeně a harmonicky s kreslenými hlavními postavami.



Obr. 16. Ukázka 3D prostředí z filmu *Heřmánkový čaj*

Tímto jsem se inspiroval, jak jsem již zmiňoval u Sylvaina Chometa, který ve svých filmech (například film *Trio* z Beleville a *Illuzionist*) vytváří prostředí za pomoci 3D programu a dotváří prostředí kreslenými texturami. Tím se textury dokonale doplňují s kreslenými animovanými postavami. Na předměty složitějšího tvaru, veškerý nábytek, doplňky interiéru, jsem použil pouze barvu, tak aby korespondovala s daným předmětem. Po exportování daného záběru jsem ho následně vkládal do programu Photoshop, kde jsem neotexturovaná místa prolнул s dalšími jednotlivými texturami.

5.3 Lip-sync a jeho zpracování

Mluvené slovo i lip-sync využívám pouze u postavy manželky pro podtržení osamělosti staříka a odlišení významu jednotlivých částí filmu. Ačkoli je stařík v domácnosti sám a vše je pouhá iluze zvolil jsem u něj zvukový doprovod formou přitakávání jakož to zaběhlo reakci. Při vytváření monologu manželky jsem si dával pozor na délku vět a dosáhl jsem co nejkratší formy potřebného významu, a vyhnul jsem se tím zbytečného prodlužování jednotlivých záběrů. Nahrál jsem monolog v několika intonačních variacích pro následnou úpravu a dosazení do filmu za pomoci herečky paní Evy Matalové členky zlínského Městského divadla, která propůjčila svůj hlas manželce.

Lip-sync jsem zpracovával za pomoci programu Tv-paint. Nejdříve jsem si určil veškeré úhly, ve kterých se bude postava nacházet při monologu. Dále jsem nakreslil ústa ve správném úhlu a tvaru vyslovující samohlásky a několik dalších písmen, které mají netypický tvar úst při vyslovování a nedají se polknout jako je například písmeno V nebo B. Lip-sync doprovází pohyb čelisti a mrkání pro realističtější výraz postavy.

ZÁVĚR

Bakalářská práce vychází ze zadání a prochází kroky, potřebnými k vypracování animovaného filmu ve zvolené technologii. Práci jsem průběžně konzultoval, a tímto děkuji vedoucímu práce, všem pedagogům a spolužákům za přínosné připomínky a trefné postřehy, jež mi napomohly k ujasnění a realizaci tvůrčího záměru. Ačkoli si myslím, že by bylo ještě co zlepšovat především po výtvarné stránce ve smyslu zapojení více 3D prvků, či z hlediska textur, jsem spokojen s výsledným tvarem animovaného filmu „Heřmánkový čaj“.

Hlavním obohacujícím přínosem v přípravě a v realizaci filmu jsou získané zkušenosti a dovednosti jak v oboru teoretického zaměření ve formě explikace, tak získané zkušenosti a dovednosti v jednotlivých profesích digitální animované tvorby, kdy jsem měl dostatek času naučit se základům a principům 3D softwaru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY


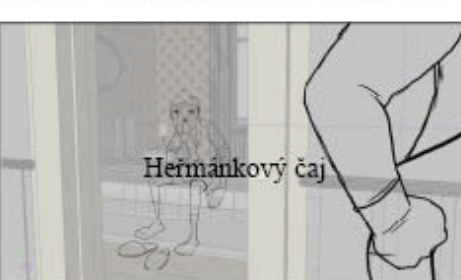



1. Richard Williams, The animators survival kit (manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators).
2. Scott Kelby, Photoshop kniha plná triků
3. Christopher Hart, Cartoon Cool, How to draw new retro- style characters, 2005
4. Harold Whitaker and John Halas, Timing for animation, second edition, 2009
5. Stanislav Ulver, Animace a doba, 2004

