

„Last minute“

**Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Linda Audyová



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: **Linda AUDYOVÁ**
Osobní číslo: **K09343**
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:
Last minute – 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 bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

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

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

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

Vedoucí bakalářské práce:

Ivo Hejzman

Ústav animace a audiovize

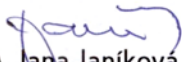
Datum zadání bakalářské práce:

11. ledna 2010

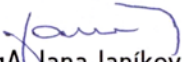
Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2010

Ve Zlíně dne 10. května 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
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.

LINDA AUDGROVÁ

Ve Zlíně10.5.2010.....

.....Audgrová.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsme bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

Datum: 24.5.2010



Linda Audyová

ABSTRAKT

Moje bakalářská práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu „*Last minute*“. Film je kreslen a animován v počítači, kombinací digitální kreslené a ploškové animace. Práce je věnována inspiračním zdrojům, dokumentuje postupný vývoj a tvorbu filmu od literárního, obrazového a technického scénáře, tvorbu výtvarných návrhů, samotnou animaci a její technologii, postprodukci a zvukovou stránku filmu.

Klíčová slova: krátký animovaný film, animace, kreslený film, 2D digitální animace, plošková animace

ABSTRACT

My bachelor's work describes preparation and realization of animated short film called „*Last minute*“. It documents evolution and creation from the literary script, storyboard, animatic, art concept, animation and its technology, postproduction and special effects and sound side of the film.

Keywords: animated short film, 2D digital animation, cut-out animation, cartoon, script

PODĚKOVÁNÍ

Jendovi Kokoliovovi za obrovskou pomoc s programem *Adobe After Effects*, Honzíkovi Hálovi za bystré oko a psychickou podporu, ak. mal. Michalu Zemanovi za zapůjčení Wacom Cintiq, na kterém se kreslí jedna radost, všem obyvatelům i návštěvníkům 305 za jejich rady, věcné postřehy a morální podporu, a Pavlu Žáčkovi za heslo posledních tří měsíců „Zítřa zamakám“!

OBSAH

ÚVOD.....	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT.....	9
1.1. KNIHY DR. T. LOBSANGA RAMPY	10
1.2. INSPIRACE KNIHOU DHYANŮ.....	10
1.3. OD STROMU K NÁMĚTU	12
1.4. OD KOŘENE K HYBRIDNÍMU ORGANISMU.....	13
1.5. KRÁLÍČÍ BLUES.....	13
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE	15
2.1. ANDREAS HYKADE A JEHO "THE RUNT"	15
2.2. VÝTVARNÁ INSPIRACE.....	16
3 SCÉNÁŘ	17
3.1. LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	17
3.2. ODJEZDY.....	19
3.3. TOTÁLNÍ ANIMACE.....	19
3.4. SUBJEKTIVNÍ KAMERA.....	20
3.5. OKO.....	20
4 STORYBOARD.....	21
4.1. SKICI.....	21
4.2. ZPRACOVÁNÍ STORYBOARDU.....	21
5 ANIMATIK	22
6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	23
6.1. FORMÁT VIDEO A VELIKOST OBRAZŮ	23
6.2. TVORBA VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ	24
6.2.1. KRÁLÍCI.....	24
6.2.2. ČÁSTICE	25
6.2.3. BUŇKY.....	26
6.2.4. ČLOVĚK A PLES	26
6.2.5. HYBRIDNÍ ORGANISMUS	27
6.3. TVORBA POZADÍ.....	27
6.4. TECHNOLOGIE ODJEZDŮ.....	28
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	30

7	ANIMACE	31
7.1	KOMBINACE KRESLENÉ A PLOŠKOVÉ ANIMACE.....	31
8	POSTPRODUKCE	32
8.1	STŘIH KAMEROU	32
8.2	TITULKY	32
8.3	ZVUK A HUDBA	33
9	ZÁVĚR	34
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
	SEZNAM OBRÁZKŮ	36
	SEZNAM PŘÍLOH	37

ÚVOD

Teoretická část práce dokumentuje přípravu, průběh a realizaci praktické části bakalářské práce. Jejím výstupem je krátký animovaný film „*Last minute*“. Film je svým obsahem, zpracováním i použitou technologií netradiční. Pokouší se propojit duchovno s reálným životem, zobrazuje velikostní rozdíly mezi formami života a snaží se obsáhnout celý vesmír v jednotícím principu. Prvním impulzem mi byl krátký odstavec z knihy *Dr. T. Lobsanga Rampy: Jeskyně předků (1)*, v níž autor několika málo slovy vystihuje myšlenku, která mi uvízla v hlavě, neustále se vracela a chtěla být uchopena a zobrazena. Tuto myšlenku jsem si zvolila jako základní tezi námětu své bakalářské práci. Inspirace knihou *Dr. T. Lobsanga Rampy* však byla jen prvotním obrazem a sama o sobě nemohla být nosným pilířem filmu. Proto jsem celý děj filmu zasadila do konkrétního prostředí a tato „zemská“ základna slouží jako odrazový můstek, místo návratu i jako spojnice mezi světy.

Celý film je počítačově zpracován technologií kreslené animace v kombinaci s animací ploškovou.

V jednotlivých kapitolách jsou postupně popsány výchozí podněty a inspirace pro tvorbu animovaného filmu, tvůrčí postupy i vlastní zhotovení práce. Bakalářská práce se opírá také o mé vlastní zkušenosti nabyté během studia v oboru animace a tvorby vlastních filmů, kdy jsem si vyzkoušela a naučila se rozličné způsoby a technologie animovaného filmu, jež jsem využila při tvorbě bakalářského filmu.

Součástí práce jsou inspirační zdroje, námět, storyboard, řešení výtvarných návrhů, animatik, animační příprava, vlastní animace, postprodukce, hudební a zvuková stránka filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT

Při výběru tématu své bakalářské práce jsme se řídila tím, co je mi blízké a co mě přitahuje, ať při výběru námětu nebo technologie zpracování. Po čtyři roky studia v oboru animované tvorby jsem měla možnost vyzkoušet si různé techniky a způsoby animace. Například animaci ručně kreslenou na papír s využitím prosvětlovacího stolu, o které se podrobně rozepisuje *Borivoj Dovnikovič* ve své knize *Škola kresleného filmu (2)*, dále jsem se zabývala stop-motion animací, animací papírkovou, snímanou pod kamerou, animací prosvíceného písku, animací kreslenou na sklo, plastelínovou animací, pixilací, ale především animací digitální kreslenou a ploškovou, kterým se věnuji nejvíce poslední dva roky a která je zdrojem neustálého objevování nových možností. Proto jsem si animaci digitální kreslenou v kombinaci s animací digitální ploškovou vybrala jako technologii pro tvorbu své bakalářské práce.

Téma ke své bakalářské práci jsem několik let nosila v hlavě, několikrát se k němu vracela a pokoušela se jej ztvárnit, vždy však jen formou obrazu nebo grafiky. Avšak jako samotný námět pro film jsem se jej dosud neodvážila použít, jelikož jsem nevěděla, jak jej pojmout a taky jsem neměla dostatečné technologické znalosti, jimiž bych své představy ztvárnila. Avšak díky práci na animovaném videoklipu k písni *Na kolenách (Robo Grigorov)* jsem se naučila a použila technologii velkého odjezdu, kdy bylo možné zobrazit obrovské poměrové rozdíly. V tomto případě odjezd zobrazoval jako výchozí bod jednotlivé buňky nervové soustavy a konečným obrazem byl pak sám mozek člověka. Možnost zobrazit obrovské poměrové rozdíly a vzdálenosti byla důvodem k tomu, že se vrátila ke svým dávným myšlenkám a zpracovala je ve své bakalářské práci. Právě rozměr a formát bakalářské práce a dostatek času, který jsem na přípravu filmu měla, mi umožnil důkladné hledání odpovídající literatury, jež by mou prvotní myšlenku rozvedly a vytvořily z ní scénář pro animovaný film.

