

Posádka

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Barbora Balgová

Bakalářská práce
200x



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Barbora BALGOVÁ**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerže

2. Praktická část:
Posádka, kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:

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 tištěné podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická práce:

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

1) 1x na médiu DVD - výstup soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio - dle formátu obrazu - D1/DV PAL (1.067). tj.4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg

3) 1x na médiu DVD - formát DVD - pro stolní DVD přehrávač.

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

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

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Film a filmová technika kolektiv autorů, SNTL, Praha 1974 /04-006-74/

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3

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

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

Škola kresleného filmu Dovnikovič Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986

Základní složky filmu Drvota Mojmír, NFA, Praha 1994

Vedoucí bakalářské práce:

prof. Ondrej Slivka, ArtD.

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

11. ledna 2010

Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

Janíková
děkanka



doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

Janíková
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby 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 5.2.2010

BARBARA BALOVÁ

Jméno, příjmení, podpis

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

(1) Vysoká škola nevydělěčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k 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 jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje průběh práce na vytváření kresleného filmu *Posádka*. Film je kreslen za pomoci digitální technologie v počítačovém programu *Aura* a tato písemná práce je zaměřena na popis kroků, které předcházely vlastní výrobě filmu a kroků, které doprovázely celou výrobu filmu, jakými jsou například : animační příprava, technologie zpracování, výtvarné řešení a postprodukce.

Klíčová slova: Námět , inspirační a klíčové zdroje, scénář, animatik, animace

ABSTRACT

The Bachelor's work describes the course of work on creating a cartoon "Posádka" (*The Crew*). The film is animated using the digital technology in *Aura* computer program and the work is focused on description of the steps preceding production of the film itself and the steps accompanying the whole production of the film as follows: animation preparation, technology of processing, art solution and postproduction.

Keywords: Theme, inspirational and key resources, script, animatic, animation

Never give up. Jan Pivečka

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE	13
2.1 TANKOVÁNÍ	13
2.2 NAHOZENÍ MOTORŮ	14
2.3 KONTROLA VYBAVENÍ A ZAPOJENÍ PŘÍSTROJŮ	14
2.4 POČÍTÁNÍ CESTUJÍCÍCH	15
2.5 DEMONSTRACE ZÁCHRANNÝCH PROSTŘEDKŮ	15
2.5.1 Záchranné vesty	16
2.5.2 Nouzové východy nad křídly	16
2.6 PŘÍPRAVA JÍDEL	16
2.7 SERVÍROVÁNÍ JÍDEL.....	17
3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD	18
3.1 VÝVOJ PŘÍBĚHU	18
3.2 ŘEŠENÍ POSTAV A SOUVEJÍCÍ ZMĚNY	21
3.3 TVORBA STORYBOARDU.....	22
4 ANIMATIK	23
4.1 ZPRACOVÁNÍ ANIMATIKU	23
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	24
5.1 VLIV TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU	24
5.2 CHARAKTERIZACE POSTAV A PROSTŘEDÍ	25
5.2.1 Inspirace při vytváření vzhledu postav	25
5.2.2 Stejně a podobné rysy v charakterizaci postav	25
5.2.3 Charakteristika uší a postup při jejich vytváření.....	26
5.2.4 Vliv charakteru na vzhled postav	26
5.2.5 Charakterizace lidských postav	26
5.2.6 Charakterizace prostředí.....	27
5.3 TECHNIKA PROVEDENÍ	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
6 ANIMACE	30
6.1 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA.....	30
6.2 DRUHY POUŽITÉ ANIMACE	32
7 POSTPRODUKCE	33
7.1 STRÍH	33
7.2 TITULKY.....	33
7.3 HUDBA, RUCHY A ZVUK	33
8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE	35
8.1 ČASOVÝ ROZPIS PRÁCE.....	35
8.2 PREZENTACE VÝSLEDNÉ PRÁCE.....	35
ZÁVĚR	36

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	38
SEZNAM PŘÍLOH.....	39

ÚVOD

V této písemné práci se zabývám podrobným popisem jednotlivých kroků při postupu vytváření své praktické bakalářské práce, kterou je animovaný kreslený film s názvem „Posádka“.

Při tvorbě této práce jsem se inspirovala svou letní brigádou – prací stewardky u jedné letecké společnosti a tak bych vás v těchto spisech ráda uvedla do pozadí svého filmu, kterým byl celý příběh inspirován. Dále tak bych vás chtěla seznámit s jednotlivými kroky které následovaly po vytvoření námětu, jako jsou například vytvoření hlavních postav, animační příprava, samostatná animace a postprodukce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Námět podněcuje tvorbu kresleného filmu a může být vyjádřen jedinou větou. [1, str.188] Při volbě námětu pro mou bakalářskou práci mne hodně ovlivnily mé pracovní zkušenosti a můj tat'ka, (odpusťte prosím tento familiární pojem, který se pro psaní vážných dokumentů moc nehodí, ale slovo otec mi přijde moc strohé a tak nějak mi nejde do pusy) , který mne k mým pracovním zkušenostem přivedl svým nečekaným dotazem při rodinné večeři , zda se nechci stát letuškou? Po prvotním třesnutí očí, hrůzostrašných myšlenkách na padající letadla a představě mé impulsivní, výbušné a temperamentní povahy, která se moc nepodobá klidné, jemné a tzv. splachovací povaze letušek, jsem se rozhodla, že tuto práci přece jen stojí za to vyzkoušet a odeslala jsem životopis k jedné letecké společnosti. Po úspěšném absolvování výběrového řízení na pozici palubní průvodčí a absolvování dlouhé řady teoretických a praktických výcviků zaměřených na bezpečnost lidí na palubě jsem se letuškou doopravdy stala.

Tato práce je pro mne přímo studnicí inspirace. Díky rozsáhlosti seznamu pracovních povinností a servisních postupů, které při této práci musím běžně vykonávat a které pasažér ani nevnímá, mám kolem sebe denně spoustu témat pro svou tvorbu – jak současnou, tak i budoucí.

Pro širší zpracování námětu pro svou bakalářskou práci, který dvěma slovy vymyslel můj kamarád a kolega při odpolední kávičce: letušky- příšerky, jsem pro začátek mé práce s tímto tématem zvolila pouze hrubý souhrn ukázky práce palubní posádky. Většinou se jedná o ukázkou situací, které běžně vnímají i pasažéři. Jak jsem ale výše uvedla, naše povinnosti čítají mnohem více pracovních úkonů, než si člověk může všimnout. Proto je pro mne tohle téma tak inspiračně široké a dobře zpracovatelné i díky tomu, že se k němu mohu vracet anebo pokračovat a rozvíjet i další části leteckého tématu, což bych do budoucna ráda udělala. Velice zajímavé je například pozorovat chování a charaktery některých přepravovaných pasažérů, ale i stewardů a letušek a vztahy mezi nimi. S dávkou nadsázky a humoru, která je typická pro animovaný film by to vydalo na dalších pár vtipných filmů, stejně tak jako i rozvinutí některých dalších situací, které se na palubách letadel běžně odehrávají. Shrnula bych to tím, že práce letušky, ač je sice velice náročná, je velice krásná a plná zajímavých a někdy i vtipných zážitků, kterými se dá krásně a bohatě inspirovat při tvorbě animovaných filmů. Právě proto jsem si tohle téma vybrala jako námět pro svou bakalářskou práci a do budoucna bych v něm i ráda pokračovala i za pomoci využití jiných

stylů kresby a nálad. Ráda bych z tohoto námětu vytvořila několik různých a stylově od sebe odlišných krátkých kreslených filmů.

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

Klíčovým zdrojem při psaní mé bakalářské práce bylo povolání letušky a letecké prostředí. Mými dalšími inspiračními zdroji byly pro mne pracovní postupy tohoto povolání a jeho různé části při různých časových úsecích letů. Tyto úseky zahrnují mnoho činností, které jsem rozdělila do širších skupin, které po sobě následují.

V této kapitole bych se ráda věnovala popisu postupů při výkonu práce palubních posádek. Samozřejmě těchto postupů je mnohem více a pracovní doba začíná vždy zhruba hodinu před odletem letadla, kdy se schází posádka na informační schůzce, ovšem kdybych měla všechny činnosti znázornit i ve svém filmu, mohlo by se stát, že film bude pro běžného diváka špatně srozumitelný a bude postrádat rychlý a vtipný spád. Proto jsem se rozhodla zde ukázat a popsat pouze notoricky známé pracovní úkony letových posádek.

Jedná se o úkony jako je například tankování, kontrola vybavení a zapojení přístrojů na palubní desce v kokpitu, počítání pasažérů, demonstrace nouzových prostředků, nahození motorů, vytlačení letadla ze stojánky – tzv. pushback. *Vytlačování letounu je povoleno provádět při jednom pracujícím motoru nebo spuštěném APU. Po odstranění pozemního zdroje, vyžádání vytlačování a odstranění špalků probíhá vlastní vytlačování.* [4, str. 85] Dále příprava jídel pro pasažéry, servírování jídel, přistání a rozloučení se s cestujícími.

Ve svém filmu jsem se rozhodla ukázat tyto činnosti s použitím velké nadsázky a humoru. Má posádka vykonává vše ve stejném časovém sledu, ovšem s velkými rozdíly, jak to člověk nikdy neuvidí. Vzhledem k tomu, že v mé posádce neúčinkují lidé, ale příšerky, přizpůsobila jsem všechny výše zmíněné pracovní postupy jejich charakteru. Příšerky si vše dělají tzv. po svém a s reálným výkonem práce u lidí toho nemají až tak moc společného. Tyto situace bych teď ráda níže popsala. V této kapitole se budu zabývat popisem rozdílů mezi běžnou prací u lidí a u mých letušek - příšerek

2.1 Tankování

Tankování je ve skutečnosti složitým procesem, při kterém se musí dodržovat řada bezpečnostních opatření, aby se zabránilo vzniku požáru. Palivo se samo o sobě nevznítí, ale nebezpečí požáru stoupá pokud dojde k rozstříknutí paliva a v přítomnosti palivových výparů. Tankování je zakázáno za bouřky. Při každém plnění paliva musí být vypnuty vše-

chny elektrické zdroje a kapitán letadla si musí vyžádat asistenci záchranných hasících složek.

Ve svém příběhu jsem tento složitý proces velice zjednodušila. Jako palivo zde slo-
uží, narozdíl od běžného kerosinu obyčejné fazole. Vybrala jsem si je hlavně proto, že jsou
lehce k dostání a není s nimi složitá manipulace. Jednoduše stačí otevřít konzervu a fazole
konzumovat. Po konzumaci tohoto lahodného pokrmu se v útrokách mých pilotů začnou
mísit plynné směsi, které se za pomoci odsávacích masek umístěných na zadní straně jejich
sedadel odsají do motorů jako pohon, a pak už stačí jen nastartovat. Tento proces není na-
rozdíl od běžného plnění paliva do letadel nebezpečný ani složitý a je velice efektivní.

2.2 Nahození motorů

Při nahození motorů se musí pozemní personál i pilot ubezpečit, že plocha kolem
letounu je volná a k samotnému spuštění motorů může dojít až po telefonickém
a vizuálním spojení posádky kokpitu s členy pozemního personálu a kontrolní věží.

Pilot příšerka si s těmihle postupy lámat hlavu nemusí. Na řídítkách, které používá
místo kniplu přidá plyn a se zbytkem si poradí člen pozemního personálu, který plyn lou-
dící se z motoru zapálí větší sirkou. Po zapálení motoru letoun vzletne bez sebemenších
potíží.

