

„Anděl strážný“

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Denis Hrazdira



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: Denis HRAZDIRA
Osobní číslo: K09350
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:
Anděl strážný – 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: **Ivo Hejzman**
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.

Janíková
děkanka



Šviráková
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 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 3 2 2011

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

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

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 potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím 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.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné a bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně a použil jsem odbornou literaturu a jen pramenů, které cituji a uvádím v přiloženém seznamu použité literatury.

16. května 2011

Denis Hrazdíra

ABSTRAKT

Film přibližuje úděl strážných andělů, kteří nás za trest neustále chrání a putují po našem boku až do posledního dechu. Jejich úkol jim byl svěřen z důvodů, jež zapříčinili oni samotní. Žánrově bych snímek označil jako tragikomedii (hořká groteska). Na stěně malého pokoje visel obrázek anděla strážného, který drží ochrannou ruku nad dětmi, které přecházejí po lávce, aby v bezpečí přešly na druhou stranu.

Klíčová slova: kreslený film, animace, anděl, život a smrt

ABSTRACT

My movie is about guardian angels, who have to guard us, mostly because of wrongdoings they did in the past. They wander with us till our last breath. I consider this movie as a tragicomedy. There is a picture of a guardian angel holding his protective hand over children to cross over safely the bridge to the other side.

Keywords: drawing movie, animation, angel, life and death

“Tento film bych chtěl věnovat jednomu muži. Muži s velkým srdcem a silou. Věřím, že se mi vrátí zpět.”

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	12
1.1 VÝVOJ PŘÍBĚHU A PROPOJENÍ AUTORA S PŘÍBĚHEM.....	12
1.2 ANDĚL V UMĚNÍ.....	14
1.3 ANDĚL VE FILMOVÉM UMĚNÍ.....	16
1.4 ANDĚL V NÁBOŽENSTVÍ.....	19
2 ŘEŠENÍ VÝTVARNÉHO POJETÍ.....	21
3.1 CHARAKTERIZACE POSTAV.....	21
3.2 CHARAKTERIZACE PROSTŘEDÍ.....	23
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	24
3 APROXIMATIV.....	25
2.1 TVORBA STORYBOARDU.....	25
2.2 TVORBA ANIMATIKU.....	25
2.3 TVORBA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE.....	25
4 ANIMACE A PROBLEMATIKA.....	26
5 POSTPRODUKCE.....	26
5.1 STŘIH.....	26
5.2 SPECIÁLNÍ EFEKTY.....	26
5.3 ZVUK A HUDBA.....	26
6 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE.....	28
6.1 ČASOVÝ ROZVRH PRÁCE.....	28
6.2 PREZENTACE PRÁCE.....	28
ZÁVĚR.....	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	30
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Bakalářská práce pro mne byla výzvou a zároveň činností, na níž jsem se upřímně těšil. Výhoda bakalářské práce spočívá v tom, že autor není omezován tématem a může povolit uzdu své fantazii. V průběhu studia jsme se potýkali s tématy prací více i méně zajímavými. Pro příklad zmiňme některé z nich: *Cesta za vytyčeným cílem*, *Povolání*, *Město*, *venkov místo pro člověka*, *Boty*. Osobně jsem se nejvíce potýkal s posledním tématem *Boty*. K tomu, abychom mohli absolvovat bakalářskou práci, museli jsme projít od prvního až po třetí ročník, kde jsme se postupem času připravovali a přiučovali novým technikám, bez jejichž využití by závěrečná práce nebyla v posledním ročníku možná. Jen mně mrzí, že mé vědomosti se nepřekročily hranice 2D animace. Je jisté, že pokud má studia budou na Univerzitě Tomáši Bati dále pokračovat, tak rozšiřování mých technických znalostí povedou k 3D animaci, ale také k hledání inovativních a kombinovaných technik. Preferuji hledání nových cest i způsobů zpracování, zvláštní pozornost pak věnuji zejména efektním detailům, úpravám, doladování.

Jen v krátkosti představme pedagogy, kteří stojí za mým vedením a jimž vděčím za zasvěcení do umění animace. Ivo Hejcman byl prvním, kdo se se mnou podělil o řadu zkušeností v oboru a věnoval mé práci čas po celou dobu přípravy animace, a to od aproximativu, až po časování v animované tvorbě. Obohatil mne o příběhové myšlení a jak správně používat nadsázku. Chtěl bych panu Ivo Hejcmanovi poděkovat, za jeho trpělivost, přesvědčení i stimuly, že mohu být pilnější a mé nadání nesmí přijít vniveč. Janu Živockému vděčím za osvojení technických dovedností, jakými jsou odborné vědomosti ve specializovaném odvětví 2D a 3D animace, díky nimž mohu audiovizuální narativní snímek posunout obrazově vpřed. Za výslednou podobou práce stojí také pedagogický vliv pana Michala Zemana a Ondřeje Slivky, kteří přispěli notnou měrou k podobě výtvarného ztvárnění, ale také k celkovému pojetí, poetizaci a pointování příběhů. Opět musím ocenit neúnavnost a porozumění, které mi věnovali. Nezapomeňme ani na pana Petra Petříčka, jehož péče a výuka mne posunula dále v kresbě figury a perspektivě. Hodnotný bakalářský film mohl vzniknout pouze díky lidskému přičinění a profesionální práci zmíněných pedagogů v symbióze a souhře jejich umění. Je pravdou, že tvůrce sám není hoden a schopen svůj počín objektivně soudit. K takovému úkolu jsou zmocněny osoby povolanější – mí pedagogové. Do tvorby filmu jsem vložil veškerou energii i autorský potenciál, snažil jsem se využít humoru i emocionálního působení, vydal jsem kus sebe samého, aplikoval své dosavadní zkušenosti i vidění světa, proto věřím, že bude snímek vnímán pozitivně.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Následující kapitola se zabývá vývojem příběhu a inspiračními zdroji, z nichž jsem čerpal pro další postup v práci.

1.1 Vývoj příběhu

Notné problémy způsobilo samotné vymýšlení příběhu. Volné ruce i rozsah témat, o kterých může film vyprávět, je velice široký a v počátku tvorby působí jako nepopsaný list papíru na začínajícího spisovatele. Nelehký úkol ztěžoval i mé nepřilíživé schopnosti scénáristy, kdy potíže vyvolává i konstrukce jednoduchého příběhu. Situaci neulehčovala ani má chatrná sečtělost. V zárodku práce vyplouvala na povrch témata jako život a smrt, láska, hrací karty, woodoo panenky, andělé, kouření, lidské nemoci a další. Za přispění pedagogů padla nakonec volba na příběh, jehož hlavními postavami budou andělé a leitmotivy život a smrt.

Počáteční varianta vyprávěla o andělech, kteří nás chrání, drží nad námi ochrannou ruku v dětství, když jsme malí a nemáme po ruce rodiče, dospělého, jež by na nás ohlídal před nebezpečím.

Tento nástin zapůsobil na pana Ondřeje Slivku a pana Michala Zemana jako spouštěcí mechanismus. Oba pedagogové začali nahazovat různé gagy, které by se mohly použít. Příběh tak dostal jasnější kontury a ustálil se na zmíněném námětu.

Příběh vypráví o padlých andělech a nás živých. Každý z nás dostaneme svého anděla strážného, jehož úkolem je nás od chvíle, kdy se narodíme až po poslední dech, opatrovat. Strážní andělé nás musejí chránit za trest, jelikož zhřešili, oplývají špatnými morálními vlastnostmi. Provinili se například proti sedmi smrtelným hříchům. A proč se mnoho z nás nedožije krásné a přirozené smrti? Protože se andělům někdy nechce zasáhnout a zachránit nás před hrozícím nebezpečím. Zda podléhají nízkým lidským pokleskům, lenosti, lhostejnosti a musí proto sloužit dále, zůstává na fantazii každého diváka.

Počátek zasvěcuje do narození dítěte - vedlejší postavy. Ihned po porodu se vedle novorozeněte objeví i jeho strážný anděl v podnapilém stavu a s láhví v ruce. Opatrovník nemá chlapce v oblibě, avšak doprovází jej životem a mezi tím střízliví. Svou úlohu plní víceméně zodpovědně. Přístup i vztah anděla k svěřenci se postupem času mění a začíná jej mít rád. Ovšem jednoho dne dojde k rozloučení. Starý muž po prožitém životu s andělem vždy za zády naposled vydechne a dvojice se spolu musí rozloučit. Anděl mizí

ze světa a vrací se nazpět do nebeského exilu, kde usedne ke stolu plného alkoholu a jídla mezi své kolegy, kteří hrají Černého Petra. Kdo z karbaníků prohraje, musí na svět, aby ochránil dalšího človíčka.