1.1 Knihy Dr. T. Lobsanga Rampy

Prvotním impulzem k práci mi byla kniha, již jsem četla před několika lety, jejíž vize, které autor popisoval, byly neuvěřitelně fascinující. Avšak tématem k mé bakalářské práci, inspirované knihami *Dr. T. Lobsanga Rampy*, nebylo úchvatné a fantastické sci-fi tohoto autora, ale jediná krátká věta. Tuto větu vyslovil tibetský mnich, oduševnělý učitel malého *T. L. Rampy*, údajně tibetského mnicha, jenž jako láma dosáhl nejvyššího zasvěcení a který studoval lékařství a kosmologii v kláštorech. Věta, která se stala inspirací pro mou bakalářskou práci a kterou malý mnich *Lobsang Rampa* slyšel od svého učitele, zní:

*„My jsme Bohem pro mikroskopické bytosti obývající naše těla,
i pro ty ještě menší, které zase obývají jejich molekuly.
Nasloucháš často molitbám bytostí, žijících v tobě
na molekulární úrovni?“*

(1)

Tato slova ve mě vzbudila představu buněk, drobných živočichů, myslících, cítících a žijících uprostřed obrovského organismu, který nedokážou svojí myslí obsáhnout, pojmout ani pochopit. Tvorů tak odlišných a přitom tak stejných, jako jsme my sami, lidé. V práci jsme chtěla zobrazit mikroskopické částice, žijící v lidských buňkách, další bytůstky žijící v poměrovém zmenšení, i člověka, jako univerzální a chápatelné měřítko. Lidská bytost ze své pozice na Zemi nedovede obsáhnout vesmír a jeho gigantické rozměry, funkci a inteligenci. Stejně jako člověk nedovede pochopit celý vesmír, tak ani mikroskopické bytosti, vnímající obří nedozírný lidský organismus, jej nedokáží pochopit. Zobrazují se mi vize „světů ve světech“ a jejich obrovské poměrové rozdíly, obrazy, které mě tolik fascinují a lákají ke ztvárnění.

1.2 Inspirace knihou Dhyánů

Jelikož vize světů ve světech byla stále jen prvotní myšlenkou, hledala jsem další literaturu, která by se vztahovala k tématu, jež by mi pomohla myšlenku lépe

uchopit a rozšířit do podoby námětu. Pročetla jsem další knihy Dr. T. L. Rampy, ale stále jsem nenacházela odpovědi na některé otázky, které jsem si kladla. Později se mi dostala do rukou kniha Iva Wiesnera: *Stezka draka (3)*, v jejíž úvodní části se nachází parafráze pradávného spisu, *Bönnského manuskriptu*, nazývajícím se *Knihou Dhyanů*. Jedná se údajně o nejstarší knihu na světě. Tento prastarý text popisuje vznik světa, naší sluneční soustavy a Země tak, jak byl zaznamenán v *Akašické kronice* (kronika Akaša neexistuje v hmotné podobě, je to čistá energie schopná přechovávat informace – Univerzální informační pole).

„Komentář ke Knize Dhyanů

Původní artefakt této knihy je dnes nedostupný. Podle starého lamaistického podání obdržel tuto knihu první Manu po příchodu na Zemi od svých učitelů. Kniha sestává z několika tenkých kovových fólií s vyraženými idiomatickými grafémy. Původně většinu používaných idiomatických grafémů představovaly mandaly, které se při přesném přečtení či zazpívání změnily v mantrické klíče a ty aktivovaly určitá mozková centra propojující kontakt vědomí s Univerzálním informačním polem (informačním akašickým polem).

Jelikož sám jazyk senzar je dnes zapomenut, původní artefakt Knihy Dhyanů je nedostupný a používání systému mandalových grafémů je zapomenuto nebo utajeno, je nutno každý překlad považovat za parafrázi.“

(3)

Knihou Dhyanů se vyjadřuje starým, archaickým jazykem, proto zde neuvádím ani úryvek, který by, takto vyňatý z textu, byl nepochopitelný. Uvedu jen myšlenky, které pro mne byly směrodatné.

Knihou popisuje vznik vesmíru od prvotního prolnutí prapůvodní mužské a ženské energie, jehož výsledkem byl syn, který se nadále dělil a stvořil sedm dalších bytostí, ochránců sedmi vesmírů. Tito ochránci (Manu) se dále množili a tvořili každý svou část vesmíru, vše, co jej tvoří a také člověka samého. Čím více vznikalo potomků a potomků těchto potomků, tím byla jejich podstata hmotnější. Kniha

Dhyanů popisuje 10 energetických úrovní, na jehož třetí úrovni se nachází vše hmotné, co známe. Dále popisuje dalších 7 úrovní bytí, bytosti a jejich světy, na jejichž vrcholu, za hranicí desáté energetické úrovně, je zdroj všeho - pradávna ženská a mužská energie. Tato celá struktura tvoří jakési energetické větvení, popsatelné jako strom života, jehož kořeny jsou zdroje prapůvodní energie, z nichž stoupá jediný kmen, který se dělí na sedm větví, z nichž vyrůstají nesčetné další větve. Ty se dále dělí až k samotným listům. Tento strom života není průřezem v čase, v prostoru, ani v rychlosti, je to energetická úroveň, čtvrtá dimenze našeho třídimenzionálního světa, ve kterou někteří z nás věří, jiní ne, jelikož je našimi smysly nezachytitelná a nezměřitelná.

Tvoří se tak obraz stromu, z jehož kořenů neustále plyne síla a energie, proudící kmenem do jednotlivých větví a větviček, až k tomu nejmenšímu listu, který je vyživován toutéž energií jako kmen a kořen. Podobně jako člověk, kterého můžeme chápat jako nejmenší lístek stromu života. Drobné buňky a ještě drobnější částice, žijící v člověku, jsou napájeny stejnou prapůvodní energií a vnímají sami sebe jako součást gigantického organismu, který svými smysly nedokáží obsáhnout. Stejným způsobem jako člověk vnímá nedozírný vesmír.

1.3 Od Stromu k námětu

Takto jsem měla představu elementárních částic, cítících, množících se a umírajících, žijících v mikroskopickém organismu (buňce), která si je sama ve svém světě středobodem, umírá, množí se, plní své funkce a žije dál. Buňka, jež by mohla být buňkou člověka, nepatrnou stavební částí jeho těla. A dále člověk jako další z nepatrných částic tvořících vesmír, svým poměrovým zmenšením vůči vesmíru podobně nepatrný, jako částice v organismu člověka. Ta i samotný člověk je zase jen miniaturní částí v organismu vesmíru. Obrazně je sám tím listem v koruně pomyslného stromu, tou nejnepatrnější a nejpomíjivější částí.