2.3 Kontrola vybavení a zapojení přístrojů

Před každým vzletem musí být provedena kontrola vybavení a zapojení přístrojů.
Tato kontrola se provádí podle daných formulářů tzv. checklistů. Kontrola podle checklistů
probíhá čtením jednotlivých položek a piloti se fyzicky či vizuálně ujistí, zda je daná po-
ložka v pořádku.

Moji piloti si to opět zjednodušili. Jejich palubní deska není zahlcena drobnými tla-
čítky, a tak pouze zapojí navigaci, kterou představuje kouzelné zrcadlo napojené na globus.
Vzhledem k tomu, že kontrolují pouze jednu technickou položku, zbytek času tráví kontro-
lováním položek, jako jsou například sličné stewardky, bible nebo pasažéři také zvaní jako
vřešťouni.

2.4 Počítání cestujících

Někdy by se mohlo zdát, že se jedná o velice jednoduchý úkol, počítat zhruba do 150 přece dnes umí každý. V praxi tomu tak ovšem není. Při počítání cestujících počítají vždy dvě letušky a postupují od zadní části kabiny dopředu. Dostat se ale ke shodnému a správnému číslu na první pokus není vždy jednoduché a málokdy se zadaří. Lidé v letadle v době počítání vstávají ze svých sedadel, ukládají si svá zavazadla do schránek nad svými hlavami, předávají si své malé ratolesti z řady do řady, častují počítající letušky mnohými dotazy a chodí na toalety. Letušky si tak snadno započítají pár lidí navíc, protože neví, koho už spočítaly a koho ne anebo při vyrušení při počítání uprostřed kabiny svůj výsledek zapomenou a musí jít znovu počítat od začátku. Počítá se buď slovně anebo za zapomocí tzv. clickerů, kde si místo odřikávání čísel osobu zaklinou, a počítá se do doby, dokud se obě letušky ve svém výsledku neshodnou. Někdy, kvůli vrtošivým cestujícím, může dojít ke spoždění letu. Pokud se někdy nestihnou rychle spočítat pasažéři a letoun kvůli nim neodletí do dané minuty, musí posádka kokpitu vyčkat na přiřazení nového odletového času, což někdy může trvat od pár minut až do dvou hodin.

Slečny stewardky v mé pohádce tento problém ovšem nemají. Cestující, kteří jsou zaskočení jejich vzhledem, který ač je milý, lidskou podobu nepřipomíná, sedí mírně vyděšení na svých místech a ani nedutají. Letušky si tak mohou své ovečky bez sebemenších potíží přepočítat s použitím osvědčených školních počítadel anebo pomocí zapisování čárek na papír, které se pak snadno sečtou. Po odsouhlasení s vedoucí kabiny jim tak nenaskočí žádné zpoždění a ony mohou dál pokračovat ve svých dalších pracovních úkolech.

2.5 Demontrace záchranných prostředků

Před každým vzletem letadla musí být pasažéři informováni o použití záchranných prostředků při normálních a nouzových situacích na palubách letadel, které mohou za letu nastat. *Uvítací hlášení, poučení cestujících spolu s bezpečnostním předváděním se obvykle provádí po uzavření dveří, případně po zajištění automatických skluzů. Ve výjimečných případech i dříve.* [4, str. 35] Za nejvíce krizové doby letu patří doba vzletu a přistání. Posádka je v těchto chvílích připoutána na svých sedadlech a není schopna pomáhat cestujícím. Mohou nastat nouzové a nečekané situace, proto by každý pasažér měl být poučen o manipulaci s prostředky, které slouží k jeho záchraně. Pro takové poučení se před každým vzletem provádí takzvaná demonstrace záchranných prostředků, zkráceně někdy nazývaná tzv. „air show“ nebo demo. Při demu se dvě až tři letušky rovnoměrně rozmístí po

kabině, stoupnou si do uličky a názorně ukáží použití bezpečnostních pásů, kyslíkových masek, plovacích vest, rozmístění nouzových východů a rozmístění nouzového osvětlení.

Kvůli bezpečnosti cestujících, která je vždy na prvním místě, jsem se rozhodla ve svém filmu tuto demonstraci nouzových prostředků příliš nezjednodušovat a ponechat ji téměř v původním vzhledu. Zjednodušila jsem zde pouze některé záchranné prostředky, jako jsou záchranné vesty a nouzové východy pro snadnější manipulaci.

2.5.1 Záchrané vesty

Záchrané vesty jsou umístěny pod každým sedadlem a jsou zabaleny v plastických obalech. Nasazují se přes hlavu a popruhy, které jsou její součástí, se obtočí kolem pasu a zaváží vepředu. Pro nafouknutí se používají červené terčíky, za které se prudce trhne nebo se vesta může dofouknout malou trubičkou. Manipulace s ní není složitá, ale ve své pohádce jsem se ji rozhodla zjednodušit a místo plovacích vest má posádka demonstrovat použití plovacích dětských kruhů, které se nejen snadněji nasazují, ale jsou i mnohem hezčí a roztomilejší.

2.5.2 Nouzové východy nad křídly

Za nouzové východy jsou považovány oboje vstupní i servisní dveře. Další dvoje nebo čtyři nouzové dveře – v závislosti na velikosti letadla, jsou umístěny nad křídly. Manipulace s těmito východy nad křídly není složitá, ale tyto dveře jsou velice těžké – mohou vážit od 18 kilogramů až do 25 kilogramů, a jejich otevření je možné pouze v případě, že plynová páka v kokpitu je zatažená. Pokud není, posádka musí otevřít dveře do kokpitu a tuto páku ručně zatáhnout. Tenhle postup může trvat i několik desítek sekund, které jsou při evakuaci velmi vzácné a letadlo je potřeba vyevakuovat za co nejkratší dobu. Právě proto jsou v mém letadle nouzové východy nad křídly ve tvaru dveří nahrazeny velkým pevným zipem, za který stačí jen zatáhnout.

2.6 Příprava jídel

Příprava jídel zabere v letadle velkou část pracovní doby. Ještě před vzletem naloží pozemní personál do letadla několik naplněných vozíků s mraženými jídly a nápoji. Ve většině případů se nakládají jídla na domácím letišti na cestu tam i zpět tzn. na dva lety. Při nakládání jídel stewardky kontrolují přesné počty jídel i plata se šálky na obě cesty. Jídla se počítají manuálně. Pokud je čas ještě před odletem, jídla se naloží do trouby a na deset

až patnáct minut se předehtějí. Pokud čas není, jídla se ohřívají hned po vzletu, kdy se letadlo dostane do předepsané letové hladiny. Po ohřátí se jídla v hliníkových miskách ručně jedno po druhém vyloží do připravených nádob na vozících, ve kterých jsou uloženy plastové podložky se šálky a příbory. Při vytahování jídel z pecí a manipulací s nimi se stewardi často popálí.

V mém příběhu krátím čas na zemi před vzletem tím, že jídla se nenakládají do letadla před vzletem a letušky tak mají více pohodlí. Holoubci tedy nejsou mražení, ale čerství se po vzletu nasají do motoru. Při průletu přes motor se ptáčci zbavují peří a zachytí se do sítě. Letuška pak pouze vytáhne síť s holoubky na palubu, kde chutný pokrm opeče druhá letuška, vychrlením plamene z tlamičky. Celý proces přípravy jídel se tak zkrátí na minimum času.

2.7 Servírování jídel

Celý servis na palubě by měl trvat zhruba 50 minut. Stewardi si rozdělí řady v kabině na poloviny. Letušky v přední části servírují jídla od první řady do poloviny, a letušky ze zadní části začínají servírovat od půlky až po konec kabiny. Začíná se servírovat jídlo a současně s ním i studené nápoje, po kterých přichází na řadu servis teplých nápojů. Když je servis hotový, může se začít se sbíráním podnosů, použitých kelímků a šálků. Tento odpad se uloží do plastových pytlů a před přistáním se uloží na toalety.

Letuškám příšerkám trvá celý servis mnohem kratší dobu. Jídla, která opekla naloží stejně jako jejich lidské kolegyně do vozíku, ale ten přistaví až na začátek kabiny. Piloti v kokpitu začnou prudce stoupat, dveře od vozíku se tlakem otevřou a holoubci napadají křičícím lidem přímo do pusy. Celý servis je velmi rychlý a ani s odpadem zde není žádný problém.

3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

K tvorbě storyboardu jsem přistupovala se záměrem vytvořit příběh, který by stručně, vtipně a s velkou nadsázkou a dávkou fantazie popisoval práci palubního personálu takovým způsobem, aby se ve svém charakteru podobal práci letušek a pilotů v reálném světě. Sled událostí a práce kopíruje práci lidí v letadle, ale styl práce je přizpůsoben tzv. příšerkovskému charakteru postav. Scénář je postaven na více než na dějové zápletce, na vtipných situacích jdoucích po sobě.

3.1 Vývoj příběhu

V prvních fázích vymýšlení příběhu jsem chtěla držet diváka v domněnce, že vše se odehrává v lidském světě s lidskými postavami. V prvotních obrazech pozorovatel nezačnamenává sebemenší rozdíl. Příběh začíná ukázkou nějakého letiště s pár parkujícími letadly a v pozadí může pozorovat pár vzlétávajících letadel. Všechno je tak, jak má být normálně. Zvrat nastává až v momentě, kdy se ukáže palubní deska v kokpitu letounu a řídicí se chytá barevná tlapa místo lidské ruky.

Od tohoto momentu se v příběhu ukazují hlavní postavy – příšerky. Ač by se v prvních chvílích mohlo zdát, že se bude jednat o záporné hrdiny, příšerky – v prvních záběrech dva piloti se brzy usmějí a my víme, že se bude jednat o kladné postavy. Vývoj příběhu je vlastně jakýmsi popisem událostí od přípravy na let, přes vzlet až po přistání. Je to vývoj pracovního procesu, který nám ukazuje, jak se dostat k cíli.

Celý příběh začíná přípravou na start letadla, která zabírá v mé pohádce celkově velkou část děje. V první řadě se oba piloti usmějí a vytáhnou talíř s konzervou. Konzerva nám říká, že se jedná o fazole, které budou pilotům sloužit jako palivo. V tomto momentě víme, že tím, jak se piloti nacpávají, ve skutečnosti doplňují palivo. Tahle skutečnost je hned v dalších obrazech potvrzena ukázkou jejich sedadel, na kterých jsou namontovány průhledné masky, kde se začnou mísit plyny z jejich útroby, které vznikly konzumací fazolí – tedy našeho leteckého paliva. Hned po vymísení plynů příšeráčtí piloti přecházejí k další fázi přípravy na let a tou je kontrola veškerého vybavení. Hlavní pilot čte tzv. checklist, což je dokument podle kterého se kontroluje veškeré vybavení v kokpitu a veškeré zapojení přístrojů. Při tomto postupu se moc neliší od svých lidských kolegů, ale jen do doby, než máme možnost checklist vidět. Naši piloti na něm totiž kontrolují úplně jiné položky než by si kdo mohl myslet. Při znázornění této předletové kontroly jsem ve

svém příběhu nechtěla kopírovat přesné technické kontrolování vybavení letounu. Pro diváka by to mohlo být málo srozumitelné a nezábavné a pozorovatel by ani nemusel zaregistrovat, co přesně se v daném momentě na obrazovce odehrává. Proto jsem zvolila vtipnější formu předletové kontroly, tak aby divák opravdu pochopil, že se o kontrolu opravdu jedná. Piloti – příšerky nekontrolují složité technické položky. Kontrolují, jestli mají vybavení, jako jsou například sličné stewardky, bible na modlení, zda mají opravdu dva motory a jestli mají s čím letět – totiž s pasažéry. Samozřejmě piloti musí vždy vědět kudy mají letět, proto příšeráci kontrolují i zapojení navigace, kterou představuje kouzelné zrcadlo napojené na globus.