Nicméně ani tento scénář nezůstal finální verzí. Po konzultaci s panem Hejzmanem došlo k dohodě na větším zásahu, a to především kvůli stopáži, jejíž délka čítala šest minut čistého času. Byli jsme nuceni vyškrtnout některé scény a hlavně změnit sled jednotlivých událostí. Výsledná stopáž se zkrátila na dvě minuty a pětáctyřicet sekund. Konečný scénář má následující podobu.

Padlí Andělé, pro diváka prozatím nejasné postavy, popíjejí, kouří a hrají karty u jednoho stolu. Z ničeho nic se nad anděly rozsvítí červené výstražné světlo. Andělé zbystrí a podívají se na světelnou tabuli visící kousek od nich. Na tabuli se zobrazí slovo Gabruel – jméno jednoho z pijanů. Dotyčný anděl se tváří otráveně, s nechutí vypije malou skleničku alkoholu a kráčí ke kartotéce (ztvárněná jako píchačka před vstupem do fabriky), kde vytáhne svou pracovní kartu a označí svůj nástup do práce v čase jedna hodina odpoledne. Roztáhne křídla a vzlétne.

Na cestě si hraje malé dítě s balónkem, přičemž v dáli na horizontu se přibližuje nákladní vůz. Auto míří přímo do míst, kde skotačí nic netušící dítě. Těsně před srážkou se objeví anděl Gabruel, který jej spasí před smrtí. Anděl dále v průběhu života zachraňuje svěřence před umrznutím a utopením, zákeřnou nemocí HIV, ve válce a před rozmáčknutím. Jak čas plyne, dítě se postupně mění v dospělého a starého člověka. Když se jako stařec na konci sil skácí k zemi, opět k němu přispěchá anděl Gabruel. Přes zatmívačku se dostaneme do nemocnice. Stařeček leží na smrtelné posteli a anděl sedí na okně opodál. Gabruel se podívá na hodinky, přiblíží se k lůžku a pohladí pacienta. S opatrným pohledem a písničkou, kterou si pohvízdává, odpojí hadičky. Tak se Gabruel vrací zpět do exilu, odkud přišel. Cvakne si znova svou kartu, symbolizující konec práce, v čase jedna hodina a dvacet minut odpoledne. Celý lidský život se tedy vešel do dvaceti minut nebeského času. Gabruel si sedne k ostatním a dále společně popíjejí. Po krátké době se znova rozsvítí světlo a na řadu přichází jiný z andělů. Tímto koncem je naznačeno zacyklení příběhu.

Propojení autora s příběhem

Film využívá černého humoru. Tento humor, který se nejen u diváků setkává s pochopením i odmítáním, se objeví na konci příběhu, kdy anděl odpojí hadičky starému člověku. Je na pozorovateli, zda jako příčinu andělova skutku označí touhu vrátit se co

nejdříve zpět do nebe, vyvléknout se z otravné povinnosti, či zadostiučinění za všechny peripetie, jimiž si musel projít.

Při sepisování příběhu se zvolený konec jevil jako skvělý nápad a nebyl patrný žádný problém. Legrace, nadsázky a černého humoru lze snadno užívat jen do té doby, dokud se člověku nepříhoda tragická událost, která se zlehčovaným tématem přímo souvisí. Během mé práce se obrátil svět i hodnoty naruby. V mé rodině se stalo neštěstí a já musel začít řešit a přehodnocovat stanoviska k tématu života, smrti a člověka, jenž je připojený jen na přístrojích jako můj otec. Věřím, že pokud andělé existují a můj táta má jakéhosi anděla strážného, tak mi jej přivede nazpět.

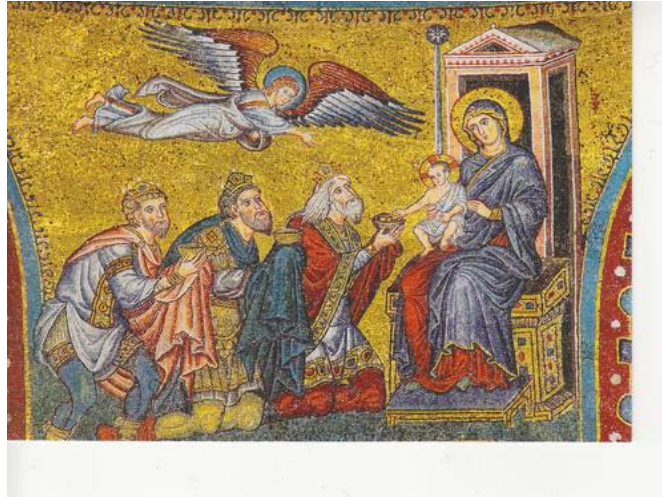
1.2 Anděl v umění

Andělské postavy nebo tvary se objevují v umění již po tisíciletí. Už ve středověké Mezopotámii a v řeckém umění můžeme nacházet andělské výjevy, které byly pravděpodobně inspirací pro křesťanství. Andělé byli velmi populární v Byzantském umění, znázorňování jsou v evropském malířství i sochařství. V křesťanském umění se zprvu anděl objevuje v polovině 3. století v katakombách v Priscille na sarkofágu Juniuse Bassuse. Dále je anděl ztvárněn jen jako postava bez křídel. Vyskytuje se na lampách, relikviářích a sarkofázích. První vyobrazení anděla, jenž měl křídla, bylo nalezeno na Sarkofágu prince, který byl nalezen v Sarigüzel poblíž Istanbulu v roce 1930. Toto dílo je řazeno do období 379-395 pod vládu Theodosiuse I.

Ve zmíněné etapě se k andělům vyjadřuje Saint John Chrysostom, který vysvětlil plný význam křídel andělů. *„Manifestují vznešenost přírody. To je důvod, proč je Gabriel reprezentován křídly. Ne to, že andělé mají křídla, ale že můžete vědět, že opouští výšiny a nejvyšší obydlí, aby se přiblížili k lidské přirozenosti. V souladu s tím, křídla přirůknuta těmto schopnostem nemají žádný jiný význam než označovat vznešenost v jejich přirozenosti.“*

Od této doby se andělé až na výjimky znázorňují jen s křídly. Zobrazují se například v cyklu mozaiky v bazilice Santa Maria Maggiore. Dále se objevují andělé jen s obličejem a křídly vycházejících z vyššího andělského stupně, zejména Cherubim a Serafim vychází z Perského umění. Znázorňování jsou tady pouze v souvislosti nebeského žití a ne jako

pomocníci lidí na zemi. Andělé jsou zejména vyobrazováni v pendetivech komor a polokupolích kostelů.



Obr. 1. Mozaika v kostele Santa Maraia Maggiore

„Nebudeš se už nazývat Abram: tvé jméno bude Abraham. Určil jsem tě za otce hlučícího davu pronárodů.“

Bible, Genesis 17:5

Jedna z nejzajímavějších památek, v níž vystupuje postava anděla, je biblický příběh o Abrahámovi, kterému Bůh přikázal, aby ve svých sto letech podřízl a obětoval syna Izáka.



Obr. 2. Obětování Izáka, Rembrandt van Rijn

Obětování Izáka bravurně výtvarně zpodobil Rembrandt van Rijn v roce 1634. Na obraze je znázorněn Abrahám, jehož ruku drží anděl, aby jej zastavil před prolitím Izákovy krve. Příběh nicméně končí smírem, namísto syna obětuje Abrahám beránka. Tímto aktem dává Bůh najevo, že poslušnost k božské vůli se vyplácí.

1.3 Anděl ve filmovém umění

Andělé se ve filmu objevili snad ve všech žánrech. Ať už to jsou fantasy, horory, komedie. Máme tady dvě kategorie, jak tyto bytosti můžeme oddělit. V hororech a ve sci-fi jsou andělé zobrazováni s plně náboženským významem jako odlišná rasa, anebo jejich kombinace. V jiném případě jsou to bytosti s určitou magickou mocí, často bývají spojováni s démony, chápáni jako bezpohlavní tvorové. Oděni v bílý plášť, nebo v oblečení smrtelníků s krásnými sněhobílými labutími křídly. Obvyklá je i svatozář, či celková světelná aura. Tyto postavy mají své zastání také v japonském komiksu či animovaném filmu. Není zásadou, že musí oplývat nadpřirozenou moc. Vyskytují se s rozličným zbarvením křídel – šedivou, černou, červenou. V Evropě známe archetyp anděla, který je obdarován pouze dvěma křídly. Kdežto v Japonsku se tímto pravidlem tvůrci anime neřídí a počet křídel je

zcela v autorské kompetenci. Jako příklad uvedme seriál Digimon, v němž má anděl křidel deset. Postavám andělů se nevyhýbá ani český komiks, zmiňme počín Miloše Macourka a Karla Saudka Muriel a andělé.