1.4 Od kořene k hybridnímu organismu

Kořen pomyslného stromu života, který je podle knihy *Dhyanů*, prolutím prapůvodní ženské a mužské energie, je začátkem i koncem dohromady. Zvolila jsem si jako výchozí bod ty nejmenší částice, žijící a tvořící strukturu buněk, buněk žijících v organismu člověka. Člověk je jen malou součástí řetězce, žije a napájí se z obrovského organismu, ze silového pole a proudu energie, z nichž je organismus utvářen. Samotný zdroj je prapůvodní energií, Bohem, absolutní existencí, jež v sobě obsahuje veškeré formy života. Vytvořila jsem tedy obraz jsoucná jako složeninu tvarů a prvků všech forem života od těch nejjednodušších po ty nejsložitější. Vznikl tak obrovský organismus, jenž se formuje v jedinou obří bytost složenou z mnoha částí a komponentů, jakýsi hybridní organismus.

1.5 Králičí blues

Linie filmu se pomalu rýsovala – od mikroskopických částic po hybridní organismus – ale chyběl smysl filmu, zápletka, konflikt, výchozí a konečná část. Neustále se mi vkrádala jedna otázka a to: jaký místo má v tomto celém výčtu smrt? Vždyť je to právě duše, která je tím napojením na onu prapůvodní energii. Bylo by třeba ukázat smrt, aby pak duše mohla jít touto cestou? V této chvíli jsem se definitivně rozhodla, zvolila smrt jako výchozí bod svého filmu a umístila hlavní děj filmu na zem. Ale ukazovat smrt člověka se mi vůbec nezamlouvalo, jelikož hlavní myšlenkou byla skutečnost, že člověk je jen jedním dílkem v řetězci a ne středobodem, kolem kterého se vše točí. Muselo tedy zemřít něco jiného, něco méně důležitého (viděno z lidského hlediska). Možná něco nevinného, možná nemá tvář. V tu chvíli mě napadl králík. Miloučké stvoření, žijící celý život pro člověka, ze které si člověk bere vše – nejen maso, ale i kožešinu. Rozhodla jsem se tedy pro vraždu králíka, která bude začátkem i koncem, spojnicí pozemského světa se světem tam, daleko mezi hvězdami.

Stále se mi ještě rýsovala otázka, jak spojit vraždu králíka se světem duše. Vzpomněla jsem si, že se říká, že lidem těsně před smrtí prolétne před očima celý

jejich prožitý život. Proč by celý život nemohl prolétnout před zraky králíka, těsně před tím, než jej zabijí? Ale jaké by to byly vzpomínky? A proč by králíkovi nemohlo hlavou prolétnout poznání, pochopení všech věcí světa ve chvíli, když už by byl těsně u smrti, u světla, kde nic nebolí a vše je jasné a pochopení přichází samo?

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

Hlavní linie filmu byla načrtnuta. Hledala jsem další zdroje inspirace, které by linii filmu dotvořily, zpřesnily a zdůraznily to důležité.

2.1 Andreas Hykade a jeho „The Runt“

Inspirace přišla s krátkým filmem *Andreas Hykadeho*, výborným německým animátorem, který mě svým výtvarným názorem zaujal již v knize *Animation now!* (4) a jehož filmy jsem viděla v pásmu krátkých animovaných filmů na některém z filmových festivalů. Filmy *Andreas Hykadeho* se vyznačují svou surovostí, a to jak v ději, tak ve výtvarném pojetí, které je svojí jednoduchostí s přehnanými hlavními rysy velmi výmluvné a působivé. Jeho krátký film *"The Runt"* z roku 2006, vypráví o nedomrlém králíčkovi, který měl být po porodu rovnou utracen. Zvířátka se však zastal malý chlapec, jenž si ho mohl ponechat s tím, že králíčka musí za rok vlastnoručně zabít. Rozvíjí se tak vztah chlapce k malému zvířátku, s nímž si hraje, roste a prožívá svá dobrodružství. Avšak rok uplyne a chlapec je nucen králíka zabít. Nadchází velmi silná část filmu, která je neskutečně působivá a při níž běhá mráz po zádech. Právě tento pocit vraždy milého a nevinného zvířátka byl pro mě důležitý.



Obr.1. Obrázky z filmu „THE RUNT“, Andreas Hykade, 2006, animace kreslená na papír

Vybudovat podobnou atmosféru pocitu zabití nevinného tvora byl klíčový. Také postava strýce – hromotluka, jenž ví, za co život stojí a který se obrnil proti jemu – byla pro mě inspirací k charakteru postavy muže, který zabije králíka v mém filmu.

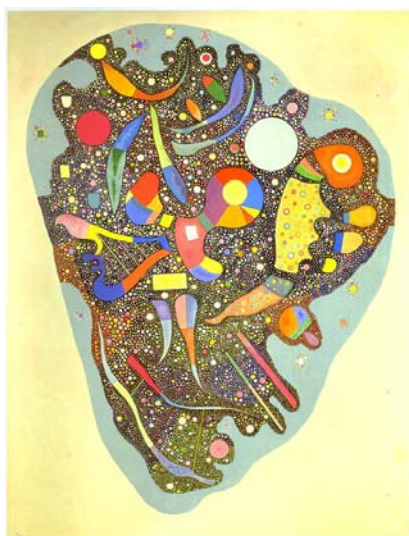
2.2 Výtvarná inspirace

Vasilij Kandinskij, který se ve své tvorbě z pozdního období na přelomu 30. a 40. let 20. století dostává k organické formě abstrakce, byl inspirací pro výtvarné řešení mé bakalářské práce. Jedná se o několik obrazů, které jsou svou barevností velmi hravé a milé a zobrazují podivné bytosti ve vlastních fantastických světech.

Obraz *Colorful Ensemble* z roku 1938 mě ovlivnil především při tvorbě jednobuněčných a mikroskopických organismů a velkého hybridního organismu. Struktura podivných „patvarů“ je mi velmi blízká a obraz je svým vlastním vesmírem obsahujícím velké i malé formy života.

Dalším z obrazů Vasilije Kandinskeho, který mě inspiroval, je obraz *Untitled* z roku 1941, kde je zobrazeno jakési hybridní stvoření podobné amébě.

Obraz *White figure* z roku 1943 je pro mě cestou a formou k tvorbě fantastického stvoření z jiného světa, kdy pro mě není důležitá správná stavba jeho těla, ale především výtvarnost a tvárnost jeho tvaru, jež se může přelévat a přeměňovat.