Po splnění pilotních povinností přicházejí na řadu letušky. Ty mají za úkol spočítat cestující a ukázat jim záchranné prostředky, jako jsou pásy, vesty, nouzové východy, a ukázat jim, jak se používají. V této části příběhu se střídají záběry pracujících letušek se záběry na vyděšené pasažéry, kteří očividně nečekali posádku, která jim byla přidělena.

Od této chvíle jsem do příběhu začlenila pro oživení nové postavy, které zde sice nehrají velkou roli, ale jsou jakýmsi zpestřením a zároveň prostředníkem mezi hlavními hrdiny, které představují členové posádky – dva piloti a tři letušky a tzv. křovím, které pro nás dělá zhruba 130 pasažérů. Záběry pracujících letušek střídám se záběry vyděšených lidí. Jak už jsem výše uvedla, pro oživení jsem se rozhodla začlenit do příběhu pár dalších postav, které jsem vyzdvihla z davu pasažérů. Jedná se o postavy tří kněží – rabína, muslima a kněze, kteří náhodou sedí na sedadlech vedle sebe. Tyto postavy nehrají v pohádce velkou roli a charakterově se příliš nevyvíjejí. Mají zde úlohu pouze jakýchsi prvků, které nám stupňují náladu situací. Na příklad, nejprve jsou tyto tři postavy ukázány sedící vedle sebe ale vzájemně spolu nekomunikují. Až při situacích, kde se začínají bát se začnou modlit pomocí všech možných prostředků a začínají spolu spolupracovat, kdy například rabín použije k modlení křesťanský růženec, nebo muslim poruší zákaz a připije si s křesťanským knězem. Stejně tak jako na začátku a uprostřed filmu, tito tři kněží v příběhu mírně stupňují nálady strachu a následné apatie, tak i na konci při happyendu pomáhají filmu dodat již zmíněné oživení a vystupňovat šťastný konec pomocí jednoduchého gesta, kdy se tyto tři, v reálném životě ne moc snášenlivé povahy radostně obejmou. Tyto postavy jsem se zde rozhodla začlenit pro jednodušší posunutí příběhu a celkové gradace děje.

Vývoj celého příběhu pokračuje po přípravě na let samotným vzletem letounu. V této části filmu se ukazují divákovi další fáze pracovních úkolů palubních posádek, jako

jsou například příprava jídel a servírování jídel. Tyto úkoly letušek - příšerek se neliší od úkolů, které musí plnit jejich lidské kolegyně, ovšem i zde jsem se rozhodla děj oživit netradičním provedením některých věcí. Příprava a servírování jídel by pro diváka nemělo být ničím nesrozumitelným, ale jsem názoru, že pokud bych v příběhu ponechala přesné provedení této práce se stejnými prostředky jako v reálném světě, mohlo by se stát, že divák se může ptát, proč jsou v letadle právě příšerky a ne lidi, když provádějí ty stejné věci. Hlavní postavy – příšerky by tímto mohly ztratit na svém významu a tím pádem by celý příběh postrádal smysl. Právě kvůli charakteru hlavních postav jsem se tyto situace při práci snažila ozvláštnit stylem jejich provedení.

Zápletka ve filmu nastává ve chvíli, kdy piloti chtějí za letu doplnit palivo, jenže zjistí, že veškeré zásoby oblíbených fazolí došly a začnou se řídit dolů k zemi. Tuto situaci jsem opět přizpůsobila pro zpestření charakteru hlavních postav – příšerek. V reálném světě vydrží letadlo typu boeing letět zhruba osm hodin a tankuje se vždy na zemi, protože tankování za letu není možné. Zde jsem při vymyšlení zápletky a její realizaci použila velkou dávku fantazie a ozvláštnění, které filmu dodává celkový fantaskní punc. Celá situace je smyšlená takovým způsobem, že s reálnou situací z lidského světa nemá nic společného. Dokonce i pád letadla je zcela vymyšlený a nadsázkový, protože za normálních okolností by v příběhu ke katastrofě nemohlo dojít. Tuto, téměř až lež jsem byla nucena použít pro vystupňování celého děje, který mi tato smyšlená zápletka umožní, protože v reálném životě jsou letadla konstruována tak, že v případě vysazení obou motorů anebo ztráty paliva je letoun schopen tzv. doplachtit na pevninu. (DOUFÁM). Kdybych se u vymyšlení této situace striktně držela technických pravidel, zápletku by nebylo možné realizovat a tudíž by i film postrádal důležitý dějový prvek, jakou ona zápletka je.

Celá zápletka vyvrcholí šťastně tím, že letadlo řídicí se k zemi se neroztříští o pevninu, ale vřítí se do evropské sopky, která je propojena se sopkou na opačné straně zeměkoule. Tím pádem posádka a pasažéři nezhynou při tragédii, ale vyletí opačným koncem zeměkoule a letoun šťastně přistane v destinaci, kterou, jak později zjistíme, měli od začátku na letovém plánu. Tím dochází ke šťastnému konci, kdy všichni cetující nadšeně tleskají, tři kněží – původně nesnášenlivé nатуry – se radostně objímají a letušky se s cestujícími loučí. V posledním momentě si na svém denním plánu odškrtnou první položku, kterou je let do destinace, ve které před chvílí přistáli. Divák ovšem nevidí na letovém plánu pouze jednu položku s jednou destinací, ale rovnou více. To divákovi otevírá

možnost domyslet si, jak by příběh pokračoval při plnění dalších položek na plánu a autorovi – tedy mě – tím umožní plynule pokračovat při tvorbě dalších navazujících dílů.

3.2 Řešení postav a související změny

Zásadní otázkou v přípravě filmu pro mne bylo, jak vyřešit podobu hlavních postav. Možností se naskytovalo hned několik. Jasně bylo pouze jejich zařazení do kategorie příšerek. V prvních krocích jsem uvažovala, jak příšerky znázornit rozměrově. Zda by se mělo jednat o gigantické příšery, které by svým vzrůstem převyšovaly lidské postavy anebo naopak je nakreslit menší, kdy by působily méně dominantněji než lidé. Nechtěla jsem však docílit toho, že by mé příšerky budily na první dojem hrůzu či pocity odporu, ale také jsem nechtěla aby lidé převyšovali jejich vzrůst kvůli dominanci a příběhovému těžišti, které je na mých hlavních hrdinech. Otázku vzrůstu příšerek jsem tedy vyřešila v závislosti na lidských postavách, které se v mém filmu také objevují. Příšerky jsou téměř stejně velké, jako jejich lidské pasažéry. Dalším úkolem bylo vyřešit jejich objem a tvar. Mým cílem bylo znázornit příšerky jako roztomilé stvoření se zvířecími rysy a oblými tvary, které ještě více umocňují jejich jemný charakter.

Pro zjemnění celkového dojmu charakteru, jak už bylo výše uvedeno, jsem do celkového vzhledu příšerek zakomponovala rysy několika zvířat. Zvířata se téměř u všech lidí těší velké oblibě, o čemž svědčí i velká produkce a prodejnost zvířecích hraček. Já sama mám od dětství ke zvířatům velice kladný vztah. Takže při navrhování tvaru mých hlavních hrdinů byla inspirace zvířaty hlavním a jednoznačným kritériem.

Příšerky jsou si velice podobné. Rozděluje je však jejich velikost a výrazná barevnost. Každá příšerka tak má svoji vlastní podobu a se svými kolegy ji spojuje milý předkus a velké oči.

Opakem v znázornění byli mí lidské hrdinové, kteří nejsou znázorněni za účelem vyvolání sympatií u pozorovatele. Narozdíl od příšerek jsou obrazem některých typických lidských charakterů a taktéž různorodost vzhledových rysů je zde rozmanitější než u hlavních hrdinů. Jediným prvkem, které spojuje všechny lidské postavy je zde pestrost a barevná výraznost jejich oblečení, které přímo nekoresponduje s jejich povahami.

3.3 Tvorba storyboardu

Technický scénář je převodem literatury do filmové řeči a jím vlastně začíná vlastní realizace filmu. [1, str. 188] Při tvorbě storyboardu jsem se spolehla na pro mne osvědčenou metodu, a tou byla kresba v počítači. Estetičtější vzhled storyboardu má pro mne klasické zpracování za pomoci papírů a pastelek, ovšem tento způsob je zdoluhavý narozdíl od postupu při kresbě v počítači, kdy mi technika pomohla rychleji upravovat vzhled jednotlivých záběrů, jejich samotnou kresbu, či jejich úplné odstranění. Tato technika mi umožnila lépe si utřídit sled jednotlivých scén jdoucích po sobě a jejich příležitostné opakování.

4 ANIMATIK

Animatik byl pro mne stěžejní osou celého dalšího postupu při animování jednotlivých sekvencí filmu a pro utřídění si návaznosti jednotlivých scén.

4.1 Zpracování animatiku

Zpracování animatiku byla pro mne nejdůležitější část práce, protože animatik byl pro mne jakousi kostrou celého filmu, na které jsem postupně dotvářela celkový vzhled výsledného příběhu.

Na počátku vytváření animatiku jsem postupovala nejdříve vytvořením všech záběrů, které jsem použila ve svém storyboardu. Kvůli vysokému počtu záběrů jsem pro lepší orientaci v nich všechny obrazy vybarvila a přidala i kompletní pozadí. Po zhotovení této hrubé konstrukce jsem si tak lépe mohla zorganizovat svou další práci na svém animatiku.

Při dalším postupu práce jsem si ujasnila, ve kterých částech filmu je třeba přidat jednotlivé záběry pro lepší srozumitelnost filmu, které záběry je potřeba více zviditelnit zvětšením formátu a následně přidat naopak zmenšené záběry pro zobrazení většího celku a utvrzení skutečnosti v nich. Po zpracování podrobnější a kompletnější kostry filmu jsem se tak mohla soustředit na nabalování dalších scén, které můj film pomohly oživit. Mohla jsem se tak utvrdit v jejich návaznosti na předešlé scény, zda se doplňují v potřebném kontextu, zda souvisí s celkovým dějem a neodklouňují děj od původního scénáře jiným směrem než jsem měla v úmyslu.

Po vytvoření kompletního animatiku v barvě i s pozadím přišlo na řadu časování. V této fázi mé práce jsem si různě zkoušela hrát s délkou jednotlivých záběrů, jejich případným opakováním a střihovým vyjádřením, které by vytvořilo prvotní podklad pro samotnou animaci mého filmu. Mým cílem bylo vytvořit takový animatik, do kterého by bylo možné zakreslovat jednotlivé fázování pohybu pouze s drobnými odchylkami v další v úpravě pro snadnější následnou manipulaci s filmem.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Při samostatném řešení podoby filmu jsem vycházela hlavně z technických možností celého zpracování.

5.1 Vliv technologie výroby filmu

Při zpracování svého příběhu jsem použila digitálních technologií. Celý film je tedy kreslená 2D animace v programu Aura. Při výběru technologie zpracování jsem měla možnost výběru z několika variant, jako jsou například kombinace různých programů pro rychlejší vytvoření různých efektů nebo kombinaci čisté kresby s animací ploškovou pro jednodušší fázování některých pohybů hlavních hrdinů. Rozhodla jsem se ovšem celý film vytvořit pouze v jediném programu Aura, se kterým jsem se seznámila v předchozích letech svého studia.