Svérázným způsobem pojímá motiv anděla americká režisérka Nora Ephron ve filmu Michael z roku 1996. „*Anděl s cigaretou, plechovkou piva a solidně pučícím panděrem? Přesně tak - a navíc s křídly! Archanděl Michael se v podobě obtloustlého hromotluka s velice zemitými způsoby vydal na Zemi, aby tu pomohl dvěma skeptickým duším najít ztracenou cestu - k sobě, ke smíchu a především k lásce. Příběh plný vtipu, smíchu, fantazie je doplněn dramatickou vsuvkou na konec.*“ [1] Tento film diváka zaujímá humorným zpracováním, nečekejme ovšem lacinou komedii amerického stříhu, závěr příběhu je poznamenán závažnějším poselstvím a celý snímek dostává lidského rozměru. Velice sympaticky působí charakter hlavní postavy anděla Michaela, kterého bravurně zahrál John Travolta. Pro mne samotného byla přínosná a inspirující charakterizace postavy, jež je podrobněji rozepsána v praktické části.



Obr. 3. Z filmu Michael

Dalším velice povedeným filmem, který pracuje s motivem anděla, je *Archanděl Gabriel a paní Husa* Jiřího Trnky. Dílo vzniklo v roce 1964 jako adaptace jedné z povídek

Dekameronu Giovanniho Boccaccia. Hlavní postavou je zloduch, který okrade mnicha o šaty, v nichž přichází do Benátek, kde se vydává za zpovědníka. Podle zneužije hlouposti krásné měšťanky, ale potrestání neujde. Jiří Trnka přetransformovat renesanční frašku s barokními motivy v mistrovskou animaci plnou humoru, poetiky a řemeslné invence. Výsledkem je jeden z dalších klenotů tvorby Jiřího Trnky. [2]

Na konečnou charakterizaci andělů a jejich celkovou povahu měl vliv i hraný snímek *Nebe nad Berlínem* (originální název *Der Himmel über Berlin*). Pro jeho režiséra, Wima Wenderse, je tento počín jedním z nejpovedenějších a nejznámějších. Děj se odehrává v Berlíně ještě za dob míru. Město rozděluje separační zeď a obyvatele spojuje pouze podzemní metro. Příběh je o dvou andělech, kteří se nescházejí v kostele, ale v Berlínské knihovně, kde lidé ukládají duchovní hodnoty. Jeden z andělů se vzdá své duchovnosti i nesmrtelnosti, aby mohl být s milovanou dívkou z cirkusu. O několik let později byl na motivy Wendersova díla natočen v americkém Hollywoodu umělecky vyprázdňený remake *Město andělů* s Nicolasem Cagem a Meg Ryan v hlavních rolích. [3]



Obr. 4. Z filmu *Nebe nad Berlínem*

Film nepůsobil přímo jako inspirační zdroj, jako například *Michael*, ale posloužil jako námět k úvahám o andělech a jejich existence. Kým, nebo čím vlastně jsou? Kde leží jejich zrod, kým byli stvořeni a proč někteří z nich jsou padlí? Odpověď se práce snaží nalézt v religiózních vědách. Kvůli značné obšírnosti látky a omezenému rozsahu bakalářské práce, se bádání omezilo pouze na pojetí andělů v křesťanství a islámu. Jako základní informační zdroj posloužil především Internet.

1.4 Anděl v náboženství

Křesťanské chápání postav andělů vychází a je velice podobné nauce židovské. Starý zákon, neboli Tanach, vysvětluje anděla jako něco, co se nedá zpochybnit, jako stvoření, které obývá nejen tuto planetu, ale i místo nad ní po celou dobu naší existence. Ve Starém zákonu se také boží poslové nazývají synové boží, což je výraz s četnými významy. V *Genesis* (hebrejsky תְּבֵרָאֵשׁׁי, *Berešit*, též *První kniha Mojžíšova*), počáteční knize židovské i křesťanské Bible, se píše o dcerách lidských a synech božích, po nichž přichází potopa. Kniha *Jób* (hebrejsky סֵפֶר אִיּוֹב, *Sefer Ijov*) popisuje anděla jednak jako syna božího, jednak také jako Satana. V náboženských textech se můžeme setkat se výrazovou alternací soudce, jejíž význam odkazuje na poslání andělů a vykonávání Boží vůle. Ze Starého zákona není zřejmé, zda jsou andělé svébytné postavy s vlastní inteligencí a vůlí, nebo zastávají pouhou roli prostředníka mezi Bohem a lidstvem. Zdali mají člověku sloužit, napomáhat, ochraňovat jej, anebo jestli vystupují jako nadřazená vyšší moc, jíž se musí člověk podřídit.

Další zajímavou informací biblického textu je zmínka o pohlaví andělů. Je totiž někdy nazýván mužem, který se objevuje na určitých místech zcela náhodně a taktéž mizí bez jakéhokoli upozornění. Někdy jsou chápáni jako neviditelné transcendentní bytosti, jež se zjevují jen člověku vybranému a vyvolenému.

V *Novém zákoně* jsou postavy andělů pojímány jako tvorové, kteří předpovídají různé události sepsané v Bibli. Jako příklad uveďme zvěstování narození Jana Křtitele i Ježíše Krista, Mariino otěhotnění Josefovi i Kristovo zmrtevýchvstání. Andělé také vysvobozují apoštoly z vězení. Ježíš ve svých promluvách připomíná bytosti napomáhající u božího soudu, u něhož budou špatní andělé zavrženi. Dále přirovnává anděly k lidem, kteří jsou po smrti a neuzavírají sňatky. Ježíš se někdy nad tyto bytosti nadřazuje a dává najevo svou moc nad nimi. Andělská stvoření napomáhají Ježíšovi například při pokoušení Ďábla na poušti, v jiných situacích dodávají Kristovi sílu, povzbuzují jeho sebevědomí i božský původ. V knize *Zjevení* se andělé objevují v celém textu, plní zde úlohu ohlašovatelů příchodících událostí.

Charakterizace a určení andělů v Islámu je oproti křesťanství rozdílná. Jsou součástí božského dvora, stráží brány pekel a v neposlední řadě vedou lid na poslední soud a mají plně přátelský vztah s bohem. I zde můžeme nalézt anděla jménem Gabriel. Jeho úkolem je ovšem snést Korán Mohamedovi. Andělé v Islámu jsou omezení tím, že se nemohou za

člověka u Boha přimlouvat, nemá tedy smysl se k jejich osobám modlit, Korán navíc vžívání andělů zakazuje. V Koránu je psáno, že když člověk zemře, dva andělé, Nakir a Munkar, sestoupí z nebes a zjišťují, jaké byl člověk víry. Anděl jménem Ilbis je považován za padlého. Jeho přečinem bylo, že se nepoklonil před Adamem. Jinde je Ilbis považován za jakéhosi džina, stejně jako Satan.

Následující text přibližuje padlé anděly. Bakalářský film vypráví o andělovi strážném, jak napovídá samotný název. Jelikož andělé v něm jsou padlí a zároveň strážní, využil jsem částečně biblické podklady. Jejich úkolem je tedy především ochraňovat člověka po dobu jehožití. Jak si nicméně vysvětlují křesťanské spisy existenci padlých, neboli temných andělů?

Vypráví se, že andělé byli stvořeni mírumilovně se svobodnou vůlí jako člověk. Podle vlastního vědomí se mohl rozhodnout buď pro cestu dobra, nebo zla. V nebi vzniklo povstání pod vedením Lucifera a andělé jemu podobní se přidávali na jeho temnou stranu. Bůh měl dosti neposlušných andělů, avšak nehodlal je zničit. Namísto usmrcení vykázal vzbouřence z nebes. Po čase vytvořili své území pod zemí, jehož název se ustálil na pekle. Lucifer byl přejmenován na Satana, v překladu pojímán jako protivník, protipól Boha. Je dáno, že padlí andělé mají strach ze světa, který si sami stvořili. Když se spasitel snažil zbavit člověka posedlého démonem a svůj boj nad démonem vyhrál, sám padlý anděl prosil, aby jej nevracel nazpět a dovolil mu odejít do takzvaných sviní. Bitva v nebesích byla ukončena po vyhnání temných andělů z nebes. Nyní se vede boj o úděl našich duší na této zemi. Každý člověk se musí rozhodnout, kterou z cest si zvolí jako správnou.