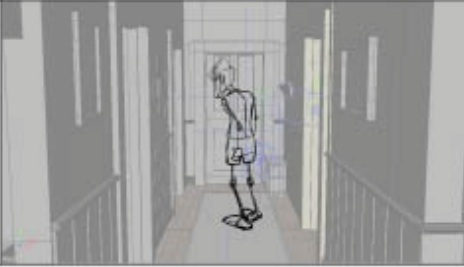




SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Fotografie Cartiera Bressona	
Obr. 2. Svatební fotografie prarodičů jako inspirační zdroj.....	10
Obr. 3. Z filmu Staře a moře (režie Alexander Petrov, 1999).....	11
Obr. 4. Z filmu Geriho hra (režie Jan Pinkava, 1997).....	12
Obr. 5. Z filmu UP (Pete Docter, Bob Peterson, 2009).....	13
Obr. 6. Jiří Trnka připravuje loutky pro natáčení filmu "Kybernetická babička".....	13
Obr. 7. Z filmu Nocturna (Victor Maldonado, 2007).....	15
Obr. 8. Z filmu Trio z Belleville (Chomet Sylvain, 2003).....	18
Obr. 9. Z filmu The Illusionist.....	18
Obr. 10. Staříka.....	20
Obr. 11. Stella Zázvorková.....	21
Obr. 12. Manželka před a poté.....	22
Obr. 13. Z filmu Guard Dog (Bill Plympton, 2004).....	24
Obr. 14. Z filmu The secret of kells (Tomm Moore, Cartoon Saloon, 2009).....	24
Obr. 15. Z filmu Tir Nan Og (Fursy Teyssier 2007).....	25
Obr. 16. Ukázka 3D prostředí z filmu Heřmánkový čaj.....	26

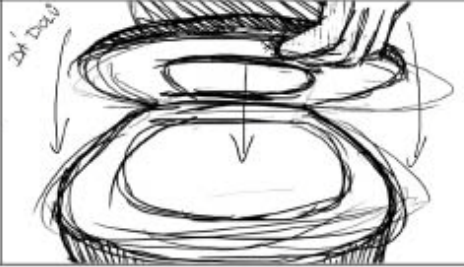

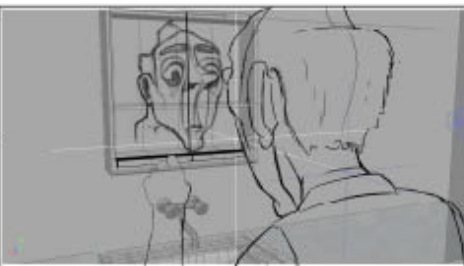


III PŘÍLOHA I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

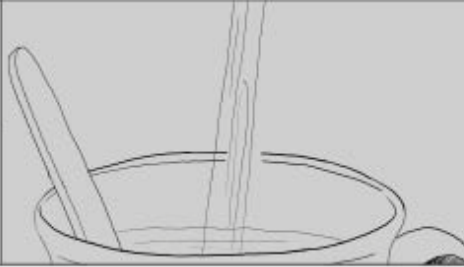
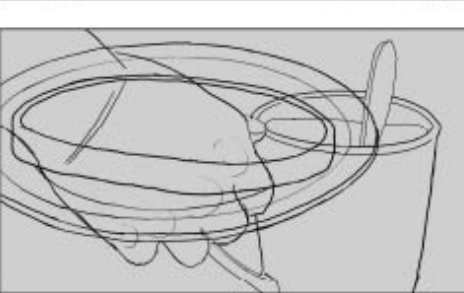