Obr.2 Vasilij Kandinskij – Colorful Ensemble 1938

Obr.3. Vasilij Kandinskij – Untitled 1941

Obr.4 Vasilij Kandinskij – White figure 1943

3 SCÉNÁŘ

3.1 Literární scénář

Je horký letní den. Mouchy bzučí, slepice kvokají, slunce praží a vidíme oprýskané stěny a rozvrzané staré dřevěné dveře, které pootevřenou mezerou vpouštějí do prázdné, tmavé a špinavé místnosti kužel světla. Pohled přejíždí přes tuto zeď nepravidelně sem a tam. Blíží se kvokání a tiché krůčky. Kužel světla, jež proniká pootevřenými dveřmi, se pomalu začne zmenšovat a tmavnout. Když už stín zabírá celou polovinu kuželu světla, objeví se ve dveřích hlava slepice, jejíž stín je nepoměrně větší a strašidelně deformovaný. Zvědavě nakukuje dovnitř, natahuje hlavu, nakračuje si jednou nohou, jakoby chtěla vkročit dovnitř, ale v tu chvíli se ozve rána kovem o kov a vrznutí branky. Vše ztuhne, všechny zvuky utichnou a jsou slyšet jen blížící se zlověstné kroky. Slepice otočí hlavu směrem ke zdroji zvuku, lekne se a uteče. Obraz se mrknutím předělí. Když se oko otevírá, s vrznutím se otevírají i dveře a v nich stojí statný muž v holínkách, vidíme jen jeho siluetu, jelikož stojí proti světlu. Jeho stín, nepřírozeně zvětšený a prodloužený v kuželu světla pronikajícím z venku, se táhne celou místností a je strašidelnější než sám přichozí. Ozývá se tiché kvílení a šustění slámy a dupání nožiček. Ve chvíli, kdy se muž rozejde směrem ke kotci, kamera odskočí dozadu. Zvětší se jí zorné pole a vidíme mříž, za níž se pozorovatel nachází. Muž se přibližuje ke kleci, zatímco kamera ještě jednou odskočí dozadu. Muž přichází až k mřížím, natahuje ruku a otevírá klec. Ruku natahuje dál dovnitř a snaží se chytit toho, kdo je v ní zavřený. Kamera se otočí dozadu a v této otočce zahlédneme spoluobyvatele klece – další tři králíky, kteří se teď krčí a vyděšeně koukají na blížící se ruku. V tu chvíli ruka dopadne na králíka, který se celou tu dobu díval a jehož oko bylo kamerou. Ruka ho tahá ven z klece a stoupá si s ním. Obraz je teď roztřesený, stále se na vše díváme králíkovým okem, jenž je teď chycen za nohy a otočen hlavou dolů. Králík zvedá hlavu, dokud ve svém zorném poli nevidí mužovu hlavu a ramena, a sleduje, jak muž pomalu zvedá ruku nahoru, natahuje se co nejvýše, aby nabral co největší razanci k úderu. Sledujeme ruku blížící se ke králíkovým očím a

on v tu chvíli oči zavírá. Obraz zčerná. Formuje se v něm jakási bílá skvrna která je při větším odjezdu odrazem světla na panence oka. Když odjíždíme dále, vidíme hlavu a trup jednoduchého živočicha (částice), který je žlutý a vedle něj je další modrý a takto střídavě tu stojí zapuštění ocásky v zemi. Natahují se a vytrhávají se ze země, komíhají ocásky ze strany na stranu a tímto pohybem se posouvají vzhůru. Když se některá modrá a žlutá částice k sobě přiblíží, oba se rozzáří, dotknou se ocásky, jimiž se pak prolnou jeden do druhého a mezi jejich těly vznikne nová, malá buňka. Je zelené barvy, součtem modré a žluté, součtem matky a otce. Otáčí se, jelikož vyrostla hlavou dolů, a pomalu všichni klesají a zasouvají se ocásky zpátky do země. Nastává první odjezd a zjišťujeme, že částice jsou všude kolem, je jimi zaplněna celá plocha, stále se zmenšují a už se objevuje černá skvrna – panenka oka buňky, do jejíž hlavy vjíždíme. Buňka zavírá oko, začíná černat, rozpadat se a umírá. Ale to už kamera přejíždí po jiných živých buňkách a zastavuje se nad párem buněk nad volným místem, které uvolnila mrtvá buňka. Spoj jejich rukou se zvětšuje a rozmnožovací orgány jimi plují k sobě, až se prolnou a spojí se vajíčko se spermii a vyrůstá malá buňka chráněná spojenýma rukama buněk. Jakmile doroste, ruce rodičovských buněk se rozpojí a malá buňka se sama pohybuje směrem k prázdnému místu, jež po sobě zanechala mrtvá buňka. Když dorazí na své místo, chytí se za ruce s vedle ležícími buňkami a uzavře celistvou buněčnou stavbu. Přichází druhý odjezd, kterým se dostáváme za povrch vlasečnice, která se napojuje na žílu v srdci člověka. Odjezd končí v srdci člověka, jež se tu zjevuje. Člověk se otáčí a uklání se k okraji obrazu, ze kterého vychází žena. Začínají spolu tančit a v té chvíli se obraz odmlží a rozjasní a objevujeme se na plese mezi spoustou tančících párů s kapelou v pozadí. Čím více se na sebe muži a ženy v páru tisknou, tím více jim začínají vyrůstat z hlav napojení, která se obmotávají jedno kolem druhého. Kamera se opět vzdaluje od tohoto výjevu a odjíždí směrem nahoru po napojeních, jež se začínají slévat dohromady s napojeními ostatních tanečnicků. Hlavy lidí už zmizely a kamera dále jede po provazcích, které se sbíhají do jednoho proudu, vedle vidíme další takový proud a všechny ostatní proudy se sbíhají do větších. Kamera stále míří vzhůru, proudy už jsou široké a po

chvíli se sbíhají do jediného proudu – kmene. Ten, v místě, kde se rozšiřuje směrem ke kořenům, nabývá nebývalých tvarů, je stále členitější, složitější a neustále se zvětšuje. Teď už kamera jede vzhůru po velkém těle složeném z mnoha podivných tvorů podobných hybridnímu organismu. Až se tvor začne nahoře zužovat, spatří kamera oko, do jehož černé panenky zajede a celý obraz opět zčerná. Mrknutím se otevírá oko, vše je zpomalené a ve škvíře vidíme hlavu muže s napřaženou rukou klesající dolů. Ruka dopadne, ozve se tupá rána, obraz se roztřepe, bledne, až úplně zesvětlá. Ze světla se vynořují průhledné plující bytůstky, směřující nahoru. Kamera je doprovází. Objevují se závěrečné titulky. Bytůstky směřují do jakési díry, kterou proplouvají a objevují se u hybridního tvora, který je však nehmotný, jen jako z kouře, a vplouvají do něj. Poslední titulek mizí společně s posledním obrazem v zatmívače.

3.2 Odjezdy

Hledala jsem způsob, jak vyjádřit PROPORCE mezi jednotlivými úrovněmi (světy). K tomuto účelu mohly dobře posloužit velké „odjezdy“. Rozhodla jsem se také díky předchozímu použití této technologie ve svém filmu a zkušenosti s ní, že velké odjezdy (z dimenze do dimenze) budou základním prvkem mého bakalářského filmu. Velké odjezdy jsou ve filmu celkem tři: první z nich přichází ve chvíli, kdy se ze světa základních částic přesouváme do jádra (oka) buňky. Druhým odjezdem je přemístění se ze světa buněk do vlásečnice v srdci člověka. A posledním odjezdem je přesunutí se z plesu s tančícími lidmi po napojeních, vycházejících z jejich hlav, jež se splétají ve větve stromu života.

3.3 Totální animace

Jelikož odjezdy spojují jednotlivé scény, není třeba v tomto bloku žádného dalšího stříhu. Celá střední část tak bude jednou plynulou sekvencí. Rozhodla jsem se tuto strukturu bez stříhu udržet v celém filmu. Měl by tedy vzniknout film bez jediného stříhu, totální animace, kdy se proanimovávají všechny pasáže, ve kterých by se klasicky stříhalo. V takovémto případě je nutné vymyslet jiné způsoby přesunu

z jednoho prostředí do druhého. Je to kreativní proces, který je pro mě výzvou, což je dalším důvod, proč jsem si jej zvolila.