„Chodíš jako anděl, mluvíš jako anděl, ale probůh! To teda jsi!“ [4]

Elvis Presley

2 ŘEŠENÍ VÝTVARNÉHO POJETÍ

2.1 Charakterizace postav

Andělské bytosti, a především jeden z hlavních představitelů anděl Michael, byli popisováni jako bojovníci boží v šatu a zbroji pozdně antickém. Oděv byl složen z tuniky, na níž byla nošena pancířová vesta zdobená bohatou ornamentikou. Některá vyobrazení představují anděly s šatstvem, jež nosili osobní strážci byzantského panovníka. S tunikou a dlouhým zlatým paliem kolem krku, mnohdy vysázeným kameny. V tomto základním rouchu byli ztělesňováni v obrazech do období baroka. Dále ve středověku se s anděly v umění setkáváme jen s dlouhým bílým hábitem.

Mé autorské ztvárnění je poněkud odlišné, jako oděv jsem využil běžný lidský oděv, který se skládá z kalhot a trika s dlouhým rukávem. Postava je kreslena linkou a doplněna lehkým nádechem barvy. Spojení přímých barev s dynamickou linkou není mou doménou,



nedopadá většinou dobře, a proto jsem zvolil zmíněnou metodu.

Obr. 5. Andělé oblečení do palia

Anděl Gabruel je věkem určen do 35 – 40 lety. Tvář působí vrásčité, nechybí kruhy pod očima z nezřízeného života, věčného pití a kouření. Výrazovosti a vážnosti dodávají lehce prořídlé a ustupující vlasy. Tváři dominuje výrazný nos posazený přímo do středu obličeje. Sešlý a vyžilý charakter postavy podtrhují i silné lící kosti a lehce propadlé tváře. Oči jsou kulaté, až vypouklé, připomínající výtvarné zpracování postaviček seriálu

Simpsonovi, nebo bizardních figurek Tima Burtona. Oči jsou zasazené ve vrchní třetině obličeje. Gabruelova postava je štíhlá, nikoli však subtilní, s dlouhými a hubenými končetinami. Dojem ideálu kazí zavalitě a zahálčivost prozrazující břicho, které divákovi naznačuje nezdravou konzumaci tučných jídel i nekontrolovatelné popíjení alkoholu. Styl oblečení je poznamenán jistou ležérností, odbytím, proto také Gabruela vidíme stále v jednom tom samém ustrojení. Na nohou nosí černé okopané polobotky, kalhoty jsou tmavší barvy s koženým páskem, který drží kalhoty v pase. Tenký svetřík se zdá být sešlý, jeho původně bílé zbarvení získalo žlutošedého nádechu. Šála slouží jako doplněk k nedbalému a neupravenému stylu.

Gabruel působil z počátku jako každý anděl v nebi. Zde se mu dostávalo přepychu, lásky, volnosti, krásy prostředí, harmonie a klidu. Byl velmi všímavý, ohleduplný, veselý, spolehlivý a zvědavý, a právě zvědavost se mu stala osudnou. Podlehл pokušení a ze světa lidí propašoval do nebe láhev tvrdého alkoholu, jejíž obsah sám vypil. Jak to v nebi chodí, prohřešek nezůstal skrytý a po odhalení byl Gabruel vyhnán do exilu. Území exulantů se nazývá oblast 55, právě zde se Gabruel naučil všem špatnostem – propadl alkoholu, cigaretám a z jeho milé a přátelské osobnosti se během krátké chvíle stal opak. Jeho city ochably a mysl se stala apatickou. Propadal lenivosti a zahálčení, spolehnout se na něj nedalo. Jedinou jeho činností je vyesedávání s ostatními u stolu a hraní karet, čímž si zkracuje čekání na povolání do služby, aby ochránil dalšího člověka.

Postava člověka - svěřence, který má ve snímku vedlejší roli je s nadsázkou zpodobněn jako bezstarostná bytost nevidící možnosti nebezpečí kolem sebe. Jako většina lidí spoléhá na štěstí a přitom si myslí, že jemu se nic špatného stát nemůže. Človíček nese vlastnost, kterou má mnoho z nás již danou od přírody. Žijeme v bezstarostném domnění, že nám nehrozí onemocnění závažnou chorobou, nebo fatální zranění s následnou smrtí. Mylně předpokládáme, že zlé a nepříjemné věci se dějí jen ostatním a konkrétní osobě, nám samotným, se vždy vyhnou. Povahově krystalizuje do veselého a lehkovážného naturelu, díky němuž není zatěžkán problémy. Postava není záměrně obtěžována a trápena všedními starostmi, jen ve střední pasáži filmu postupem času stárne. V úvodní části, kde se odehrává první záchrana, je člověk zobrazen jako malé dítě, nahé batole pouze s plenkami, malým chomáčkem vlasů na čele, drobným nosem, dudlíkem v puse a vyšším čelem. Již zde se rýsují výraznější oči, podobné hlavní postavě anděla. Takto zvolené ztvárnění má batoleti dodávat dojem roztomilosti a punc nezkušenosti malé lidské bytosti. V dalším gagu je postava zobrazena ve školním věku v rozmezí šesti až deseti let. Zde je

již oblečen do zimní bundy, kalhot, bruslí, zimní čepice a šály. Snahou bylo zachytit dětskou figurku realisticky bez nápadných anatomických nadsázek. Úsilí bylo věnováno také rozlišení postavy anděla od živé bytosti. Anděly odlišuje neobvykle protáhlá hlava a krk. S jemnou nadsázkou jsou vykresleny i jejich končetiny. Vývoj do dospělého věku se nese ve stejném duchu – opět je dána přednost realističnosti. Konec života zachycuje tvář, držení těla i pohyby s typickými projevy stáří. Na obličejí se objevují vrásky, kůže je poseta stařeckými skvrnami, propadlé oči zdůrazňují unavenost a vyčerpání životem.

2.2 Charakterizace prostředí

Nejvhodnějším prostředím se jevílo užití nekonkrétní lokace. Základním důvodem bylo zabránění nesourodosti animace s pozadím. Proto byly aplikovány jednodušší prvky, které doprovázely předem namalované a abstraktněji pojaté plány. Výchozí prioritou bylo integrovat tyto dva bazální celky. Tohoto postupu se autor snaží držet po zkušenosti na tvorbě předešlých filmů, kdy výraznější a nápaditější pozadí zapříčinilo ztíženou čitelnost samotné animace. Dle mínění autora je vylíčená cesta správná a finální verzi dosahuje celkem zajímavé výtvarné koncepce.

PRAKTICKÁ ČÁST

3 APROXIMATIV

Při vytváření mého příběhu jsem se musel zamyslet v jakém žánru bude film vyprávěn. Po dvě léta jsem produkoval filmy smutné až tragické. V mých předešlých dílech se minimálně objevoval humor. Proto jsem příběh stavěl na sledu vtipných gagů, ale konec filmu je opět lehce tragický. Proto žánrově můžu zařadit tento příběh do kategorie tragikomedie. Film je pro svou formu vhodný pro mladistvé od patnácti let. Objevují se zde scény, které by mohli mladšího člověka pohoršit. Snímek, ač je v něm zobrazeno jak by se měl člověk chránit před zákeřnou nemocí, není poučný. Nicméně mým cílem byl, vytvořit krátkometrážní film postavený na humoru s jasnou pointou. Dále se zde rozepisuji o tvorbě a vývoji aproximativu.

3.1 Tvorba storyboardu

Storyboard byl vytvářen hned po sepsání příběhu. Storyboard byl načrtnutý do předem připravených políček z papíru, které se mohly dále upravovat a přesouvat podle autorových představ. Některé záběry byly pro nevhodnost vyřazeny. Užití Storyboardu posunulo rychle kupředu řešení záběrování.

3.2 Tvorba animatiku

Animatik vychází ze storyboardu. Dalším úkolem bylo překreslit tyto políčka, neboli scény, do počítače a zakomponovat je do časové osy. Výpočetní technika se v tomto směru jeví jako neocenitelný pomocník, jen těžko si lze v dnešních podmínkách a možnostech představit tvorbu celé přípravy v podmínkách animátorů před 30 lety, kteří si museli vystačit se skicou papíru a stovkám hodin úmorné dřiny.