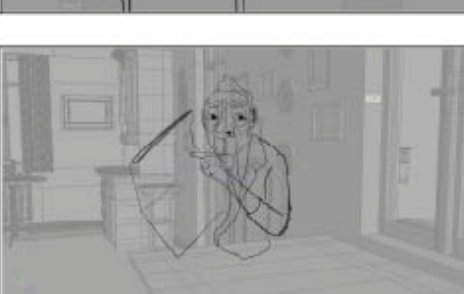
	4 sek.
<p style="text-align: center;">fakulta multimediálních komunikací</p>	<p>-rozetmívačka,-titulek fakulta multimediálních komunikací</p> <p>6 sek.</p>
	- zatmívačka titulku
<p style="text-align: center;">Uvádí</p>	<p>- rozetmívačka titulku Uvádí</p> <p>-průnutí do dalšího záběru</p> <p>4 sek.</p>
	<p>-zatmívačka titulku</p> <p>-průnutí do dalšího záběru</p>




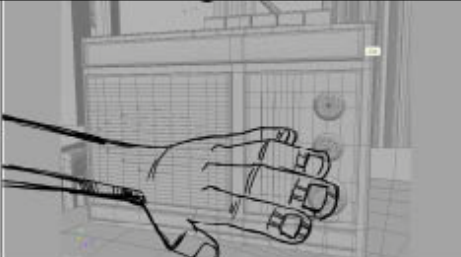

5.		<p>-manželka stojí ve dveřích od ložnice</p> <p>PC -monolog manželky: prosím tě stávej a neválej se pořád</p> <p>délka: 7 sek.</p>
5.		<p>-manželka se otáčí a odchází ze záběru, odchodem odkrývá obraz ale i hlavní titulek Heřmánkový čaj, ten se rozostří a rozplíne.</p> <p>PC -pomali nájezd kamerou do pokoje na stařika</p> <p>-ruchy: kroky</p>
5.		<p>-stařík otočí hlavou a podívá se na budík na stolku.</p> <p>C -monolog m. : a vem si čistou košili</p> <p>-pomali nájezd</p> <p>7 sek.</p>
6.		<p>-na budíku přecvakne čas z 8:59 na 9:00</p> <p>D -ruchy: cvaknutí, zívnutí stařika</p> <p>2 sek.</p>
7.		<p>-stařík si nazouvá pantofle</p> <p>D -monolog m. : dala jsem vařit vodu</p> <p>-ruchy: šoupání při nazouvání</p> <p>2 sek.</p>




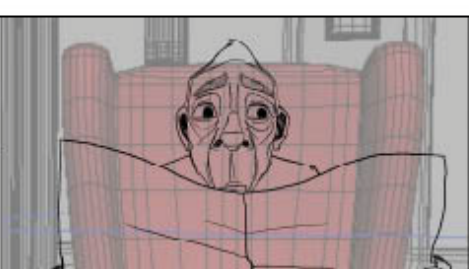

8.		<p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> - stařík prochází chodbou na záchod - monolog manželky: dáš si černý... - ruchy: šoupání při chůzi a škrábání na zadku <p>3,5 sek.</p>
9.		<p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> - manželka vykukuje z kuchyně a v rukách má pixle s čajem. Při dotazování pootáčí z jednou z pixli. - monolog m. : ...nebo bylinkový čaj - lip-sync: ... nebo bylinkový čaj - ruchy: atmosféry kuchyně <p>3 sek.</p>
10.		<p>PC</p> <ul style="list-style-type: none"> - stříh zpět na staříka který natočí hlavu směrem k manželce a pootevře ústa. -ruchy: nadechnutí staříka <p>2 sek.</p>
11.		<p>PC</p> <ul style="list-style-type: none"> - manželka si odpoví. - monolog m. :no tobě je to stejně jedno že? -lip-sync : no tobě je to stejně jedno že? <p>4 sek.</p>
12.		<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> -stařík se zamračí-reakce na bylinkový čaj... -monolog m. : udělám bylinkový -ruchy: povzdechnutí staříka, otvírání dveří <p>4,5 sek.</p>