3.4 Subjektivní kamera

Bylo třeba promyslet způsob animace v králíkárnách, abych dodržela stavbu bez střihu i v této části filmu. K tomuto účelu jsem zvolila subjektivní kameru, která je okem králíka – oběti. Oko vše pozoruje, sleduje a dávkuje divákovi informace, které se dovídá. Rozhodla jsme se s ní pracovat následně: nejprve divákovi ukáže pootevřené dveře, jimiž prosvítá kužel světla. V průběhu úvodních titulků kamera přejíždí po svém zorném poli – tedy po oprýskaných stěnách a po dřevěných dveřích. Může to být bráno jako efektivně zobrazené titulky a zároveň i jako pohled sledující své zorné pole, což se později divákovi potvrdí. Dalším prvkem, který je možné využít, je mrknutí, jímž přiznávám, že kamera je pohledem toho, kdo se dívá. Mrknutím také mohu zrychlit scény, vybudovat napětí a především využít černého obrazu (úplného zavření oka), díky němuž se mohu dostat do jiného obrazu bez složitého proanimování.

3.5 Oko

Oko je pro mě ve filmu nejen kamerou, ale i prvkem vizuálním, myšlenkovým a spojovacím. Skrz oko se králík dívá na svět, prostřednictvím oka pronikáme do jeho hlavy, v níž mu proletí celé uvědomění, dále svět částic je současně okem buňky. Vševědoucí oko na vrcholu hybridního stvoření je spojovacím prostředkem, kdy jím zase vyjíždíme do neblahé reality, kdy ruka muže dopadá a přináší králíkovi smrt.



Obr.5 Oko

4 STORYBOARD

Po dokončení prací na literárním scénáři jsem začala rozpracovávat storyboard s přesnějším rozvržením jednotlivých scén a akcí.

4.1 Skici

Dříve, než jsem začala kreslit jednotlivá políčka storyboard, jsem si načrtla hrubý náhled vizuálu jednotlivých částí filmu, které jsem chtěla tvořit. Je pro mě lepší vytvářet storyboard přímo s navrženými zjednodušenými figurkami, jelikož tím, že je kreslím víckrát v různých polohách a velikostech, dostanu jejich tvar lépe „do ruky“. Také tímto způsobem mohu postavičky ještě dotvářet, popřípadě odstraňovat části, jež by byly složitě animovatelné, které se však při kreslení výtvarných návrhů tak komplikované nezdají.

4.2 Zpracování storyboardu

Jednotlivé obrázky jsem tužkou a pastelkami vkreslovala do předtištěného formuláře na storyboard. Zaznamenávala jsem hlavní a podstatné fáze a animovanou akci jsem vždy jen lehce naznačila nebo popsala vedle obrázku. Délkou záběru jsem se v této fázi nezaobírala, šlo mi především o hrubou stavbu příběhu.

Tato práce byla příjemná a kreativní, bylo však třeba zkoušet, škrtat, vracet se, znovu akci pojmout a nakreslit ji jinak. Naštěstí těchto slepých uliček bylo jen několik, přesto mi ale tvorba storyboardu zabrala více než 7 týdnů práce.

5 ANIMATIK

Po dokončení storyboardu jsem se pustila do tvorby animatiku. Ten jsem kreslila na tabletu přímo v animačním programu *Aura 2*. Animatik měl být pevnou kostrou a návrhem animované akce (hlavními fázemi pohybu) a časováním. Vyjadřovala jsem se jen linkou, co nejjednodušeji, některé tvary, jež měly být v konečném stavu vyplněny barvou nebo vzorem, jsem vybarvovala šedou barvou pro lepší přehlednost a orientaci v obrázku. V některých případech, především při kreslení začátku filmu (sekvencí s králíky), jsem na odjezdy a rotace používala program *Adobe After Effects CS4*, kde je možné tento pohyb vytvořit pomocí několika málo klíčů a vyexportovat celou sekvenci a následně ji importovat zpět do *Aury 2*. Tímto způsobem jsem nakreslila celý plánovaný film (bez titulků).

Animatik se pro mě stal oporou při samotné animaci, nemohla jsem jej však definitivně načasovat kvůli struktuře filmu bez stříhu, kdy se finální dynamika jízd upravuje vždy až při skončení práce na jednotlivých částech filmu a konečné fázi postprodukce, těsně před tím, než se film předává zvukaři.

6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Po dokončení animatiku jsem se pustila do kreslení výtvarných návrhů a pozadí. Pro elektronickou kresbu mi vyhovuje program *Adobe Photoshop CS4*, jež umožňuje rozkreslení jednotlivých částí do vrstev, pozdější vybarvení a stínování, každé do samostatné upravitelné vrstvy. Animační program *Aura 2* je kompatibilní s programem *Adobe Photoshop*, takže všechny vrstvy vytvořené v *Adobe Photoshop*, jsou v plné kvalitě importovány do animačního programu a mohou se tak snadno animovat každá zvlášť.

6.1 Formát videa a velikost obrazů

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolila formát *malé HD (HDTV/720p)*, jenž se mi v minulém roce osvědčil jak svým širokoúhlým formátem, do kterého se dobře komponuje, tak i aspect pixelem tohoto formátu, který je square pixelový. Square pixels jsou pro mě výhodné z hlediska obrázků, jež si ukládám v náhledových verzích, které slouží pro mou vlastní orientaci nebo jako náhledová verze pro konzultaci. Avšak pokud bych obrazy ukládala s jiným aspect pixelem než je 1:1 (square pixels), byly by v prohlížeči deformované, což zcela znemožňuje jejich přesné zhodnocení, účel, pro něž si náhledy dělám.

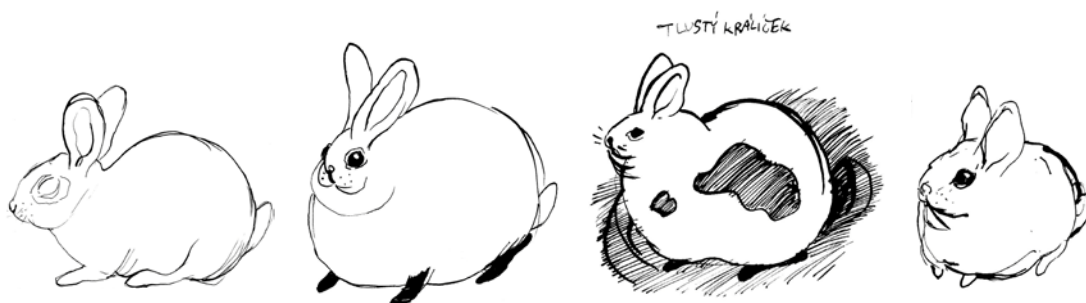
Obrazy jsem kreslila nejprve v programu *Adobe Photoshop* ve větších formátech a s větší rozlišením, než je nezbytně nutné pro animace, jelikož jsem počítala s tím, že budu tyto obrazy nebo jejich části dále používat v tiskové podobě – a to při tvorbě plakátu, do portfolia nebo do jiných prezentací. Proto jsem všechny původní obrazy kreslila v rozlišení 300 dpi, a později si je pro animaci zmenšovala a znovu ukládala přímo ve velikostech a formátech vhodných pro konkrétní scénu. Je to systém pro mě výhodný tím, že pokud se potřebuji vrátit k původnímu obrazu nebo v něm něco změnit, mám stále po ruce výchozí formát v plném rozlišení se všemi upravitelnými vrstvami.

6.2 Tvorba výtvarných návrhů

V této části bakalářské práce se chci věnovat tvorbě výtvarných návrhů jednotlivých postaviček a popisu toho, jak vznikaly.