3.3 Tvorba technického scénáře

Technický scénář byl zřejmě nejtěžší částí práce. Bylo třeba naskládat záběry tak, jak následují za sebou, zapsat druhy střihu mezi jednotlivými scénami, velikosti záběrů, jaká bude celková stopáž záběru i kde se bude objevovat nějaký ruch či podkladová hudba.

4 ANIMACE A PROBLEMATIKA

Počáteční otázkou bylo, zda animovat na pětadvacet snímků (framů) za vteřinu. Rozhodnutí padlo kvůli složitosti některých záběrů a časovému presu na animaci s dvanácti snímky za vteřinu. K animaci byl využit program Tv paint animation Pro, jehož základními přednostmi jsou snadnost, rychlost a především předchozí pozitivní zkušenost. Program je v režimu bitmapy, nikoli vektoru, jako například software Flash od společnosti Adobe. Bylo nutno rozmyslet, jestli kreslit sekvence ve větších, nebo menších rozměrech. Důvod je prostý. Kdyby měly být aplikovány kamerové nájezdy v obraze, zamezilo by se „rozpixování“ animované sekvence. Bitmapa je na rozdíl od vektoru výhodnější i díky tomu, že do kresby je možno vložit osobní styl tvůrce, což druhý zmiňovaný program neumožňuje a autor má zásadně omezené možnosti, jak kresbě vdechnout osobitost a nezaměnitelný autorský styl.

Při práci se vynořovala řada potíží, které nepřicházely najednou, ale postupně. Prvním problémem bylo „naanimování“ průjezdů kamerou. Řešení přinesla klasická kamera, pomocí níž se natočí záznam a poté překreslují jednotlivé snímky tak, aby bylo dosaženo reálného průjezdu. Tento záběr je využit hned v úvodní pasáži filmu. Autor se tímto snaží vyjádřit vlastní představivost, hru s prostorem a perspektivou, zároveň pokládá zmíněnou sekvenci filmu za jednu z největších zátěží a především zkoušku kreslířské zručnosti. Druhý oříšek se vyskytl v průběhu práce, avšak byl pouze technického rázu, kdy se porouchalo chlazení notebooku. Proces úprav byl příliš hardwarově náročný a chlazení nestačilo chránit procesor před přehřátím. Počítač byl odeslán k reklamaci a zbylá práce se musela dodělat na starším, méně výkonném modelu. Nedostačující výkon počítače, který výrazným způsobem brzdil tvorbu animací, i ztracená data musela být nahrazena zvýšeným úsilím a zápalem.

5 POSTPRODUKCE

5.1 Střih

Se střihem je zacházeno velice rázně a podle předem připraveného animatiku. Snahou autora je dosáhnout pomocí střihu určitého rytmu a vytvořit tak zajímavý a fungující celek. Přestože autor nemá se střihem valnější zkušenosti, pokouší se jej přizpůsobit svým pocitům a celkovému dojmu. Využíváno bylo střihu v After effectech. Zvolená technika sice není ideální volbou, nicméně plní úlohu programu, v němž autor zvládne docílit základních střihových prvků, jakými jsou zatmívačka, prolínačka a panoramatická jízda prostředím.

5.2 Speciální efekty

Vytváření i aplikace speciálních efektů je jedním z autorových domén, do nichž vkládá veškerý zápal. Speciální efekty podléhají tendenci dosáhnout ve filmu co nejrealističtějšího ztvárnění. Absence speciálních efektů v bakalářském filmu je zapříčiněna neexistencí jejich skloubení s výtvarnou stránkou.

5.3 Zvuk a hudba

Roli komponisty filmové hudby zastával u předchozích filmů většinou *Richard Irgl*, velice zkušený a skvělý hudebník, který od malička žije jen hudbou. Bohužel se kvůli vysoké časové tísní a zaneprázdnění studiem nemohl na hudbě podílet i tentokrát. Proto se k ozvučení odhodlal sám autor, který využil ruchů z neplacených zvukobank. Donucení k této činnosti bylo shledáno jako přínosné rozšíření schopností a posunutí filmu o další stupeň výš.

6 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

6.1 Časový rozvrh práce

Čas se po dobu práce stavěl proti snahám o dokonalejší a detailnější rozpracování. Předem připravený plán, popisovaný v této písemné práci, zhatily neočekávané komplikace, které úsilí buď zpomalily, nebo na nějakou dobu odstavily od práce úplně. Proto bylo nutné některé části zjednodušit, či je zpracovat pozměněným způsobem, což šlo na vrub celkové líbivosti filmu. Autor se domnívá, že na zpracování snímku měl dostatečnou časovou rezervu, s časem nicméně zacházel ledabyly a jen těžko si může vystačit s výmluvou na zkolabovaný notebook, nebo rodinné trable. Autor uznává, že termín byl vzhledem k rozsahu a povaze práce adekvátní. K dokonalejší formě bude muset pro příště přistupovat zodpovědněji k rozvržení časového harmonogramu.

6.2 Presentace práce

Práce je dodána na DVD nosiči, k němuž je přiložen i plakát, jehož podoba je výtvarně shodná s bakalářskou prací. Celý plakát je ručně zpracovaný. Je zřejmé, že tento způsob zpracování je pracnější, avšak autor studoval ruční grafiku celé čtyři roky na střední škole, a proto se odvrací od počítačového zpracování. Při tvorbě plakátu bylo postupováno takto: Za prvé byl napnut papír na dřevěnou desku, aby nedošlo k případnému zvlnění při práci. Druhým krokem bylo naválení podkladové barvy. Na podkladovou plochu se dále namaloval, za pomoci airbrushu a štětců, hlavní motiv. Následujícím krokem bylo vybrání správného fontu, který bude dostatečně čitelný i z větší dálky a nedojde tak ke ztrátě informací. Písmo je celé rýsované ručně. Jakmile byl plakát suchý a připravený, tak následovalo ořezání. Poster slouží pouze jako doprovodný materiál. Nemá většího významu. Autor je s jeho podobou velice spokojený, a to nejen proto, že byla tvorba plakátu velice zábavná.

ZÁVĚR

Bakalářská práce je výsledkem autorova ročního úsilí, které prezentuje jak písemnou formou, tak samotnou animací. Poděkování patří všem pedagogům, kteří mi napomáhali s její celkovou podobou. Vždy byli ochotni pomoci a poradit. Přestože autor vždy neshlíel názor pedagoga, vždy se dokázal dohodnout na nějakém kompromisu a posunout tak film dále. Autor je s výslednou prací spokojený, přesto je přesvědčen, že vždy je co dohánět a že se ještě má čemu přiučovat. Obecně je vzato, že autor chce v dalším svém díle ukázat něco víc, tak je to i s autorem této bakalářské práce. Tvůrce závěrečné bakalářské práce pevně věří, že další z jeho filmů bude minimálně o kategorii výš.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] Česko-Slovenská filmová databáze (online), citováno 12.5.2011, dostupný z:

<http://www.csfd.cz/film/2579-michael/> , oficiální text distributora

[2] Česko-Slovenská filmová databáze (online), citováno 12.5.2011, dostupný z:

<http://www.csfd.cz/film/33861-archandel-gabriel-a-pani-husa/>

[3] Česko-Slovenská filmová databáze (online), parafrázovaná citace 12.5.2011, do-

stupný z: <http://www.csfd.cz/film/32913-nebe-nad-berlinem/>

[4] Malcolm Godwin: Ohrožený druh: Andělé; Praha, VOLVOX GLOBATOR, 1997; ISBN 80-7207-022-3

[5] Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace; Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004; ISBN 80-7331-019-8



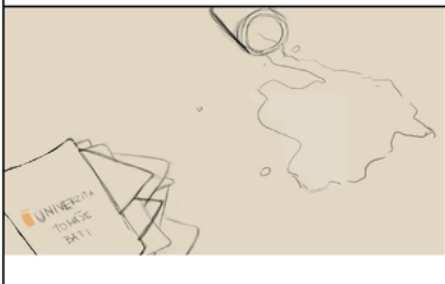
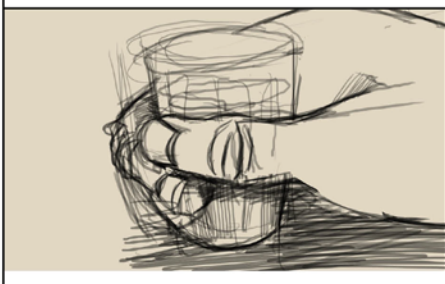
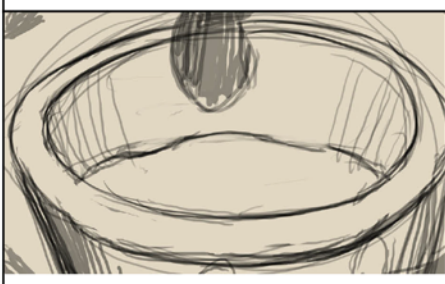
SEZNAM OBRÁZKŮ