12.		D	<ul style="list-style-type: none"> - stařík vejde na záchod -ruchy: otvírání dveří
13.		PD	<ul style="list-style-type: none"> -stříh zpět na manželku jak se pousměje -ruchy: zavírání dveří <p>2 sek.</p>
14.		C	<ul style="list-style-type: none"> -záběr na záchodové dveře - monolog m. : spláchnul jsi? - pomalý nájezd kamery <p>-ruchy: povzdechnutí staříka</p> <p>9,5 sek.</p>
14.		C	<ul style="list-style-type: none"> -stařík spláchně a otevře dveře -monolog m. : a prkýnko? <p>-ruchy: spláchnutí a otevření dveří</p>
15.		D	<ul style="list-style-type: none"> -stříh na detail tváře staříka, který zdvihne oči jakoby se zamyslel <p>-ruchy: zamručení staříka</p> <p>1,5 sek.</p>



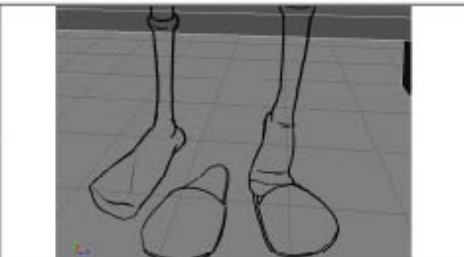


16.		<p>-detail na ruku, dává dolů prkýnko</p> <p>-monolog m. :nechápu proč ti to musím pořád připomínat</p> <p>-ruchy: sklanutí prkýnka</p> <p>2 sek.</p>
17.		<p>- stařík vchází na záchod</p> <p>-ruchy: kroky</p> <p>PC</p> <p>2 sek.</p>
18.		<p>-stařík stojí před zrcadlem, když na něj promluví opět manželka</p> <p>PD -monolog m. :a ohol se prosím tě!</p> <p>7,5 sek.</p>
18.		<p>-otevře skříňku. V odrazu zrcadla jde vidět odraz manželky jak stojí ve dveřích. Otočí se a odejde.</p> <p>PD -ruchy: otevření skříňky, sebere holičko</p>
18.		<p>-Stařík vyndá holicí strojek a zavře skříňku. Ohlídne se po ní.</p> <p>PD -ruchy: zavření skříňky</p>



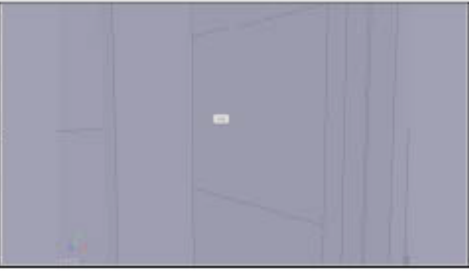
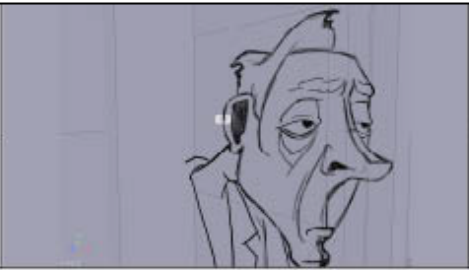
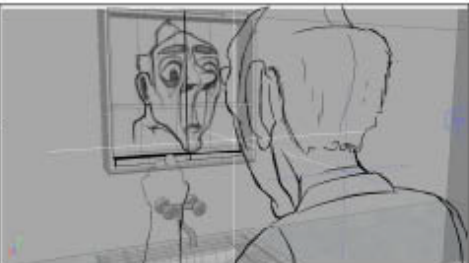
19.		-detail zalévání čaje, voda se zbarví zelena -ruchy: šplouchání vody VD 3 sek.
20.		-záběr rukou jak pokládají na stůl chleba a čaj. -ruchy: pokládání talíře a hrnku D 3,5 sek.
21.		-záběr na staříka jak sedí u stolu v kuchyni. Otevře noviny. PC -monolog m. : proč se v klidu nenajíš? -ruchy: šustění novin při otevření 3,5 sek.
22.		-střih na manželku jak stojí opřená v kuchyni - monolog m. : musíš pořád číst ty noviny u jídla? - lip-sync: musíš pořád číst ty noviny u jídla? PC 4,5 sek.
23.		-zpět na staříka, zavře noviny a podívá se na stůl -ruchy: zamručení a zašustění novin PC 4 sek.