V tvorbě mého filmu v tomto programu jsem sice zvolila zdlouhavější postup práce, kdy vytvoření některých částí mého příběhu trvalo delší dobu nebo bylo pracnější než při použití jiných počítačových programů, ale mnou zvolený program mi také umožnil pro mne snadnější orientaci v celé sekvenci a lepší uvědomnění si dalších postupů při kresbě a návaznosti jednotlivých pohybů v záběrech. Taktéž korekce záběrů, či samostatných pohybů v nich byla pro mne celkově snažší a rychlejší než při použití kombinace několika programů a následné orientaci v sekvencích v nich vytvořených.

Fázování jednotlivých pohybů bylo pro mne také více pracnější, hlavně při vykreslování políčka za políčkem, ale za to přehledné při použití tohoto počítačového programu. Fázování jsem si kdykoliv mohla ověřit a také kdykoliv upravit aniž bych se dotkla jiných částí filmu nebo případně zasáhla do jejich časování, či celkového rozložení v celé kostře příběhu. *Jedinou podmínkou toho, abychom film mohli nazývat animovaným je, aby byl snímán okénko po okénku. Animace pochází z latinského slova anima / duše. Podle toho animovat znamená dávat duši něčemu, něco oživovat, a animátor je u filmu tvůrce, který oživuje kresbu nebo předmět.* [1, str. 2]

Způsob této práce jsem použila i při tvorbě svých předchozích filmů. Ráda bych si někdy vyzkoušela i jiné techniky animace a jejich vzájemné kombinace, ale k vytvoření své bakalářské práce jsem vsadila na osvědčené metody, na které jsem se při tvorbě pohádky mohla plně spolehnout a nemusela tak čelit nenadálým situacím způsobeným problémy kombinací několika programů a formátováním jednotlivých fází v nich kreslených.

5.2 Charakterizace postav a prostředí

Po ukončení práce na technickém scénáři přistupují hlavní výtvarník spolu s režisérem a scénografem k definování designu filmu. Výsledkem jsou výtvarné návrhy figur a výtvarné řešení pozadí. [1, str. 188] Charakterizace postav pro mne nebyla složitým úkolem. Při charakterizaci totiž většinou vycházíme z toho, jakou úlohu postavy ve filmu hrají. Vzhledem k tomu, že celý film je zaměřen na vtipné situace při plnění pracovních úkonů posádky v letadle a samostatné charaktery hlavních hrdinů zde nehrají velkou roli, byli všichni mí hlavní hrdinové vytvořeni podle podobného měřítko pouze s drobnými rozdíly.

5.2.1 Inspirace při vytváření vzhledu postav

Zvířata a jejich poznávání patřilo od malička k mému velkému koníčku a zvířata byla už od mládí hlavním motivem v mých dětských kresbičkách. Už od školních let jsem mívala žakovskou knížku plnou poznámek za kreslení si v hodinách. Paní učitelky mívaly plné šuplíky mých zabavených kresbiček koní, psů, hrochů, ještěrek a dalších zvířat, které mne fascinovaly. Tato obliba ve znázorňování zvířat mi vydržela až do teď a ve svých filmech vždy upřednostňuji zvířecí hrdiny před lidmi, pokud je to možné. Se zvířecí charakteristikou se mi od mládí lépe pracuje a tak si i zvířata často prosazují do svých filmů. Příšerky- letušky, ač by se na první pohled nemuselo zdát, nejsou žádnou výjimkou. Celá má posádka byla inspirována různými zvířaty a nejen při kresbě jejich uší, ale i celkového vzhledu. Kdybych zde měla vyjmenovat všechny zástupce kteří se mísili ve vzhledu mé posádky, musela bych nejspíš vyjmenovat celou encyklopedii zvířat, protože každá z postav posádky je směsicí vzhledových prvků aspoň deseti různých zvířat. Pouze uši tak zůstaly mírně zachovány a zvěř připomínají z celého vzhledu nejvíce.

5.2.2 Stejně a podobné rysy v charakterizaci postav

Mým cílem bylo vytvořit příšerky, které u diváka nebudí pocity hrůzy či odporu, ale naopak sympatie s hlavními hrdiny. Stejným znakem pro všechny hlavní postavy se tak stávají roztomilé předkusy a velké uši inspirované skutečnými zvířaty. Při kresbě těchto uší jsem spoléhala na stejné znaky v charakteristice, ale také jsem zde použila znaky odlišné pro rozlišení jednotlivých hrdinů tak, aby se sobě podobali, ale nebyli úplně stejní. K tomuto efektu jsem si dopomohla využitím výrazného barevného rozlišení jednotlivých postav a již výše zmiňovaným využitím zvířecích uší.

5.2.3 Charakteristika uší a postup při jejich vytváření

Práce s vytvářením uší příšerkám mne velice bavila. V začátku vytváření postav jsem se soustředila na vzhled obličejů příšerek, ke kterým jsem následně podle velké encyklopedie zvířat dokreslovala ouška, která se k nim podle mého názoru nejvíce hodila. Například při typizaci hlavního pilota jsem se inspirovala psem a tyto psí zahnuté uši jsem ještě zvětšila pro dodání na roztomilosti celého charakteru. Naopak druhý pilot tzv. co-pilot neboli first officer, jak se mu také v praxi říká, má přiřazený ostřejší tvar uší netopýra, který je jedním z mých oblíbených zvířat. Podobou netopýra jsem se vlastně inspirovala někdy i u celkového vzhledu příšerek. Použila jsem zde i jiné prvky z obrysů jeho těla, ale tak, že v celkovém kontextu tyto prvky zaniknou a příšerky tak netopýří vzhled nekopírují a nejsou stejné. Při dokreslování uší letušek jsem se inspirovala více zvířaty u jedné postavy a charakteristické prvky jednotlivých uší jsem spojila v jeden celek, který jsem pak přiřadila ke každé hlavičce. Například tyrkysová a modrá příšerka vlastní uši vzniklé z kombinace rysů uší kočky a potkana, kdežto zelená příšerka je majitelkou uší osla křížených s ušima zajíce.

5.2.4 Vliv charakteru na vzhled postav

Ikdyž jsem na začátku této kapitoly tvrdila, že příšerky nejsou kreslené podle jejich typického charakteru a není zde vidět rozdílná charakterizace, mírné vzhledové charakteristické rozdíly tady přece jen jsou. Například hlavní modrý pilot vypadá trochu jako bručoun, kdežto fialový co-pilot jako velký nedominantní milý sympaťák. Tyto rozdíly si může každý divák vyložit po svém, protože oba piloti jsou ve filmu ukázáni jako kladné postavy, které se často usmívají nebo jsou oba ve stejnou chvíli stejně zaskočení či vyděšení. Divák tak nepozná jakou kdo má náladu a jak je zařadit, protože oba byli vytvořeni stejně tak, jako jejich kolegyně letušky se záměrem, aby působili mile za každých okolností.

5.2.5 Charakterizace lidských postav

Mírné rozlišení při charakterizaci postav jsem použila u lidí. Tady už divák může pozorovat typické znaky pro povahy jakými jsou například bručoun, žoviální madam, sebestijný frajer či starostlivá matka. Tyto postavy se však ve filmu často střídají a pozorovatel je zahlédne pouze na chvíli.

5.2.6 Charakterizace prostředí

Na první pohled by se mohlo zdát, že prostředí uvnitř letadla přesně kopíruje vzhled interiéru i ve skutečném světě. Prostor uvnitř letadla, ve kterém se celý příběh odehrává, má v sobě velice podobné prvky jako reálné letadlo. Například ulička se sedadly, sedadla pro posádku tzv. jumpseaty, úložné prostory nad hlavami cestujících – to vše kopíruje klasický vzhled interiéru. Svému příběhu a hlavním postavám – příšerkám jsem přizpůsobila pouze konkrétní části vybavení. Do zadní části letadla – kuchyňky jsem přidala kuchyňský budík, který se běžně v letadle nenachází a do přední i zadní části letadla jsem přidala samomluvicí telefony. Celkový vzhled kabiny tak zůstává zachován, pouze některé detaily jsou obměněny a divák si jich všimne až po přiblížení. Jinou kategorií je ovšem kokpit, ze kterého jsem v příběhu ponechala pouze původní konstrukci, která kokpit připomíná. Celé vybavení je uzpůsobeno charakteru hlavních postav. To znamená, že příšerky nepracují se stejným vybavením jako jejich lidské kolegové, ale používají své vlastní příšerácké vybavení jako je například navigační systém ve tvaru kouzelného zrcadla nebo řídicí knipl ve tvaru řídítek od kola. Toto vybavení pomáhá rozlišit prostředí pohádky o příšerkách od prostředí lidského a zdůrazňuje podstatu hlavních postav – příšerek.

5.3 Technika provedení

Po dobu svého studia jsem si vyzkoušela několik technik provedení v kresleném animovaném filmu. Zkoušela jsem například animovat postavičky, které byly nakresleny pomocí mnoha tenkých obrysových čar. Toto provedení mi bylo více blízké, protože nestejně, a v každém záběru jiné čáry, podle mého názoru dodávaly postavám na větší dynamice a jednotlivé postavičky vypadaly jemně a působivě. Problém však nastal při jejich vybarvování. Protože postavy neměly pevnou konturu, jejich barevné obrysy měly pokaždé jinou velikost a vybarvený film tak ztrácel na preciznosti. Tato technika je v animaci mou oblíbenou ale podle mého názoru je vhodná spíše pro filmy, ve kterých postavičky není třeba vybarvovat.

Já sama upřednostňuji spíše barevně výrazné animované filmy, proto jsem začala používat v technice provedení velkého kontrastu. Hlavní postavy jsou ohraničeny výraznou černou konturou, která je silnější než kontura v pozadí. Tímto pevným ohraničením postavy sice ztrácejí svou mírnou plasticitu a dojem dynamičnosti v pohybu, ale kontrast pevné černé kontury a barvami hýřícím pozadím působí také příjemným dojmem.

Ve svých animacích se snažím používat hlavně výrazné barvy, které nejsou moc tlumené a jsou charakteristické pro animované pohádky. Celkový dojem z filmu je tak příjemný na pohled a díky pevným obrysům jsou všechny prvky v obraze přehledné a dobře srozumitelné.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 ANIMACE

Není třeba zdůrazňovat, že animace je nejdůležitější a nejzávažnější fází realizace kresleného filmu. Vedle idee a obsahu filmu, dramaturgie, atmosféry a výtvarné koncepce především právě na animaci záleží nejvyšší měrou kvalita veškeré tvorby. [1, str. 190]

Samotnou animaci celého filmu jsem tvořila stylem tzv. frame by frame neboli políčko za políčkem. Film je kreslený ve 2D programu jménem Aura. Při druhu této animace mne nečekalo nic nového s čím bych se nesečkala v tvorbě svých předchozích filmů, avšak přece jen byla tato práce pro mne ojedinělá. Jak už jsem uvedla, všechny pracovní postupy jsem si v tomto programu vyzkoušela už v předchozí tvorbě, stejně tak i jako práci s efekty, které mi tento program nabízí, ale i tak mne čekala nová výzva co se délky filmu týče. Doposud jsem tvořila pouze krátké filmy trvajících zhruba minutu a nyní jsem si nebyla jistá, zda v několikaměsíčním období stihnu nakreslit stejným způsobem, který je mírně zdouhavý, film delší než čtyři minuty. V počátečních příprav jsem uvažovala o vyzkoušení kombinace několika počítačových programů, které by mi pomohly celý pracovní proces urychlit, ale nakonec jsem se rozhodla spolehnout se na pro mne osvědčené metody a film tak vytvořit pouze v jediném programu. *Počítačová animace v kresleném filmu nikdy nenahradí ruku animátora, ale je zřejmé, že mu v mnohých případech velmi pomůže. [1, str.184]*

6.1 Animační příprava

Proces vzniku filmového díla se hluboce liší od všech jiných tvůrčích procesů v umění, a dokonce jak se zdá, i od procesu jemu nejbližšímu – vytvoření divadelního představení. [2, str.153]

V počáteční fázi animační přípravy jsem se soustředila na rozložení veškerých připravovaných záběrů do jedné osy. Do těchto záběrů jsem poté postupně vkreslovala postavy a pozadí jemnou šedou linkou, abych si ověřila zda se mi do záběru vejdu veškeré prvky, které jsem tam měla v úmyslu znázornit.