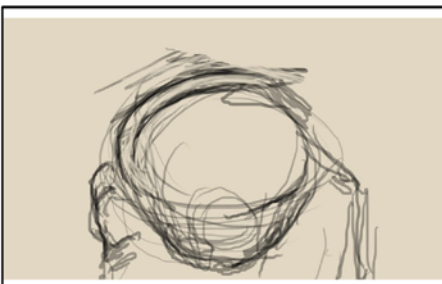
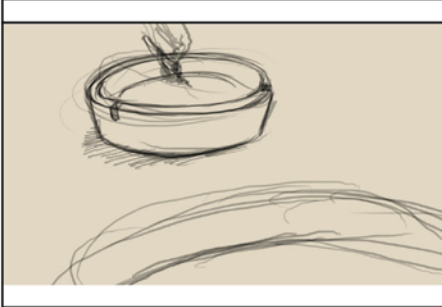
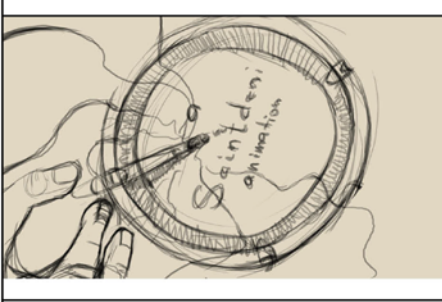
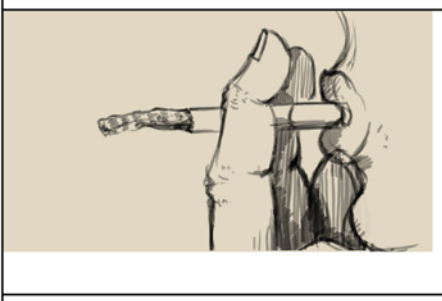
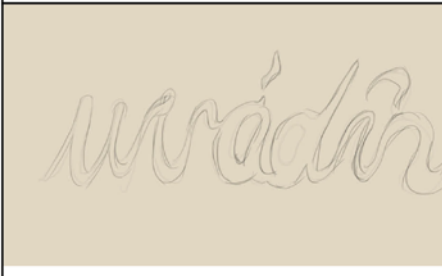
- Obr. 1. Mozaika v kostele Santa Maraia Maggiore.....14
http://nd01.jxs.cz/250/473/77ff2c508f_59581864_u.jpg?1264078244
- Obr. 2. Obětování Izáka15
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Rembrandt_Harmensz._van_Rijn_035.jpg
- Obr. 3. Michael.....16
http://www.impawards.com/1996/posters/michael_ver3.jpg
- Obr. 4. Nebe nad Berlínem17
http://i.idnes.cz/09/031/c460/TT297a7e_Nebe_nad_Berlinem.jpg
- Obr. 5. Andělé oblečení do palia.....21
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Erzengel_Michael_und_Gabriel.jpg


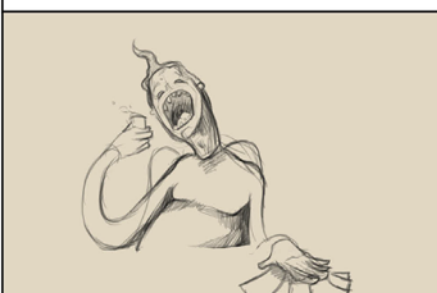
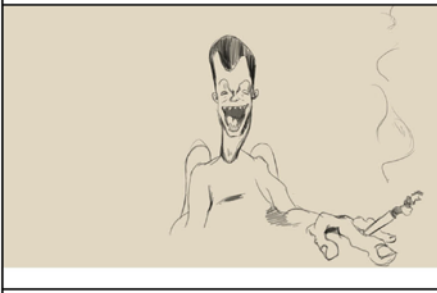
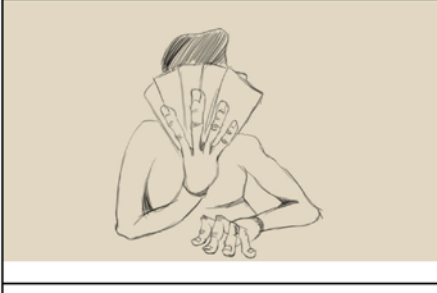

SEZNAM PŘÍLOH

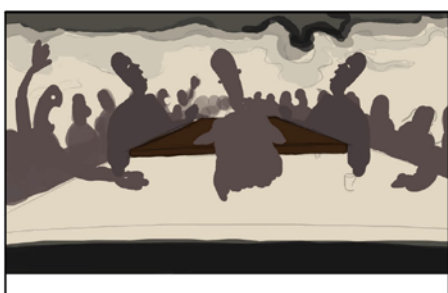
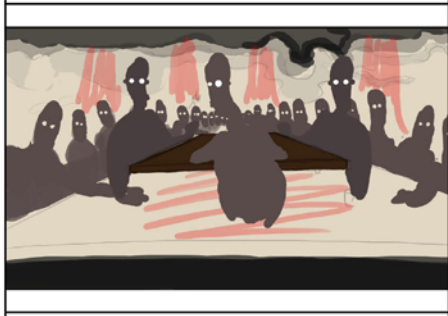


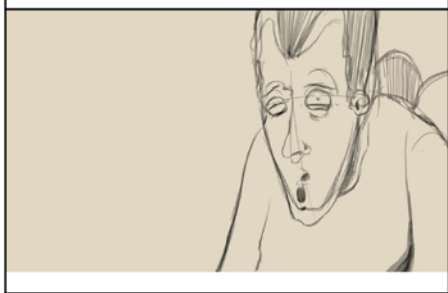
Příloha P I: Technický scénář.....	32
------------------------------------	----

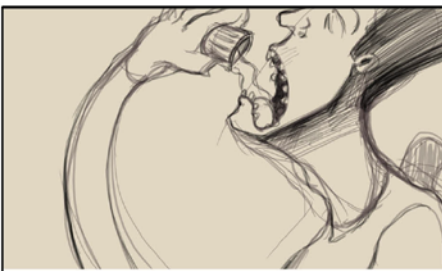


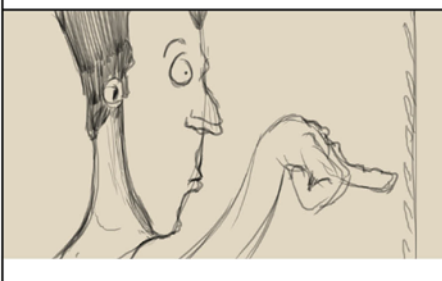
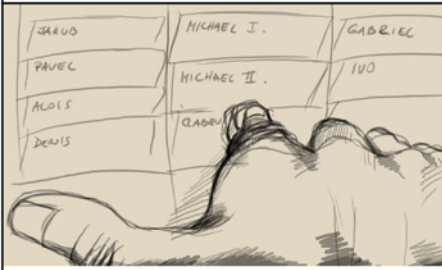
PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

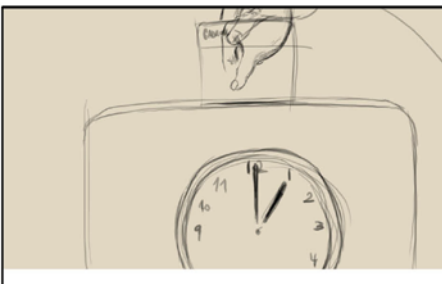
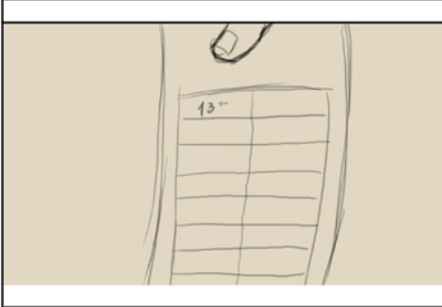

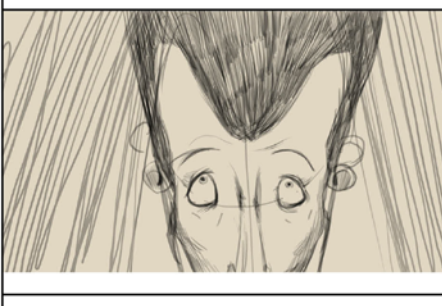

1		- na stole je hromádka karet - dopadají na kupku další karty
1		- dopadá poslední karta s logem školy
1		- posun kamery
1		- ruka bere skleničku
1		- obsah sklenice je vyprázdněn do úst