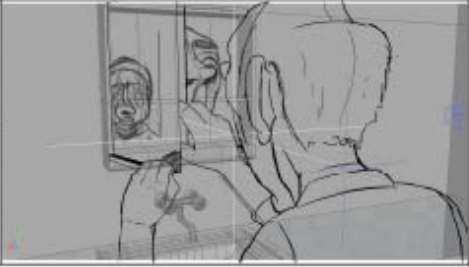

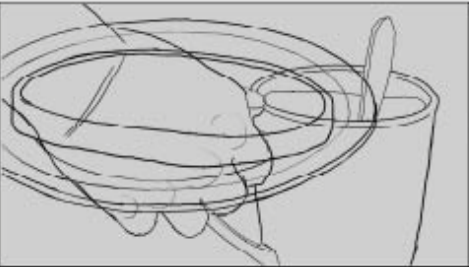


24.		<p>-stařík sáhne pro cukr</p> <p>-ruchy: zašustění cukru</p> <p>D</p> <p>6 sek.</p>
24.		<p>-vezme cukr, při napomenutí ho pustí</p> <p>-monolog m. : necháš toho, máš se hlídat.</p> <p>-ruchy: spadnutí kostky cukru</p> <p>D</p>
25.		<p>-záběr na celek kuchyně jak oba sedí u stolu, stařík položí zpět ruku a sklomí hlavu.</p> <p>C</p> <p>3,5 sek.</p>
26.		<p>-zapne rádio, začne hrát hudba</p> <p>-ruchy: ladění rádia, hudba</p> <p>PD</p> <p>4 sek.</p>
27.		<p>-stařík sedí v obýváku ve svém křesle, roztáhne noviny a čte, do záběru se nahne konvička a začne zalévat.</p> <p>C</p> <p>-monolog m. : proč děláš dvě věci najednou?</p> <p>-ruchy: tekoucí voda, hudba</p> <p>19 sek.</p>




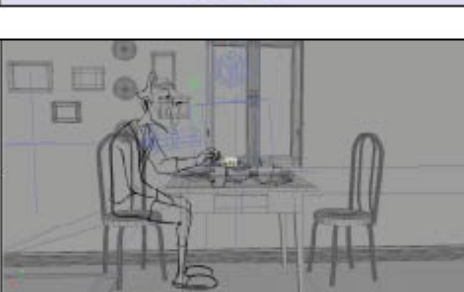
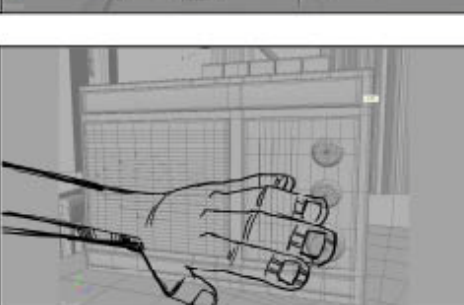
27.		<p>- manželka vchází do záběru, v polovině se zastaví a opět stařikovi vyčítá noviny. Plácne se v boku.</p> <p>C</p> <p>-monolog m. : poslecháš vůbec to rádio?</p> <p>-ruchy: kroky, plácnutí přes bok. hudba</p>
27.		<p>- dojde k druhé květině a začne znovu zalévat</p> <p>-monolog m. : a zase ty noviny. Co tam pořád čteš prosím tě?</p> <p>-lip-sync: a zase ty noviny. Co tam pořád čteš prosím tě?</p> <p>-ruchy: kroky, tekoucí voda, hudba</p>
27.		<p>-manželka odejde ze záběru, stařik dá dolů noviny a kouká po ní.</p> <p>C</p> <p>-monolog m. : kdyby jsis semnou rači povídal</p> <p>-ruchy: šustění novin, zamručení</p>
28.		<p>-stařik se podívá vzhůru a zpět do novin.</p> <p>-ruchy: nadechnutí a vydechnutí, šustění novin</p> <p>PD</p> <p>5,5 sek.</p>
29.		<p>-detail radia, prolne se hudba do další písničky</p> <p>-nájezd na radio do většího detailu</p> <p>D</p> <p>-ruchy: přechod z jedné do druhé písničky</p> <p>4,5 sek.</p>