Po fázi podkreslení hrubé kostry filmu, kdy jsem si ověřila zda na sebe jednotlivé záběry velikostně navazují a navzájem se slučují, jsem postupně začala jednotlivé záběry konturovat a kolorovat. Po ověření správnosti celé posloupnosti záběrů jsem do připravené kostry začala postupně zakreslovat další scény, které můj příběh více obohatily nebo zdůraznily děj v předchozích scénách. Ve své práci jsem nepoužívala nájezdy kamer. Vzhledem k používané technologii jsem se rozhodla tyto zdůrazňující prvky nepoužít, protože tento druh efektu mi program, ve kterém jsem na svém filmu pracovala, bohužel nemohl

umožnit tak jak bych si přála. Místo nájezdů kamer jsem ovšem použila například tři různé velikosti jednoho záběru, které jsem ve své ose řadila přímo za sebou.

Po kompletizaci všech záběrů, které určovaly kostru mého filmu jsem začala jednotlivá políčka s obrázky duplikovat tak, abych si mohla určit jak dlouho jednotlivé záběry potrvají a které záběry je potřeba prodloužit či naopak zkrátit ve vztahu k ostatním obrazům v příběhu. Po dokončení všech těchto úkonů jsem měla hotový animatik, s kterým jsem tak mohla začít řešit ostatní fáze animace své bakalářské práce.

Tímto byla fáze hrubých příprav na samotnou animaci dokončena a mým dalším záměrem bylo profázování jednotlivých políček. Celý animatik jsem vytvořila do samostatné vrstvy, které jsem následně ubrala na viditelnosti a tím vytvořila jakousi šablonu pro svou další práci. V další fázi bylo zapotřebí vytvořit vrstvu novou, velikostně odpovídající celému animatiku. Do této vrstvy jsem tak mohla začít jemnou šedou linkou zakreslovat postavy a profázovávat jejich pohyby. Výhodou tohoto postupu bylo, že mi program vždy umožnil rychlé ověření funkčnosti a plynulosti těchto pohybů, případně jejich korekci. V této fázi jsem celý film vlastně pouze podkreslovala. Byla to asi nejzdlouhavější práce na celé výstavbě filmu a také nejtěžší. Bylo zde zapotřebí mnohokrát upravovat jednotlivé fáze a mnohokrát kreslit stejné pohyby v několika velikostech. Tato fáze přípravy patřila vždy k mým nejméně oblíbeným.

Nejpříjemnější fáze celé animace přišla nakonec, kdy zbývalo podkreslené pohybuující se postavy vykonturovat a vybarvit. Pro oba tyto úkony jsem vytvořila další dvě samostatné vrstvy. V první vrstvě jsem se zabývala čistě jen podkreslováním. Po podkreslení přišly na řadu tyto další dvě vrstvy, ve kterých jsem se zabývala konturováním ve vrstvě nad podkresem a barvením ve vrstvě mezi podkresem a konturou. Hierarchie těchto vrstev mi umožnila rychlé barvení bez sebemenších potíží a nechtěných zásahů do hotové práce. Tato dokončovací animační fáze by se dala krásně přirovnat k vybarvování dětských omalovánek, jen s tím rozdílem, že dítě vybarví jeden obrázek jen jednou a já zhruba padesátkrát. Tohle vybarvování a konturování byl velice příjemný pracovní proces, na který nebylo zapotřebí se soustředit se stejnou intenzitou jako například při vykreslování pohybů. Proto jsem nad touto prací mohla strávit více hodin denně a dříve se tak mohla věnovat dalším částem dokončovacích prací.

6.2 Druhy použité animace

Kreslený film je nejstarší formou kinematografie. Ještě než se rozšířilo užívání fotografie k zachycení skutečnosti, byl znám princip rozložení děje do jednotlivých kreseb, které vytvářely iluzi pohybu, jestliže byly prohlíženy rychle za sebou. [2, str. 7] Pro vytvoření celého filmu jsem se spolehla na čistě kreslenou animaci. Když animujeme předmět, pohybuje se jím před kamerou jako celistvým objektem, animujeme-li kresbu, nemáme skutečný objekt, kterým bychom mohli hýbat. Musíme vytvářet zároveň objekt i pohyb. Výsledkem je pak kreslený film. [1, str. 2] Pohyb jsem profázovávala s pomocí kresby jednotlivých fází pohybu okénko po okénku. Celá animace by se dala rozdělit do tří částí, kdy v první vznikl hrubý náčrt pohybu, který se postupně dotvářel a opravoval. V další fázi jsem animaci konturovala a barvila dokud nevznikla konečná podoba mého filmu.

7 POSTPRODUKCE

7.1 Střih

Ve své práci jsem si nejprve ujasnila celkový sled záběrů, které na sebe navazují. Až po jejich celkové úpravě a korekci jsem se záběry začala pracovat jako se stříhovým materiálem. Některé záběry bylo potřeba opakovat kvůli zdůraznění celkových scén a při dalších záběrech byla potřeba využít některých efektů pro jejich lepší porozumění. Při tvorbě celého filmu nebyly použity téměř žádné nájezdy kamer. Program, ve kterém byl totiž celý film vytvořen mi tyto speciální efekty přímo neumožnil. Nájezd kamery jsem tak použila pouze v jedné scéně a ten byl vytvořen za pomoci kresebného nástroje – razítka. Záběr, který bylo potřeba přiblížit jsem nejprve podkreslila a poté postupně zvětšovala za pomoci razítka do jednotlivých okének filmu. Po přiblížení podkresleného záběru jsem opět celé obrazy vykonturovala a vybarvila. Ve svém filmu používám namísto nájezdů postupný tvrdý střih, kdy se jeden záběr opakuje ve třech různých velikostech. Tímto způsobem jsem docílila efektu přiblížení bez použití plynulých přechodů. Ovšem tento tvrdý efekt dle mého názoru pouze napomáhá rychlému a svižnému spádu situací v příběhu.

7.2 Titulky

Mým hlavním záměrem při zpracování titulků byl jejich elegantní a jednoduchý estetický vzhled. Tento styl sice nekoresponduje s bláznivým a divokým nádechem celého filmu, který hýří jasnými barvami a veselostí, ale podtrhují vážnost tvorby jakou je bakalářská práce. Mým cílem bylo vytvořit klasické titulky psané bílým písmem na černém pozadí. Tyto dvojjazyčné titulky jsou napsány klasickým fontem Times New Roman a díky tomu jsou dobře čitelné a přehledné.

7.3 Hudba, ruchy a zvuk

Hudba je jedním ze samostatných uměleckých druhů, které vystupují do syntézy animovaného filmu. Podobně jako ostatní umělecké druhy zde však nevstupuje jako samostatné umění. Plní sice důležitou ale z hlediska své suverenity přece jen omezenou funkci. Film totiž využívá hudbu hlavně všude tam, kde je třeba upřenit, posílit nebo navodit emoce. [3, str. 68] Zvukovou a hudební stránku filmu jsem zcela ponechala v rukou zvukového mistra. Vzhledem k tomu, že jsem nikdy nehrála na žádný hudební nástroj, tónům nikdy nerozuměla, při zvučení svých filmů už od počátku svých studií plně spoléhám na studen-

ty, kteří této problematice rozumí mnohem lépe než já. Ve skutečnosti je skoro každý dnešní film výsledkem spolupráce celého štábu s výjimkou některých studentských filmů, a proto jsem se i já rozhodla při své práci spolupracovat s dalšími lidmi. Film tak byl konzultován se zvukovým mistrem a po konzultaci byl nazvučen pomocí ilustrativní hudby abstraktních ruchů. V animovaných filmech můžeme téměř vždy pozorovat zpracování pomocí velké nadsázky. Tuto nadsázku tak můžeme použít i ve zvukové stopě filmu. Ruchy mohou být nereálné, abstraktní a přehnané. Právě tyto přehnané ruchy totiž dodávají celému filmu pověstný šmrnc. Bez abstraktní a přehnané zvukové stopy by animovaný film mohl ztratit na svém vtipu. Hudba a ruchy by měly kopírovat náladu celé obrazové složky a ještě více ji vyzdvihovat v celkovém dojmu.

8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

8.1 Časový rozpis práce

Při rozvržení plánu práce jsem v začátcích postupovala nejprve vytyčením si milníku, kterým pro mne byl termín odevzdání animatiku. Podle tohoto termínu jsem si rozvrhla práci do několika fází, ovšem můj plán musel být brzy upraven. Ikdyž už jsem v předchozí tvorbě používala stejné animační techniky a výtvarné řešení jako při své bakalářské práci, nemohla jsem si přesně rozvrhnout práci do přesných časových úseků, vzhledem k tomu, že jsem poprvé pracovala s tak dlouhým příběhem a velkým množstvím záběrů. V první řadě se má pozornost ubírala k samostatnému řešení hlavních postav a prostředí filmu. Příprava těchto stěžejních podkladů pro samostatnou animaci byla pro mne nejdůležitější fází. V dalších fázích následovalo řešení storyboardu a scénáře, který dal filmu jeho hrubou kostru. Dalším důležitým úkolem, který zabral nejvíce času se stal podkres rozfázovaných částí pohybů. Tato práce byla taktéž mou nejméně oblíbenou. Po dokončení podkresové vrstvy jsem se věnovala konturování a barvení jednotlivých políček filmu, což trvalo asi nejkratší dobu, narozdíl od výstavby kostry příběhu a jeho samotného profázování.

8.2 Presentace výsledné práce

Výsledná prezentace práce by měla být odrazem samotného filmu. K prezentaci neodmyslitelně patří také zpracování upoutávky v podobě plakátu. Když se zadíváme na upoutávky jiných filmů – ať už v písemné podobě, tištěné v různých magazínech, či obrazové podobě ve formě plakátů vystavených před kiny, hlavní roli v upoutání diváka hraje vždy obrazová složka a až na druhém místě je text. Pozorovatel se většinou rozhoduje v prvním momentě podle obrazu a až poté se důkladněji zadívá na doprovodný komentář k uváděnému filmu. Proto jsem se rozhodla, že při prezentaci své práce ve formě plakátu budou ústředním motivem hlavní postavy a až v pozadí za nimi některé klíčové momenty z filmu. Stejně jako hlavní motivy v mé prezentaci sehraje velkou roli i výrazná barevnost, která je tak trochu poznávacím znamením mé tvorby.

ZÁVĚR

Na závěr své bakalářské práce bych chtěla v první řadě poděkovat všem, kteří mi pomáhali s její realizací a pomáhali mi celou práci nasměrovat tím správným směrem. Ráda bych poděkovala svým profesorům, rodičům a přátelům za jejich nápady a myšlenky, které mi pomohly dodat výslednou podobu této práce – jak praktické části, tak i písemné.