6.2.1 Králíci

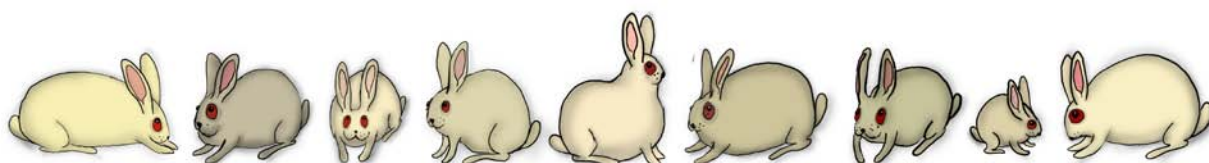
Podkladem pro kresby králíků mi sloužily fotografie, jež jsem si vyhledala na internetu, a které jsem použila jako výchozí materiál pro následné kresby. Postup, kdy jsem si králíky nejdříve několikrát nakreslila perem a tuší, a tím jejich tvar „dostala do ruky“ mi později umožňoval je kreslit bez předlohy a volně stylizovat. Tady je několik prvních kreseb králíků:



Obr.6 Kresby králíků (pero a tuš)

Barvu králíků jsem zvolila světlou, aby lépe kontrastovali s tmavou místností a dřevem kotců. Výsledná barva pak ale není čistě bílá, ale krémová až světle hnědá, protože bílá barva se nevyskytuje v natolik zastíněné místnosti a bílí králíci by nepřírozeně svítli v tmavých klecích. Proto jsem jejich barevnost upravila podle prostředí, a to u každého králíka jinak.

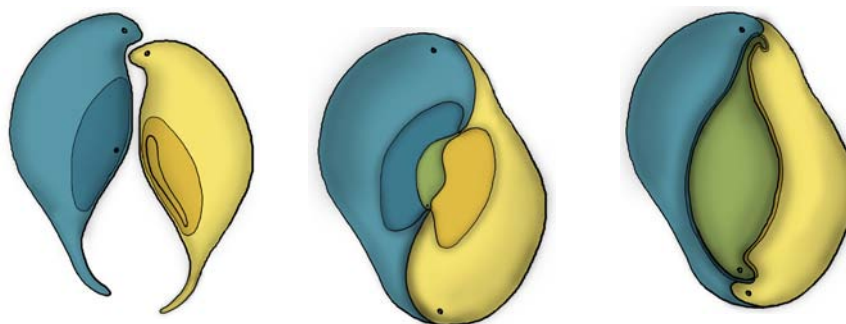
Tento typ králíků albínů mi vyhovoval ještě jednou věcí – červenou barvou jejich očí. Červené oči tak ještě stupňují strach králíků a působí expresivněji. Zde jsou výsledné kresby králíků:



Obr.7 Finální podoba králíků

6.2.2 Částice

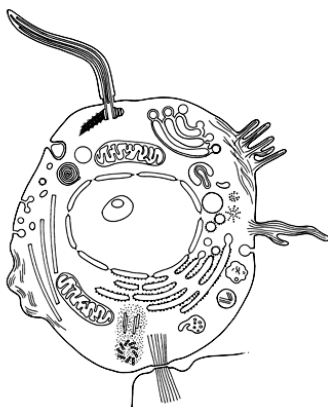
Částice, mikroskopické organismy, jež mohou být také molekuly, pro mě měly podobu jednoduších organismů s očima, lehce oddělenou hlavičkou a ocáskem. Potřebovala jsem, aby se do sebe mohly zkroutit nebo se jiným způsobem prolnout, když se budou pářit. Vytvořila jsem postavičky podobné tuleňům. Rozhodla jsem se pro kontrastní barevnost – samička je žlutá, sameček modrý a malá částice, jež je součtem obou, je zelená. Tady je ukázka výtvarné řešení částic a základní fáze jejich páření:



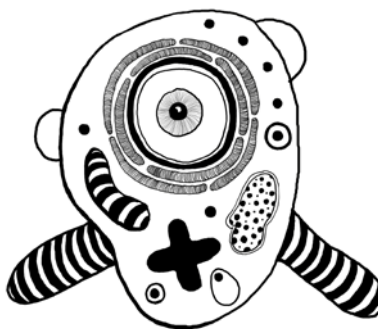
Obr. 8 Finální podoba částic a jejich fáze páření

6.2.3 Buňky

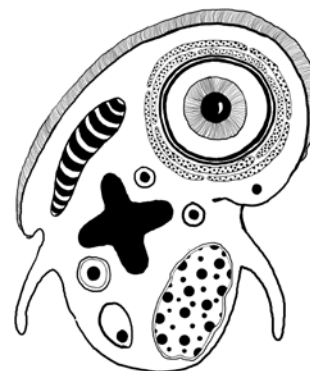
Výtvarné návrhy buněk pro mě byly jedny z nejjednodušších, protože se kresbou podivných stvoření bavím a měla jsem jich již spoustu nakreslených. Nebylo tedy těžké vytvořit obraz buňky, i když jsem si přirozeně vyhledala několik vědeckých nákresů a fotek buněk. Nejvíce se mi zamlouval nákres buňky (Obr.9), ze kterého jsem vycházela. Zde jsou některé z dalších návrhů buňky:



Obr.9 Východí nákres buňky

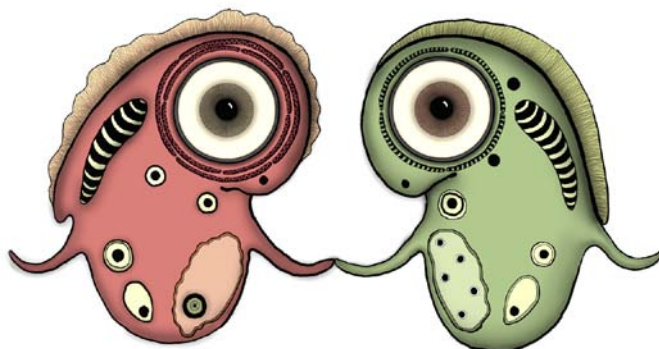


Obr.10 Varianta návrhu buňky



Obr.11 Finální podoba buňky

Buňky jsem vytvořila více personifikované, protože žijí, cítí, množí se a umírají, nejsou tedy jen primitivními organismy. Jádro buňky je řídicím centrem a zároveň jejím okem, a to z toho důvodu, aby více připomínalo živého tvora. Proto jsem buňkám nakreslila i čumáček a ruce. Také se mi zamlouvala možnost zařazení symbolu oka i do této části filmu, kdy částice tvoří strukturu oka - jádra buňky. Buňky jsou párové, bylo třeba použít několik charakteristických znaků pro rozlišení pohlaví buňky – ženská buňka je tedy trošku zaoblenější a zdobenější na ploutvi. Ke snadnějšímu rozlišení přispívá i barevnost – ženské buňky jsou v teplých odstínech (od oranžové po růžovou) zatímco mužské v barvách studených (od modré po zelenou).



Obr.12 Finální podoba páru buněk

6.2.4 Člověk a ples

Člověka je zobrazen pouze jako silueta, abych na něj nekladla větší důraz, než je nutné (člověk je jen součástí řetězce, zase jen jedna veličina) a není třeba ho více charakterizovat. Vytvořila jsem tedy protáhlé štíhlé postavy, jejichž siluetu nehálí žádný oděv. Jsou to spíše prototypy ženy a muže. Mají na temeni protáhlé hlavy do zašpičatělého tvaru. Tento tvar je výtvarnější, zajímavější a vznešenější, než klasický ovál. Další důvodem pro tento tvar jsou napojení, jež lidem vyrůstají z hlavy, které takto mohou jen protáhnout tvar hlavy.