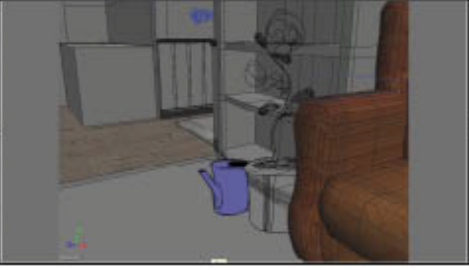
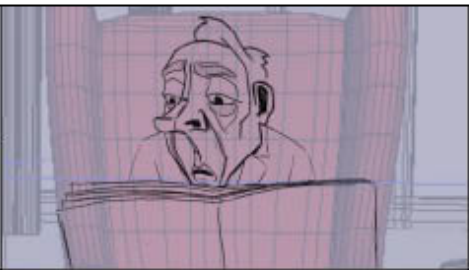

30.		<p>-záběr na celek obývacího pokoje, stařík sedí stále v křesle a luští noviny, manželka si čte knížku, jakmile slyší píseň zvedne hlavu</p> <p>C</p> <p>-ruchy: šustění tužky, hudba</p> <p>12 sek.</p>
31.		<p>-střih na detail hlavy manželky, pousměje se a podívá na staříka</p> <p>PD</p> <p>-monolog m. : to je přece naše písnička</p> <p>-lip-sync: to je přece naše písnička</p> <p>-ruchy: zasmátí, hudba</p> <p>8 sek.</p>
32.		<p>-stařík se pousměje</p> <p>D</p> <p>-ruchy: hudba</p> <p>2 sek.</p>
33.		<p>-nabídne jí ruku a ona ho za ní chytí</p> <p>PC</p> <p>3 sek.</p>
34.		<p>-záběr na jejich společný tanec.</p> <p>-konec první části</p> <p>C</p> <p>8 sek.</p>




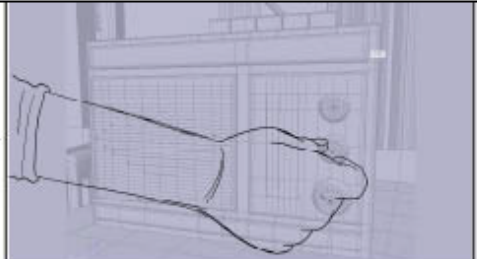
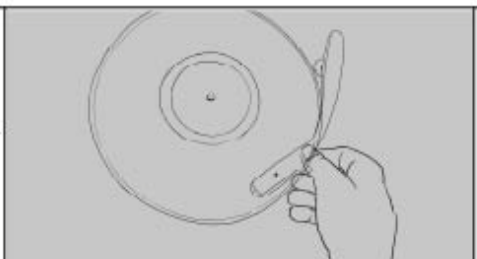
35.		<p>-zatmíváčka</p> <p>C</p> <p>3 sek.</p>
36.		<p>-rozetmíváčka</p> <p>-detail budiku, naskočí čas 9:35</p> <p>D</p> <p>-monolog m: stávej už prosím tě</p> <p>-ruchy: cvaknutí</p> <p>4 sek.</p>
37.		<p>-opět nazouvá pantofle</p> <p>-ruchy: šoupání při nazouvání pantoflí</p> <p>D</p> <p>2,5 sek.</p>
38.		<p>-stařík prochází chodbou na záchod, zastaví se u dveří od záchodu</p> <p>PD</p> <p>-monolog m. : vařím nám vodu na čaj</p> <p>-ruchy: kroky</p> <p>9 sek.</p>
39.		<p>-otočí hlavou, zamračí se a vejde na záchod</p> <p>monolog m : (dovětek) dělám ti bylinkový.</p> <p>PD</p> <p>-ruchy: zamručení,skřipání dveří při otvírání, kroky</p>