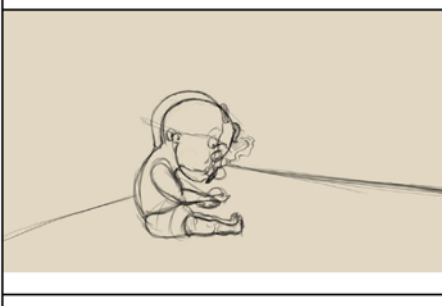

1		<ul style="list-style-type: none"> - ruka pokládá prázdnou sklenici na stůl
1		<ul style="list-style-type: none"> - kamera pokračuje dále v jízdě
1		<ul style="list-style-type: none"> - kamera krouží kolem popelníku v němž je napsáno saintdeni animation - ruka bere cigaretu mezi prsty
1		<ul style="list-style-type: none"> - nekonkrétní osoba si potahuje z cigarety
1		<ul style="list-style-type: none"> - vyfukuje kouř - objevuje se titulek "uvádí"

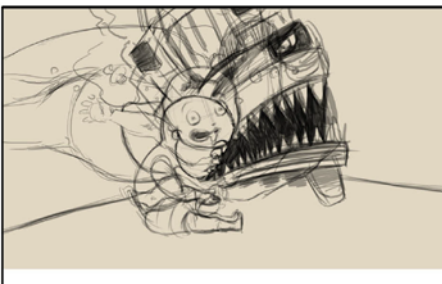
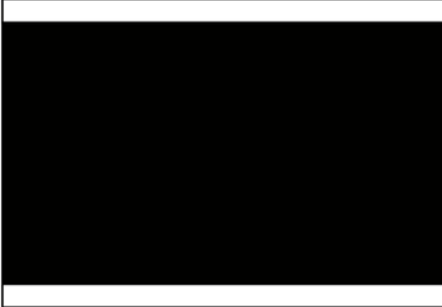
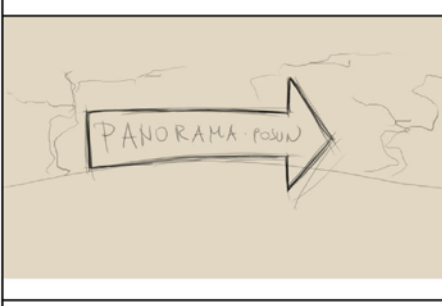

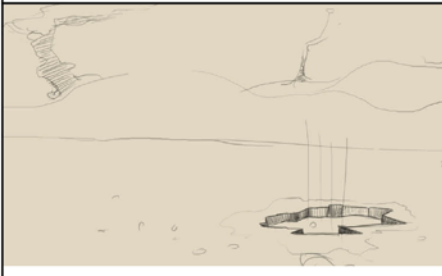
1		<p>- průjezd titlукem</p> <p>20s</p>
2		<p>- Postava vesele chytá a následně vyklopí do sebe obsah sklenice</p>
2		<p>- postava pokuřuje z cigarety</p>
2		<p>- postava odhazuje kartu z ruky přímo proti kameře</p> <p>11,3s</p>
		<p>- zatmívačka</p>

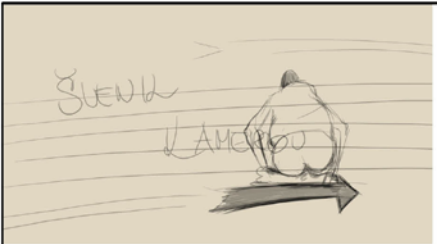



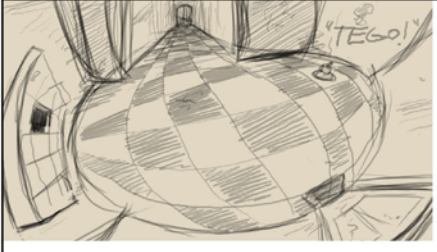
3		<p>- postavy u stolu masti karty</p>
3		<p>- siréna je přeruší od hraní</p> <p>6s</p>
4		<p>- polodetail na tabuli se jménem Gabriel</p> <p>2,5s</p>
5		<p>- všichni se podívají na jednu z postav</p> <p>2s</p>
6		<p>- zklaslý výraz</p>

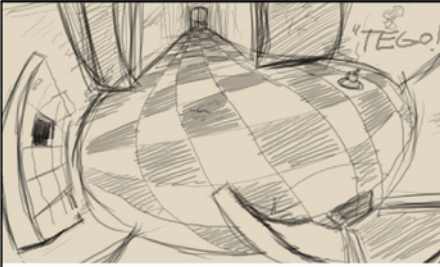
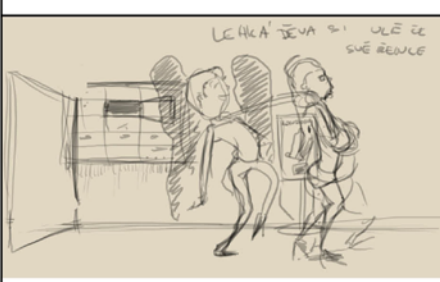
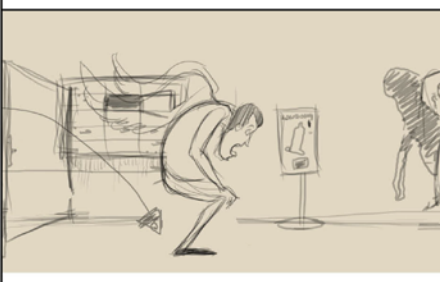
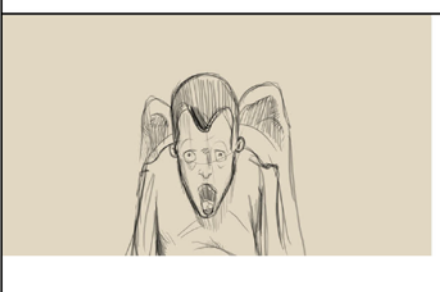

6		<p>- vypije poslední půlku</p>
6		<p>- a odchází od stolu</p> <p>3,5s</p>
7		<p>- kráčí si to k píchačkám</p>
7		<p>- zvedne ruku s nataženým prstem u kartotéky</p> <p>4,5s</p>
8		<p>- t pousty karet vybírá svoji kartu</p> <p>3,3s</p>

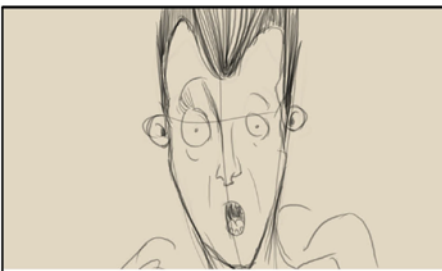
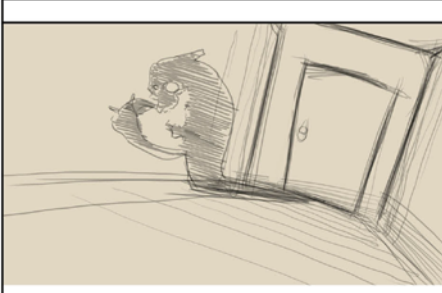
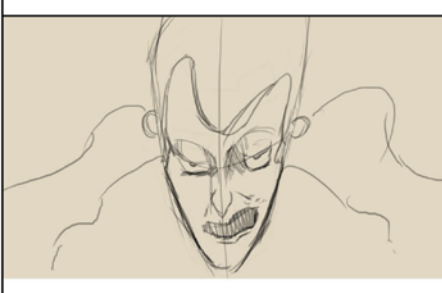


9		<p>- ruka strká kartu do píchaček</p> <p>2,8s</p>
10		<p>-následně detail na kartu na které je napsán čas 13:00</p> <p>2s</p>
11		<p>- v tmavém polodetail na hlavu</p>
11		<p>- nad hlavou se zobrazuje světlo</p> <p>3s</p>
12		<p>- pohled osoba roztahuje křídla</p>

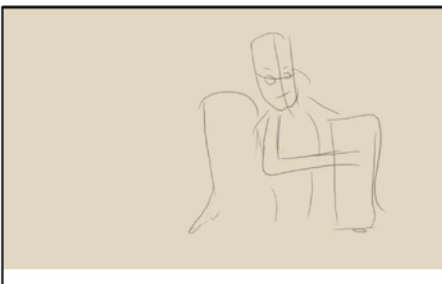




12		-kleká ke kameře
12		- odlétá ven směr otvoru nad ním 4,5s
13		- hlavní titulek " anděl strážný" 4s
14		- batole si hraje na cestě s míčkem
14		- nákladní vůz si to šine k dítěti 5,6s