Tato bakalářská práce byla pro mne velkou zkušeností a já doufám, že se mi ji aspoň částečně podařilo zpracovat v podobě v jaké by měla být.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DOVNIKOVIĆ, Borivoj – Bordo: *Škola kresleného filmu*. Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST: Edice odbor.publikací, červen 1986, vydání první, počet stran 209
- [2] JACHNIN, Boris: *Walt Disney*. ČSFÚ: Praha 1990, vydání 1. počet stran 291, ISBN 80-7004-037-8
- [3] KUBÍČEK, Jiří: *Úvod do estetiky animace*. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a tlevizní fakulta, katedra animované tvoby: Praha 2004, 1.vydání, počet stran 110, ISBN 80-7331-019-8
- [4] *manual cabin crew, conversion and differences training B 737*, Praha: Travel service, 2010, počet stran 215

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Tzn. To znamená

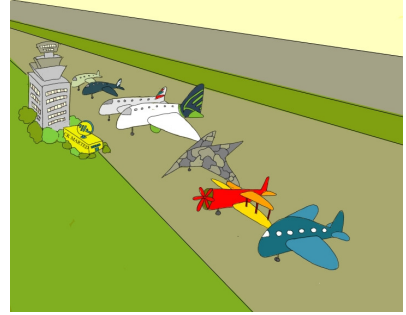
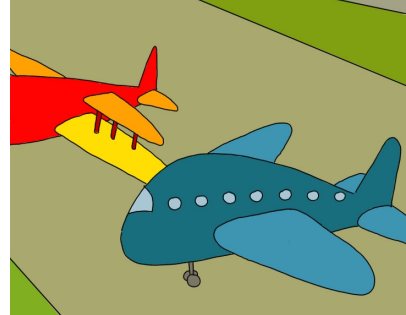
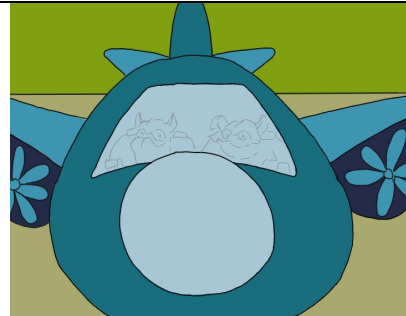
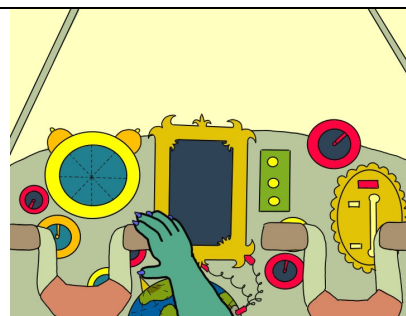

Tzv. Takzvaně

APU Auxilliary power unit – náhradní zdroj energie

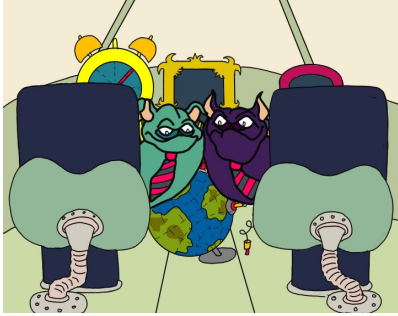
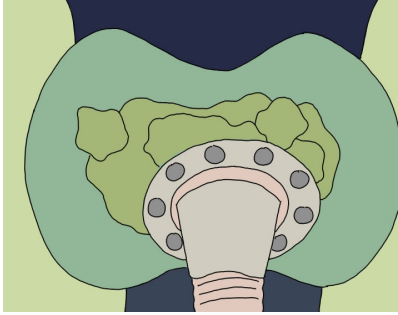
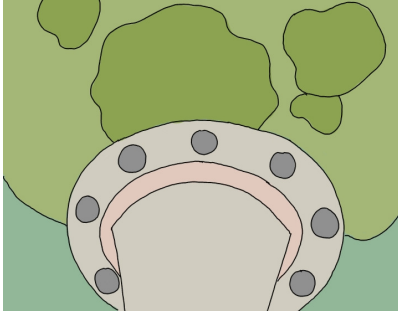


SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 storyboard.....	40
---------------------------	----

PŘÍLOHA 1 – STORYBOARD




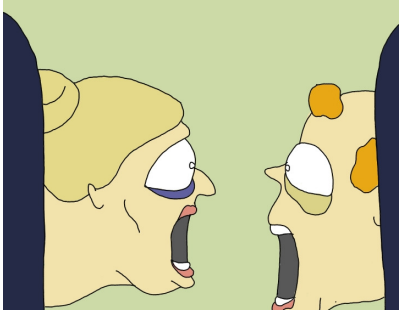

		<p>V prvním záběru vidíme letiště, z kterého odlétávají letadla.</p>
		<p>V zápětí se objevuje letadlo příšerek.</p>
		<p>Letadlo vidíme zepředu i s jemnou siluetou pilotů.</p>
		<p>V zápětí se ukazuje palubní deska v kokpitu. V tom pilotova ruka sáhne na řídkta.</p>
		<p>Piloti sedí v kokpitu a drží talíř a plechovku fazolí, které jsou jejich pali- vem.</p>

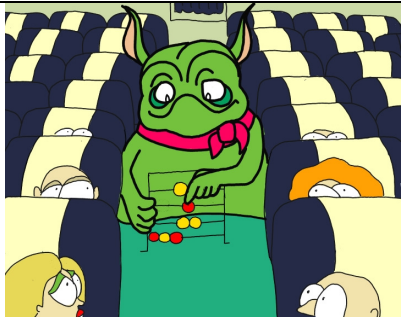
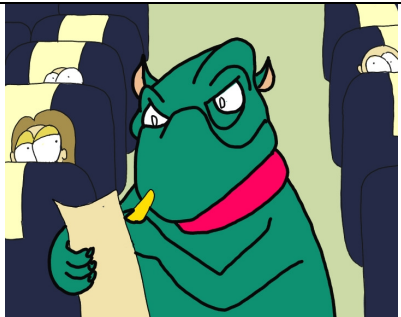
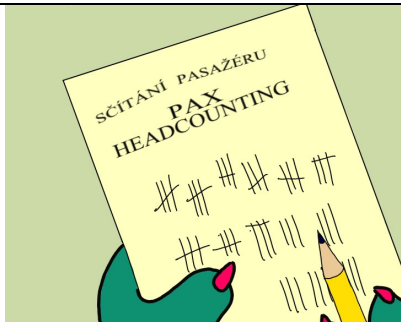


	<p>Detailní záběr na plechovku s fazolemi které jsou nejlepším leteckým palivem.</p>
	<p>Co – pilot si nasype fazole do talíře.</p>
	<p>Hlavní pilot už se fazolemi rychle nacrpává.</p>
	<p>Opět vidíme pilota jak hltá fazole a lije si je do chřtánu.</p>
	<p>Jen co se oba piloti nacrpou, vzroste měřka množství na budíku.</p>



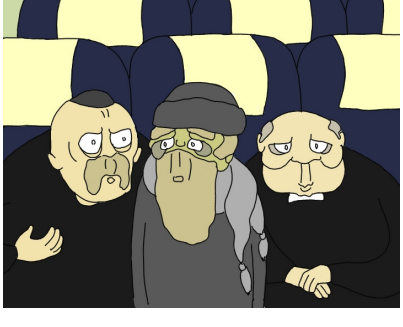
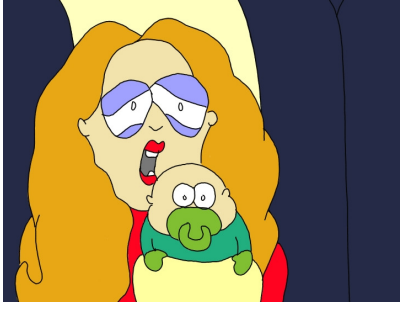

	<p>Oba piloti už sedí spokojeně na svých se- dačkách a připravují se na další úkon.</p>
	<p>Konzumace fazolí udělala své, a u pilotů probíhá látková přeměna. Jejich plyny se nasávají do masky na se- dadlech.</p>
	<p>Násávání plynů vidíme detailněji.</p>
	<p>Pilot na to pomalinku nastartuje aby zjistil zda už je nastartování možné.</p>
	<p>Přichází na řadu předletová kontrola. Hlavní pilot čte checklist a druhý přikyvu- je na souhlas, že vše je tak jak má.</p>

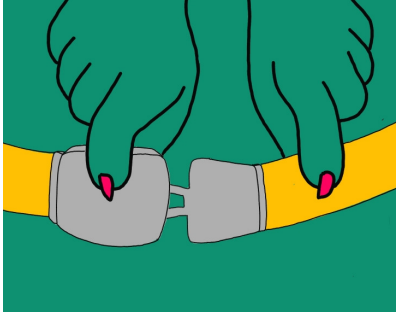


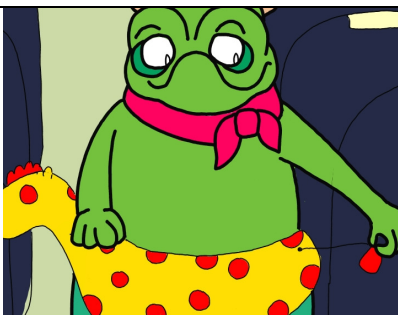

	<p>Na checklistu si můžeme přečíst položky, které naši piloti kontrolují.</p>
	<p>Opět piloti kontrolují vše potřebné pro let.</p>
	<p>Přiblížený záběr na piloty.</p>
	<p>Další položkou na kterou je potřeba splnit je zapojit navigaci.</p>
	<p>...a tak druhý pilot pohne rukou...</p>

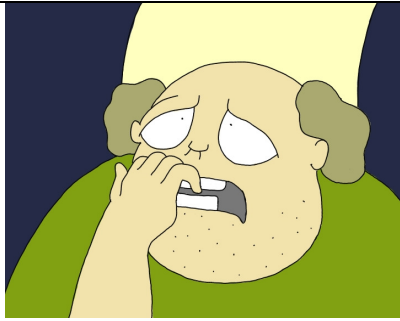
	<p>....a navigaci zapojí.</p>
	<p>Navigace se rozbliká.</p>
	<p>Co- pilot dá znamení O.K</p>
	<p>Oba piloti jsou spokojení s ukončením předletové kontroly a dají znamení vedoucí kabiny.</p>
	<p>Vedoucí kabiny kývne hlavou na znamení pochopení.</p>

	<p>V kabině sedí vylekaní pasažéři.</p>
	<p>Opět vidíme hlavu naší vedoucí.</p>
	<p>Kamera odjede a my můžeme opět spatřit celou naši vedoucí kabiny v celé své kráse a vylekané pasažéry, kerým spadne čelisti.</p>
	<p>Cestujícím padají čelisti.</p>
	<p>Na řadu přichází naše milé letušky, které začínají počítat cestující.</p>

	<p>Zelená letuška počítá pasažéry pomocí dětského počítadla.</p>
	<p>Tyrkysová letuška si dělá čárky na papír.</p>
	<p>Detailní přiblížení na papír s čárkami.</p>
	<p>Tyrkysová letuška počítá dál.</p>
	<p>Vedoucí kabiny kontroluje výsledky.</p>

	<p>Kontrola proběhla.</p>
	<p>Pasažéři jsou opět vyděšení.</p>
	<p>Mezi cestujícími jsou i tři kněží. Žid, muslim a křesťanský kněz. Rabín se pokřičuje.</p>
	<p>Dítěti strachem vypadne dudlík z pusy.</p>
	<p>Sličné stewardky se chystají na demonstraci nouzových prostředků. Tyrkysová letuška rozepne tašku s pomůckami.</p>

	<p>Jako první se ukazuje bezpečnostní pás.</p>
	<p>Tyrkysová letuška pás rozepne.</p>
	<p>Zelená letuška se chystá předvádět nafukovačku do vody.</p>
	<p>Trhne za červený terčík a místo vesty nafoukne plovací kruh.</p>
	<p>Lidé se stále bojí, paní se ovívá letáčkem.</p>



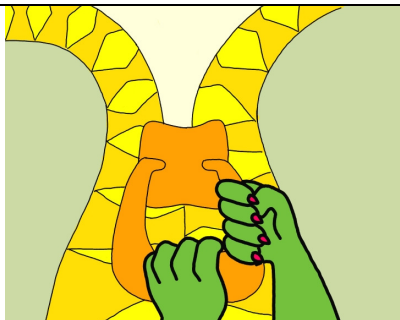
Pán si strachy kouše prsty.