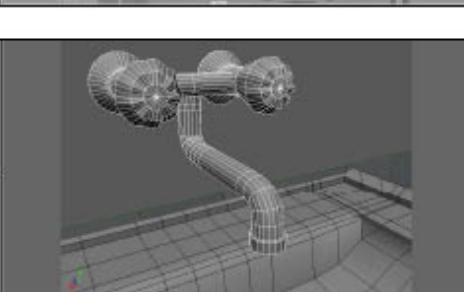

40.		D	<ul style="list-style-type: none"> -záběr na detail dveří od záchodu -ruchy: spláchnutí <p>14,5 sek.</p>
40.		D	<ul style="list-style-type: none"> -stařík vychází ze záchodu -ruchy: to prkýnko se samo dolů nedá -ruchy: kroky
40.		D	<ul style="list-style-type: none"> -zavře oči na moment a couvne zpět na záchod položit prkýnko -ruchy: položení prkýnka
40.		D	<ul style="list-style-type: none"> -výjde ze záchodu a odejde ze záběru -monolog m : že ti to musím do smrti připomínat -ruchy: kroky
41.		PD	<ul style="list-style-type: none"> -opět stojí v koupelně před zrcadlem -monolog m. : ohol se prosím tě! <p>7 sek.</p>


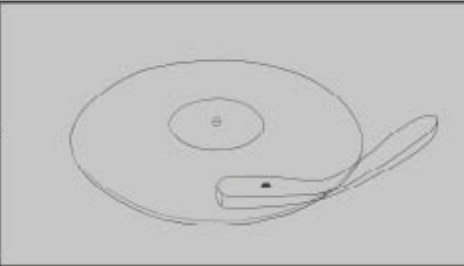



41.		<p>-otevře skříňku a sáhne po holičku, manželka je v odrazu zrcadla, otočí se a odejde ze záběru</p> <p>PD -ruchy: otevření skříňky a chytnutí strojku</p>
41.		<p>-stařík vyndá holičku a zavře dvířka, poohlédne se jejím směrem.</p> <p>PD -ruchy: zavření dvířek</p>
42.		<p>-stařík pokládá na stůl v kuchyni talíř a šálek čaje</p> <p>-ruchy: položení talíře a hrnku</p> <p>D</p> <p>2,5 sek.</p>
43.		<p>-stříh na staříka jak sedí u stolu a žvika jídlo, čte noviny, na stole je nepořádek</p> <p>-manželka se ho ptá...</p> <p>monolog m. : chutná ti?</p> <p>PC</p> <p>-ruchy: žvikání</p> <p>13,5 sek.</p>
43.		<p>-stařík zvedne oči a pousměje se,opět začne číst, manželka ho hubuje</p> <p>PC -monolo m. : proč máš zase ti noviny? Nečti a jez.</p> <p>- ruchy: žvikání</p>

43.		<p>- stařík se chce napít ale hned si odtrhne šálek od úst a zašklebí se</p> <p>PC -ruchy: srkání a zamručení</p>
44.		<p>-sáhne pro cukr, a hodí si ho do čaje</p> <p>-ruchy: zašustění cukru a šplouchnutí</p> <p>PD</p> <p>7 sek.</p>
44.		<p>-když chytne další ozve se manželka</p> <p>-monolog m: no tak!</p> <p>PD</p>
44.		<p>- stříh na staříka jak sedí sám u stolu, ozve se hlas manželky, pustí cukr do čaje</p> <p>PD -monolog m: je to pro tvoje zdraví</p>
45.		<p>-pustí rádio</p> <p>-ruchy: lazení radia a hudba</p> <p>D</p> <p>4 sek.</p>