Obr.13 Kresba siluet lidí

6.2.5 Hybridní organismus

Hybridní organismus je gigantický celek složený z jednotlivých komponentů a částí podivných stvoření vycházejících z živočišné, lidské a rostlinné říše. Je možné v něm zahlédnout jednotlivé části zvířat, jako například uši, oči, tlamy, bříška, choboty, ocásky, ploutve, nohy, chapadla..., ale také naprosto fantastické a nereálné, až téměř ornamentální tvary.

6.3 Tvorba pozadí

Kresbou pozadí jsem se zabývala hned po zpracování výtvarných návrhů. Začínala jsem pozadími v první části filmu – kotce králíků a prázdné místnosti s pootevřenými dveřmi – jež měly být velmi reálné. Používala jsem jemnou kresbu se spoustou linek šrafování, dále ji barvila a stínovala, přesto ale stále chyběl onen realistický punc. Proto jsem použila textury starých, oprýskaných zdí a dřeva. Pozadí s texturami vypadá o mnoho realističtěji.

Pozadí částic je mnohem jednodušší, jelikož jsou jeho části animované. Tedy, pouze linka, barva a stín. Pozadí je také výrazně barevné – v různých odstínech červené. V průběhu scény se částice vzdalují od země, a čím jsou výše, tím více se linka pozadí rozmlžuje a mizí, až se nakonec prolíná se zářemi rozsvícených částic.

Pozadí buněk je o poznání detailnější a kresebnější než pozadí částic. Je tu každá linka hladké svaloviny. Šrafováním tvoří důlky, v nichž jsou ukotveny jednotlivé buňky. Barevnost je pastelová, hnědo-růžová, spíše nenápadná a doplňková, aby nepřebíjela barevné buňky.

Další pozadí je ve scéně tančících párů na plese. Celý výjev je zalit žlutým světlem večerního osvětlení a jen vzadu se rýsují postavy hudebníků na pódiu.

Posledním pozadím je hvězdná obloha vesmíru rýsující se nad hlavou hybridního tvora i kolem něj, kterou jsem poskládala z mnoha fotek vesmíru stažených z webových stránek NASA, jež je poskytuje ve vysoké kvalitě.

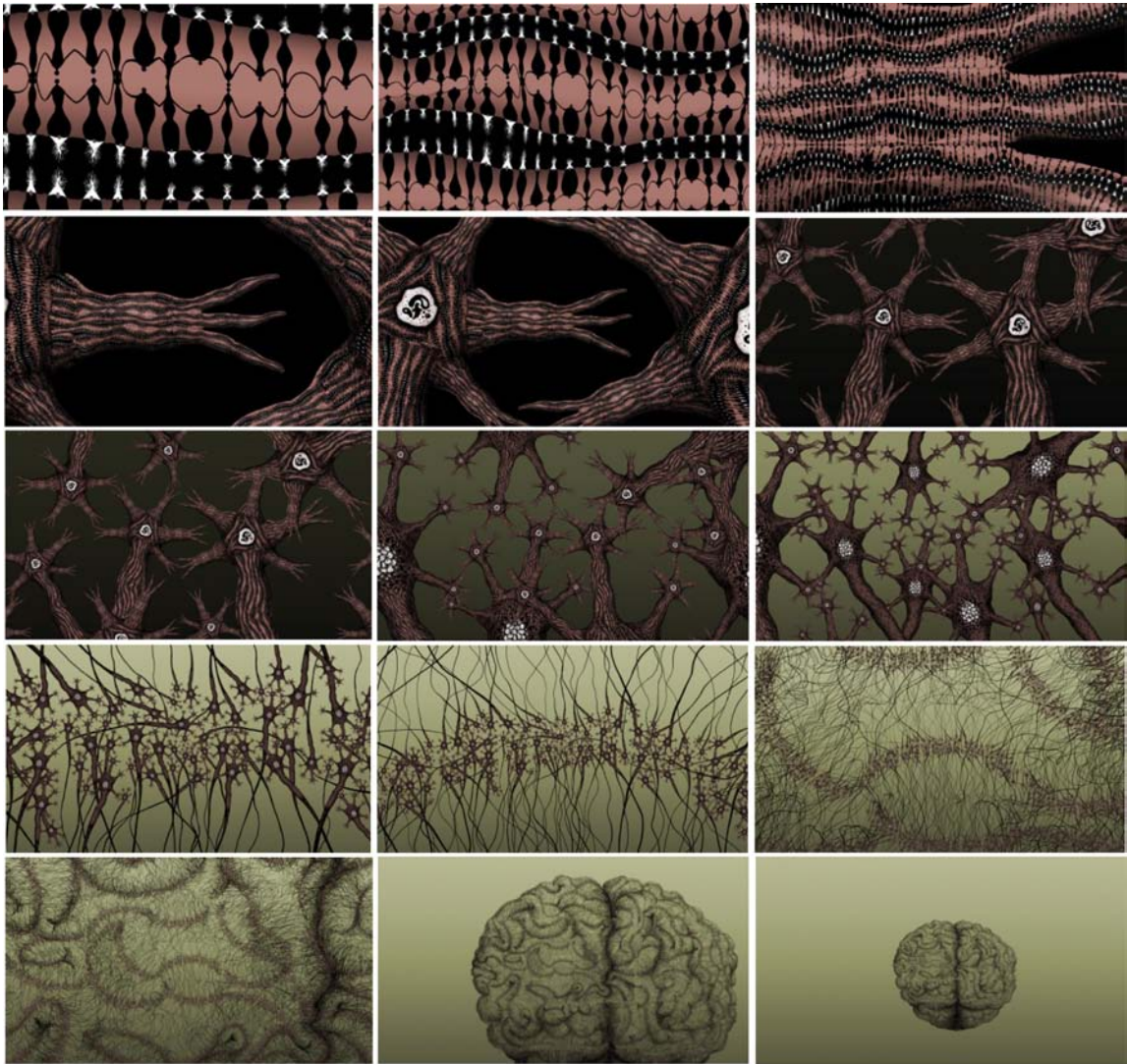
6.4 Technologie odjezdů

Technologie odjezdů je založena na skládání a přesném umístění jednotlivých obrazů nad sebe. Odjezdy se často dělají z fotek map a snad každý už dnes viděl zoom z vesmíru na zemi, na plochy světadílů, jejich rozvrásněné části, tečky měst, větší tečky měst, plochy měst se zvětšením až na konkrétní dům. Můj odjezd nebyl tak jednoduchý, jako je stažení a seskládání několika obrázků z internetu. Musela jsem každou fázi odjezdu postupně nakreslit. Výchozí obraz jsem vždy zmenšila a dokreslila další kus „mapy“, opět zmenšila a dokreslila, dokud jsem se nedostala do cíle. Při dokreslování bylo potřeba velké přesnosti, nesmělo se zasahovat do zmenšeného obrazu a bylo nutné co nejpřesněji napojit každou linku. S linkami nebyl až takový problém, ale napojování stínu (široké stopy se sníženou průhledností) je téměř nemožné, nedá se přesně napojit v té samé intenzitě. Vždy alespoň kouskem překrývá zmenšenou část a překrytí tvoří flíček. Proto jsem v odjezdech se stínováním téměř nepracovala a zaměřila se především na lineární stavbu kresby.