Tyrkysová letuška pokračuje v ukázce.
Naznačuje rozmístění exitů.



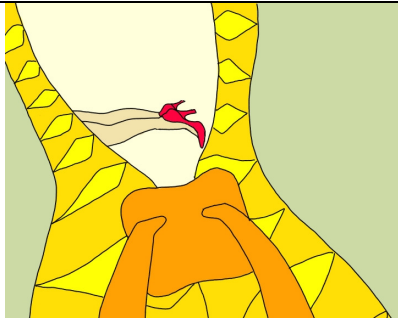


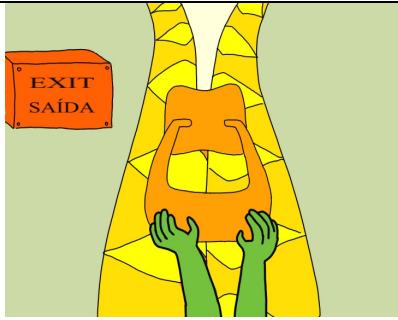

Zelená letuška je na ukázkou rozepne.



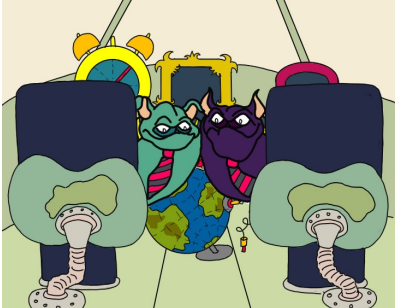

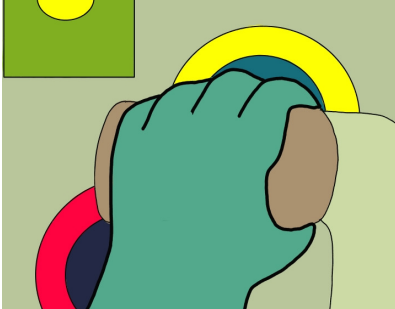


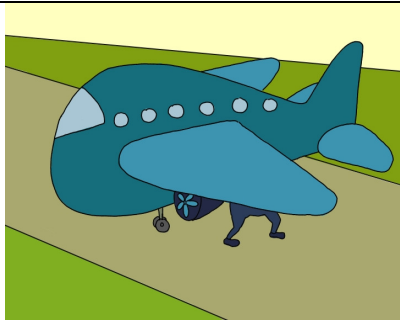
Detail na rozepnutí.



Konečně rozepnuto. Letuška si oddechne
a otře si čelo.

	<p>Jedna paní nešťastnou náhodou vypadne.</p>
	<p>Letuška jen mrkne.</p>
	<p>A nevinně pokrčí rameny.</p>
	<p>Opět exit pro jistotu zavře.</p>
	<p>Cestující mají pořád strach.</p>

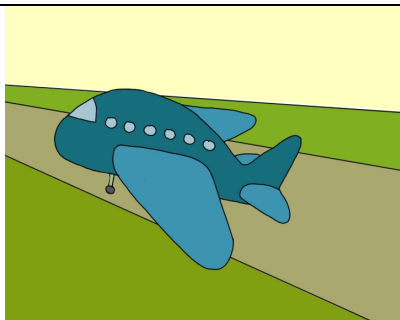
	<p>Rabín se modlí a počítá kuličky růžence. Kněz si pro jistotu lokne.</p>
	<p>Naši piloti klidně sedí v kokpitu.</p>
	<p>Ještě doplní palivo ze svých útrob.</p>
	<p>Přidají plyn.....</p>
	<p>Detailní záběr na plyn..</p>



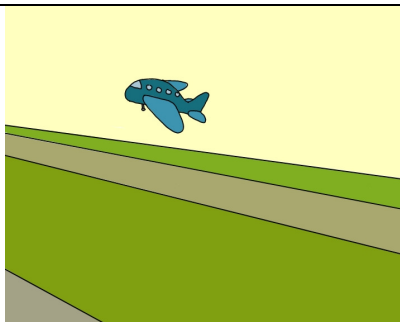
....a letadlo se chystá k odletu.



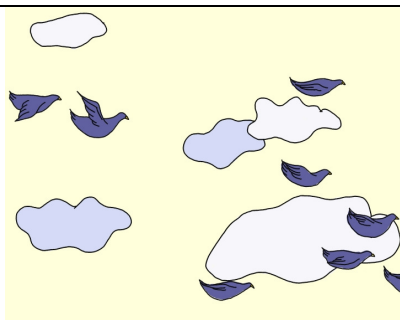
Člen pozemního personálu připalí pod motory.



Letadlo se pohne.....




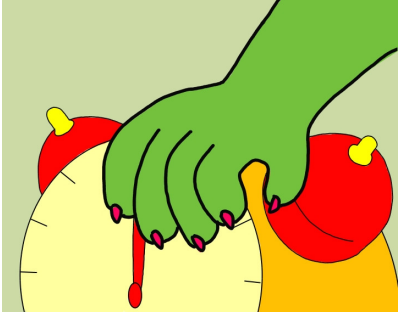
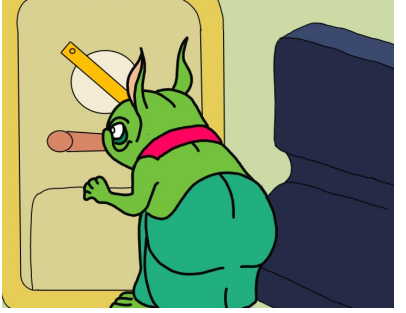
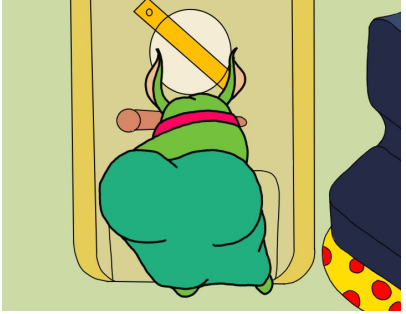
....a vzlétne.

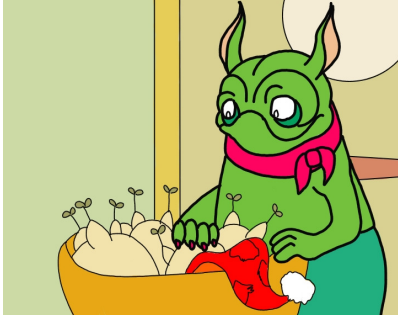


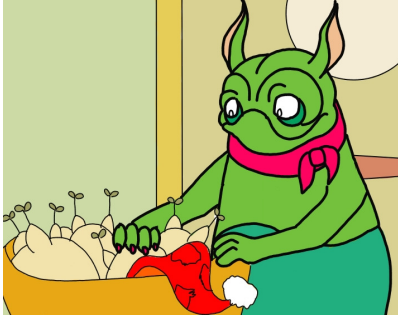
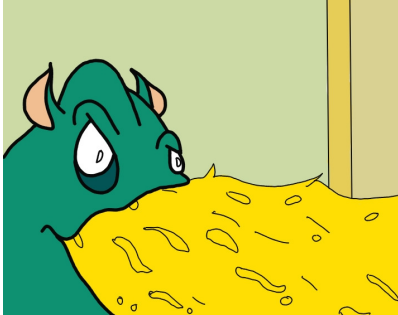


V nebi se proletují ptáčky.....

	<p>.....ale i letadlo.</p>
	<p>Opět se díváme na poletující ptáčky.</p>
	<p>Ptáčci si mezi sebou cvrlikají...</p>
	<p>.....jeden se ale vyděsí a začn brzdit.</p>
	<p>V jeho vyděšených očích se zrcadlí siluety letadla.</p>

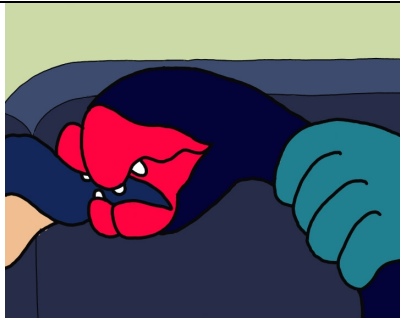
	<p>Letadlo se přibližuje.</p>
	<p>Pak už jen vidíme jak z jeho motoru vylétávají ptáčci bez peří.</p>
	<p>Odpeření ptáčci pokračují na své cestě ke konzumentům.</p>
	<p>Milé letušky si sedí v kuchyňce v zadní části letadla a trpělivě vyčkávají.</p>
	<p>Kuchyňský budík odpočítává poslední sekundy....</p>

	<p>...a naše milé letušky čekají dál...</p>
	<p>..dokud nezazvoní budík.</p>
	<p>Zelená letuška budík zaklapne...</p>
	<p>.....a kontroluje stav u dveří.</p>
	<p>Začne vytahovat kuřata..</p>

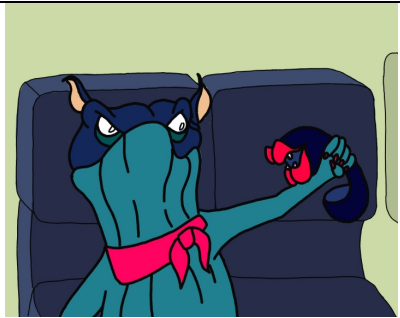
	<p>...a vtyáhne jich plný košík.</p>
	<p>Zjišťujeme , že kuřata nebyla jediná stvoření nasátá do motoru....</p>
	<p>....a tak si letuška prohlíží čepičku od santa clause.</p>
	<p>Vezme košík s kuřaty a podsune jej druhé letušce.</p>
	<p>Druhá letuška otevře pusu a vyšlehne plamen.</p>

		<p>Plameny šlehají.....</p>
		<p>.....letuška jich má plnou zásobu...</p>
		<p>...a tak se nám kuřátka hezky propekla.</p>
		<p>Teď už stačí jen nacpat kuřátka do vozíčku....</p>
		<p>.....a vozíček zavézt do přední části kabiny.</p>

		<p>Letuška přitlačí vozíček k vedoucí...</p>
		<p>...ta zvedne telefon...</p>
		<p>....a zavolá..</p>
		<p>...do kokpitu..</p>
		<p>...pořád tlachají....</p>



...jenže sluchátko letušku kousne do ucha..