15		<p>- v poslední chvíli kdy se auto řítí na dítě, jej zachrání anděl</p> <p>2s</p>
		<p>- posun obrazu</p>
16		<p>- švenk kamery prostředím</p>
16		<p>- dítě bruslí na zamrzlém rybníku</p>
16		<p>- led se prolamuje a padá pod vodu</p>





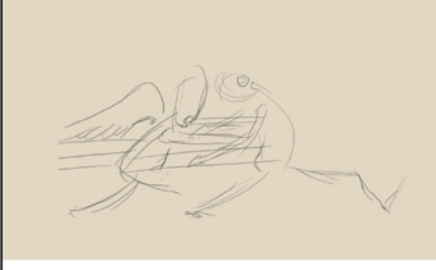
16		<ul style="list-style-type: none"> -přilétá anděl -sundává si kalhoty -usedá na díru -uprdne do vody
16		<ul style="list-style-type: none"> - švenk kamery na druhou díru - voda se zvedá
16		<ul style="list-style-type: none"> -na zem dopadá dítě - z úst mu vyadává rybka nazpět do vody <p>16,7s</p>
		
17		<ul style="list-style-type: none"> - celek na motel

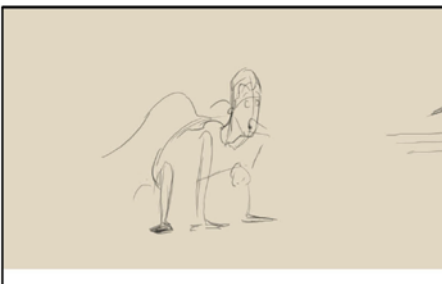
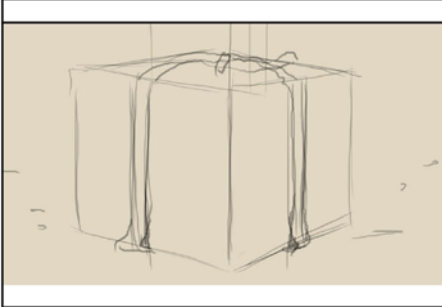



17		<p>- otevírají se dveře</p> <p>3,5s</p>
18		<p>- záběru vstupuje lehká děva a andělův svěřenec</p>
18		<p>- dolétává udýchaný anděl</p> <p>2,8s</p>
19		<p>- s vyděšeným výrazem kouká na stěnu</p> <p>1s</p>
20		<p>- na stěně se odehrává stínové divadlo - stín lehké děvy proměněný v smrt chce sežrat stín chráněnce</p> <p>2,3s</p>

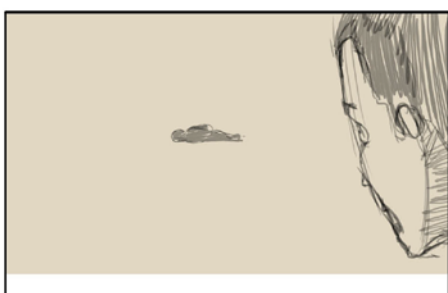



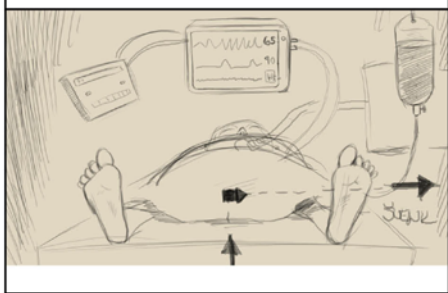
21		<p>- vystrašený anděl nevěřičně kouká</p> <p>0,8s</p>
22		<p>- divadlo se dohrává - smrt zalézá pod dveře kam vešli svěřenec s lehkou děvou</p> <p>1,5s</p>
23		<p>- našťvaný výraz anděla v polodetailu</p>
23		<p>- otáčí se na pravou stranu od diváka</p> <p>1,2s</p>
24		<p>- šáhá do automatu na kondomy</p> <p>1s</p>


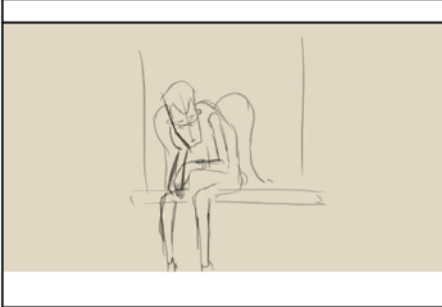
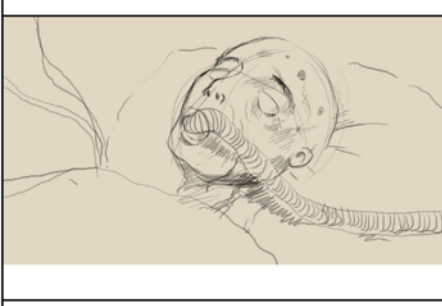
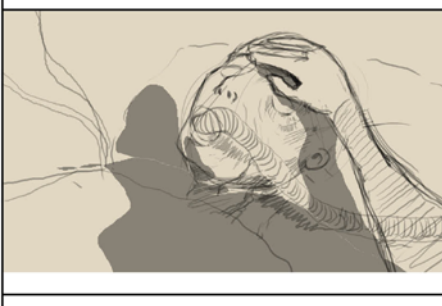

25		- šmátrá
25		- letí proti kameře do jejich pokoje 2,8s
		
26		- anděl přichází do záběru z pravé strany
26		- nasazuje svěřenci kondom

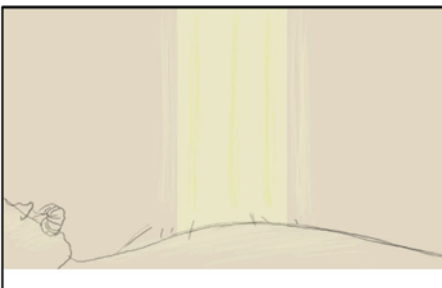



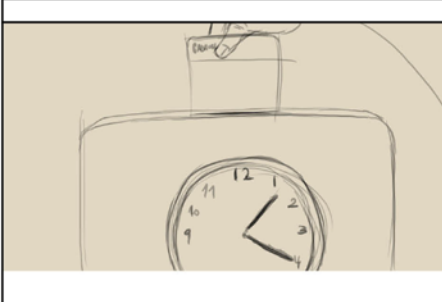
26		<p>- záchrana</p> <p>4s</p>
26		
27		<p>- tabule Minové pole - švenk kamery</p>
27		<p>-svěřenec ve vojenské zbroji před našlápnutím na minu</p> <p>3,4s</p>
28		<p>- našlapuje na minu, detail</p> <p>1s</p>






29		<ul style="list-style-type: none"> - dolétává anděl - svěřenec odchází z miny a anděl na ní dává nohu místo něj
30		<ul style="list-style-type: none"> - mina vybuchne - svěřenec zachráněn - anděl se rozptýlí a zase se metamorfozou spojí na zpět
		
31		<ul style="list-style-type: none"> -svěřenec jde v obleku s kufříkem
31		<ul style="list-style-type: none"> -anděl jej odžduchuje

31		
31		<p>- na anděla dopadá kvádr betonu</p> <p>4,8s</p>
		
32		<p>- udýchaný anděl spočívá</p>
32		<p>-do obrazu z prava vchází svěřenec jako starý muž, jen jako silueta</p>

32		- starý muž upadá na zem
32		- anděl k němu odlétá
32		- anděl je u svěřence 8,2s
		
33		- panoramatická kamera od noh postele přes ležícího staříka

33		- až po anděla, který sedí na parapetu okna
33		- anděl kouká na hodinky 6,2s
34		- svěřelec je připojený na hadice
35		- nad staříkem se zobrazí stín a pohladí jej ruka anděla 3,6s
36		- anděl si píská - opatrně se rozhlíží kolem sebe - odpojuje hadičky

36		<p>- anděl mizí</p> <p>5s</p>
37		<p>2,5s</p>
38		<p>- anděl se vrací na své území</p> <p>3s</p>
39		<p>2,5s</p>
40		<p>- odpichává si práci</p> <p>3s</p>

41		2,5s
42		- na kartě je napsán údaj jak dlouho byl v práci, což činí 20 minut 3s
43		2,5s
44		-všichni opět společně u stolu hrají karty a popíjejí 3s
45		2,5s

46



- znova se rozezní alarm

46



- andělé se pohledy otočí zase k jinému andělovi

4s