46.		<p>-sedí v křesle v obýváku, roztáhne noviny a čte si, přehodí stránku</p> <p>C -ruchy: šustění novin, hudba</p> <p>8 sek.</p>
47.		<p>-stříh na detail, opět se ozve hlas manželky, stařík odloží noviny a ohlédne se</p> <p>PD -monolog m : kdyby jsis semnou rači povídal</p> <p>-ruchy: šustění novin, hudba</p> <p>6 sek.</p>
48.		<p>-záběr na konvičku vedle květiny která usychá, upadne listek</p> <p>D -pomalý nájezd</p> <p>-ruchy: hudba</p> <p>3,5 sek.</p>
49.		<p>-zpět na staříka otočí hlavou směrem ke gauči</p> <p>-ruchy: hudba</p> <p>PD</p> <p>3 sek.</p>
50.		<p>-detail gauče na které je položena rozečtená kniha manželky</p> <p>C -ruchy: hudba</p> <p>3 sek.</p>

51.		<p>-záběr ze vnitř knihovny na obrysy gramofonových desek</p> <p>VD-ruchy: hudba</p> <p>3 sek.</p>
51.		<p>-jedna z nich se vyndá</p> <p>-ruchy: vyndání desky, hudba</p> <p>VD</p>
52.		<p>-stařík stojí u knihovny, povytáhne desku a foukne na ni</p> <p>D -ruchy: fouknutí</p> <p>4,5 sek.</p>
53.		<p>-vypne rádio</p> <p>-ruchy: cvaknutí</p> <p>PD</p> <p>0,5 sek.</p>
54.		<p>-pouští desku s jejich oblíbenou písní</p> <p>-ruchy: puštění desky, šum a hudba</p> <p>-zatmíváčka</p> <p>5 sek.</p>

55.		<p>-rozetmívačka, záběr do ložnice, papuče jsou u postele, stařík nikde</p> <p>C -ruchy: jejich píseň Hmm hmm.</p> <p>5,5 sek.</p>
56.		<p>-záběr na detail budíku, neukazují žádný čas, jsou vynulované</p> <p>D -ruchy: hudba</p> <p>5 sek.</p>
57.		<p>-prolnutí na záchod, záchodové prkénko je nahoře</p> <p>PC -ruchy: hudba</p> <p>4 sek.</p>
58.		<p>-prolnutí na kohoutek, padají kapky</p> <p>-ruchy: hudba a kapání</p> <p>D</p> <p>3 sek.</p>
59.		<p>-prolnutí do kuchyně kde je nepořádek</p> <p>-ruchy: hudba</p> <p>C</p> <p>4 sek.</p>

60.		<p>-prolnutí do obývacího, stařík sedí v křesle, vedle něj je gramofon, píseň dohrála, už jde slyšet jen šum desky</p> <p>C</p> <p>-ruchy: hudba doznívá</p> <p>5 sek.</p>
61.		<p>-detail desky</p> <p>-ruchy: jen šum desky</p> <p>D</p> <p>5 sek.</p>
57.		<p>-detail na staříka sedícího v křesle, má zavřené oči, když v tom se ozve hlas manželky</p> <p>PD</p> <p>monolog m. : pojď udělám ti bylinkový čaj</p> <p>-ruchy: šum desky</p> <p>7 sek.</p>
58.		<p>-stařík otevře oči a pousměje se</p> <p>-zatmívačka</p> <p>D</p> <p>-ruchy: šum desky</p> <p>5 sek.</p>
59.		<p>-závěrečné titulky</p> <p>C</p> <p>25 sek.</p>

III PŘÍLOHA II: VÝTVARNÉ NÁVRHY