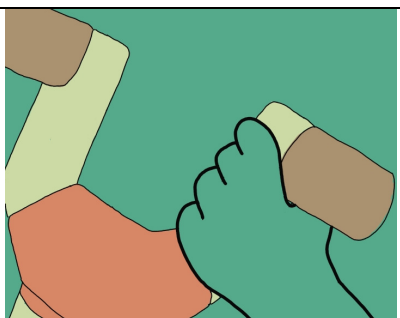
...ta ho odtrhne.



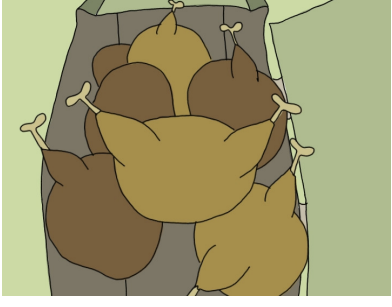
Pilot ještě chvíli mluví...


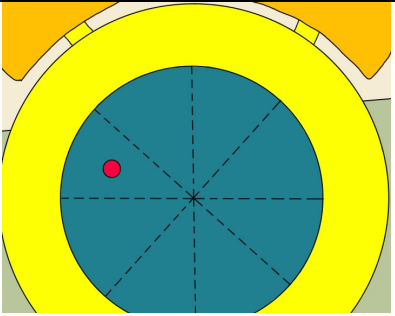


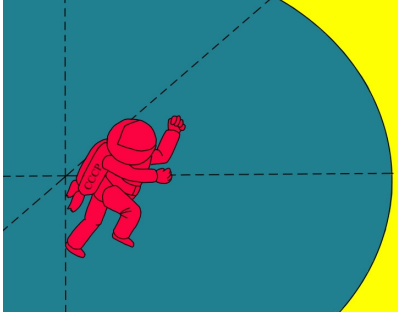

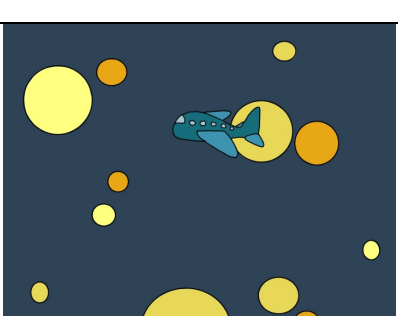
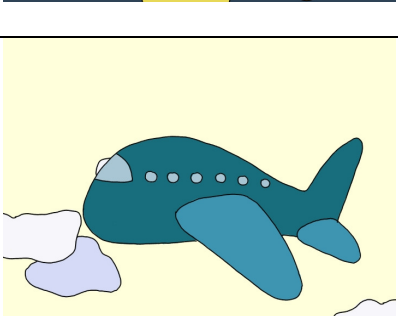
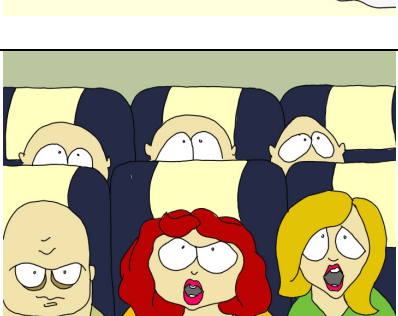
...pak sluchátko položí a přitáhne knipl.




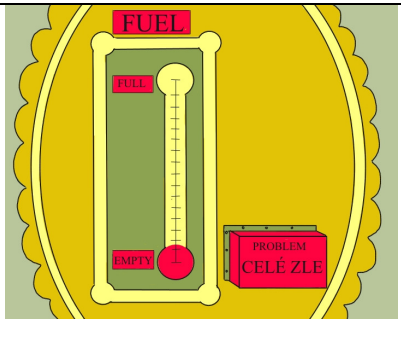


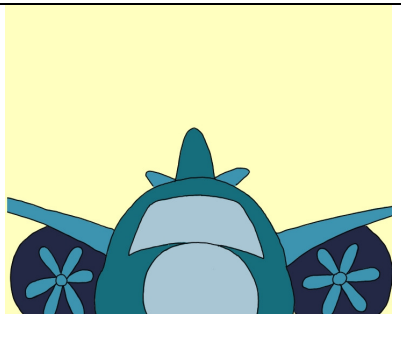
Detail na přitažení.

		<p>Letadlo se řítí prudce vzhůru.</p>
		<p>Lidé ječí strachy.</p>
		<p>Tlakem se otevře vozík a kuřátka vyletí ven....</p>
		<p>....a hned poté napadají ječícím cestujícím do pusy.</p>
		<p>Muslim už vidí poslední večeři.</p>


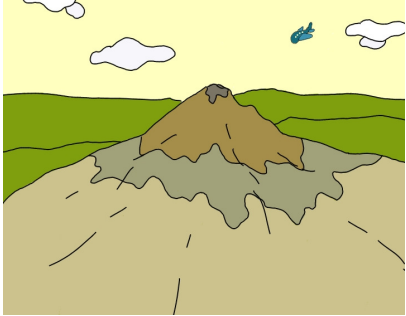
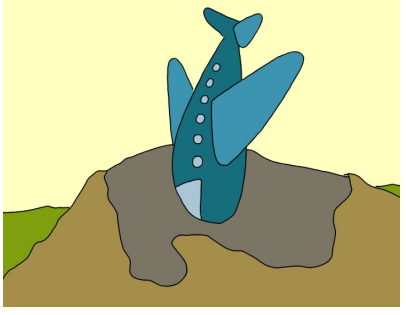
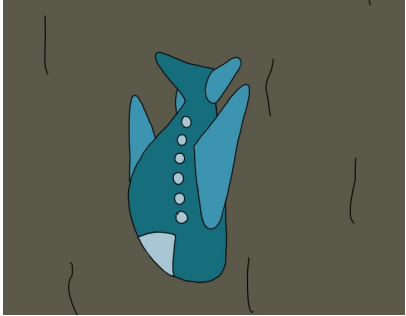
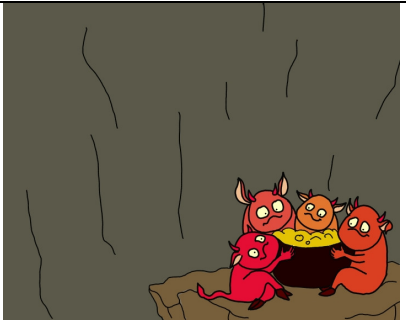
	<p>Detail na poslední večeři.</p>
	<p>Muslim se bojí.</p>
	<p>Piloti se s letounem pořád řítí vzhůru...</p>
	<p>...když se na radaru rozblíká světélko.</p>
	<p>Pilot se podívá.</p>


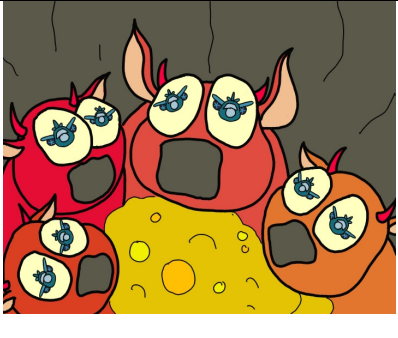
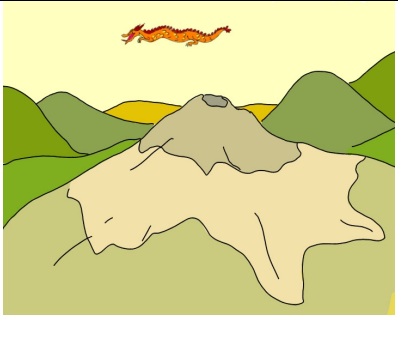
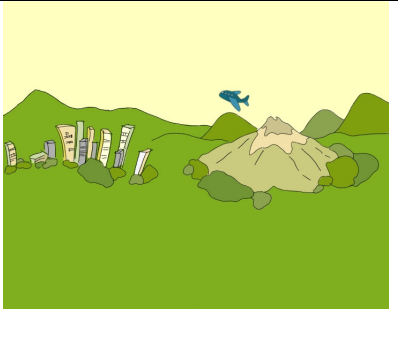
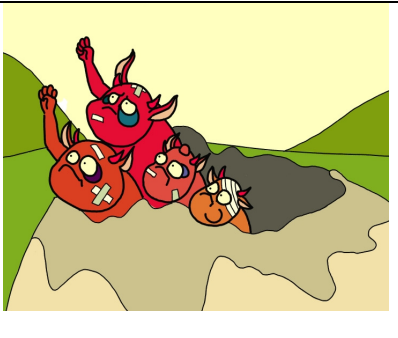
	<p>A uvidí kosmonauta z CCCP....</p>
	<p>...ten jim vynadá.</p>
	<p>Letadlo se proletí vesmírem....</p>
	<p>.....a vrátí se zpět do atmosféry.</p>
	<p>Cestujícím se mírně uleví.</p>

	<p>Jedna paní hyperventiluje.</p>
	<p>Muslim s knězem si pro jistotu přit'uknou lahvinkami....</p>
	<p>...když v tom pilotům dojde palivo...</p>
	<p>....a rozbliká se kontrolka.</p>
	<p>První pilot by palivo rád doplnil...</p>

	<p>....ale zjišťuje, že plechovka je prázdná.</p>
	<p>Kontrolka bliká čím dál tím víc.</p>
	<p>Vidíme ji detailně.</p>
	<p>Piloti se leknu a začnou také ječet.</p>
	<p>Letadlu se zastaví motory....</p>

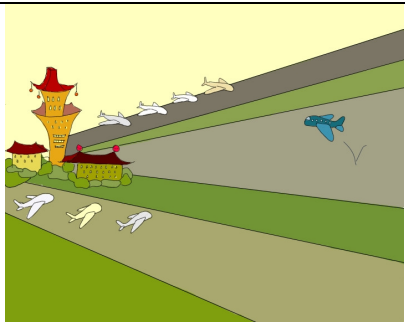
	<p>.....a tak se začne řídit k zemi.</p>
	<p>....piloti stále ječí.</p>
	<p>Kontrolka bliká.</p>
	<p>Cestující ječí....</p>
	<p>A letadlo se řítí k zemi.</p>

	<p>Vidíme jak se země přibližuje.</p>
	<p>Letadlo se řítí blíž k sopce.</p>
	<p>A také se do sopky zřítí.</p>
	<p>Letadlo se řítí sopkou.....</p>
	<p>...ve které si čertíci něco vaří v kotlíku.</p>

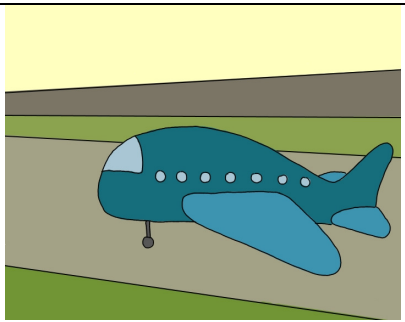
	<p>Když v tom se čertíci podívají nahoru....</p>
	<p>...a uvidí letadlo které se přibližuje...taktéž začnou ječet.</p>
	<p>Někde na opačné straně zeměkoule je jiná sopka ...</p>
	<p>...která byla spojena se sopkou na opačném kontinentu, a tak se letadlo vyřítí opačným koncem ven.</p>
	<p>Jenže čertíky svou návštěvou moc nepotěšili.....</p>



...chudáci střets letadlem těžce odnesli.



..letadlo mezitím doskáče na letišťě...



...a konečně zastaví.



Cestující tleskají...



...tři kněží se láskyplně objímají..



..nadšení piloti si tlesknou.



Milé stewardky mávají na rozlučku...



A letuška si odškrtně položku z denního letového plánu.