Při tvorbě podobných odjezdů, kdy se obraz častokrát zmenšuje, dochází postupně k jeho znekvaitňování a „slévání“ linek do ploch. Právě díky znekvaitňování a slévání ploch jsem mohla dosáhnout toho, aby se mi buňky ve druhém odjezdu zmenšily natolik, že vytvořily jednolitou a jednobarevnou plochu, se kterou se pak dalo jednodušeji pracovat.

Díky předchozí práci na videoklipu, kdy jsem podobný dlouhý odjezd vytvářela, jsem už měla zkušenosti s touto technologií a mohla jsem se lépe vyvarovat chyb, jež jsem ve svém dřívějším projektu udělala. Jde především o jiný způsob animace v programu *Adobe After Effects*, ve kterém teď dosahuji naprosto plynulému odjezdu.

Níže uvádím ukázky obrázků z odjezdu, jehož výchozím obrazem jsou nervové buňky a konečným samotný mozek člověk, který jsem vytvořila v jedné části videoklipu k písni „*Na kolenách*“ :



Obr. 13 Obrázky z odjezdu nervových buněk v mozku člověka – „Na kolenách“ Animovaný videoklip

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 ANIMACE

Kreslená animace je mnou oblíbenou technologií už od prvního ročníku studia. Nevadí mi rutinní fázování ani vybarvování. Baví mě na ní možnosti kresby, která se postupně vyvíjí, vychází z navržené kresby, přeměňuje se a postupným fázováním se rozvíjí do tvaru, který bych z hlavy nevymyslela. Dávám přednost způsobu animace „přímo vpřed“, jak ji popisuje Jiří Kubíček ve svém Úvodu do estetiky animace (5).

Další technika animace – digitální plošková a program *Adobe After Effects*, se pro mě staly velmi oblíbenými svým množstvím způsobů, jak animovat. Program obsahuje obrovské množství efektů, jimiž je možné rozhýbat statický obraz nebo animovanou sekvenci.

7.1 Kombinace kreslené a ploškové animace

Animace ploškou v programu *Adobe After Effects* je pro mě obrovským přínosem, jelikož umožňuje přehledně a jednoduše pohybovat jednotlivými vrstvami, jež jsou v kompozici importovány, dotvářet a komponovat obraz přímo až v tomto programu, měnit barevnost, měnit časování, zrychlovat, zpomalovat pohyb nebo hýbat jen částmi obrazu.

Oblíbeným způsobem, kterým pracuji, a kterým jsem zpracovávala svou bakalářskou práci, je kombinace digitální ploškové a kreslené animace. Ráda používám právě ručně kreslenou animaci, jelikož je možné s ní docílit živosti a nepravidelnosti a má své osobní kouzlo, které není dosažitelná při počítačem propočítaném pohybu. Proto nejdříve animuji všechny potřebné pohyblivé části ve scéně a tyto animované sekvence skládám do finálního obrazu až v programu *Adobe After Effects*, opatřuji je efekty, dobarvuji, přidávám světla, maskuji, dělám jízdy kamerou, upravuji rychlost a dynamiku záběrů. Ve své bakalářské práci jsem začala také pracovat s 3D ploškou v programu *Adobe After Effects* a jejími možnostmi s použitím kamery a dalších efektů. Tento způsob animace jsme použila především v první a druhé části své bakalářské práce, tedy ve scénách s králíky a s částicemi.

8 POSTPRODUKCE

8.1 Střih kamerou

Má bakalářská práce je animací bez střihu – totální animace, kdy k přechodu do jiného prostředí používám jiné způsoby, jak jsme už výše uvedla, třeba právě mrknutí oka a jím vzniklou černou plochu. Stříhat se dá také pohybem kamery. Můžeme tak dělat rychlé nájezdy, dynamizovat akci, nebo zpomalovat až téměř k zastavení, pokud je třeba přesunout více pozornosti na samotnou akci.

Kamera mi také byla velkým pomocníkem při napojování jednotlivých scén – obrazů. Celý film jsem si pomyslně rozdělila na 5 částí, jež tvoří téměř uzavřené celky. Je totiž složité napojovat následný obraz na předchozí, protože kamera nebo jízda samotného obrazu se pohybuje určitou rychlostí a následná scéna zase rychlostí jinou. Bylo třeba tyto pohyby sladit, aby nedošlo k cuknutí obrazu a to je úkol nesnadný. Mým úkolem tedy bylo spíše navazovat než stříhat.

V konečné fázi jsem film ještě upravila jízdami kamerou, rychlostí jejich jízd a v místech, kde byla sekvence pomalá, jsem přidala malý nájezd nebo odjezd. Naopak v místech plných akce jsem kameru zpomalila nebo zastavila, aby bylo možné vstřebat vše, co se oku nabízelo.

8.2 Titulky

Úvodní titulky jsem zakomponovala do úvodní části filmu – jízdy kamerou (pohledu) po pootevřených dveřích a oprýskaných protějškových stěnách. V této části jsou slyšet veškeré ruchy a zvuky místa, divák má tedy delší čas k tomu, aby byl uveden do prostředí, v němž se první scéna odehrává. Úvodní titulky jsou již součástí filmu.

Závěrečné titulky se objevují chvíli po ztichnutí a odeznění prvotního šoku ze smrti králíka. Animuji tak klidnou sekvenci, kdy malé dušičky stoupají k jakési díře nahoře, vlní se a plují, pak touto dírou proplovávají a objevují se ve světě hybridního stvoření, jež je samotným Bohem a pomalu do něj vplouvají. Tato klidná sek-

vence je provázena závěrečnými titulky psanými nepříliš výrazným písmem, aby nerušily klidnou atmosféru doznění filmu.

8.3 Zvuk a hudba

Rozvržení zvuků, ruchů a hudby se v jednotlivých částech filmu liší. V první části (kotce s králíky) není žádná hudba, ale především ruchy a atmosféra letního dne – bzučení much, kvokání slepic, lehce vanoucí vítr, jemné cinkání kovu na kov kdesi v dáli. Jsou to však především ruchy, které v této části filmu budují emoce. Ruchy jako blížící se kroky, vrzání branky a starých dveří, šustění slámy, tiché poplašené kvílení králíků budují pocit strachu a blížícího se nebezpečí.

Druhá část filmu (částice) plynule přejde v jemnou, uklidňující hudbu.

Třetí část filmu (buňky) je hravější, stejně jako barevné buňky a její odjezd do srdce bude provázen svištícím zvukem průletu, a tlukotem srdce, až se vynoří ven z lidského těla.

Ve čtvrtém obraze hraje plouživá plesová hudba, snad saxofon s trochou jazzu, která tanečnický svádí k tomu, aby si byli stále blíže.

Následuje odjezd po napojeních, kdy hudba plesu pomalu zaniká a z ticha se vynořuje zcela jiná melodie, tichá a klidná.

V pátém obraze (hybridní organismus) hudba nabírá dynamiku, je tu více zvukových efektů. Po vnoření se do oka následuje rychlý návrat do reality jak v obraze, tak i ve zvuku a celý zvuk prvního obrazu se rozezní hned při otevření oka. Pak je slyšet svištění ruky, dutá rána a tichý jednolitý tón (jako zaprašštění v uších), který postupně zaniká s rozplývajícím se obrazem

Hudba se postupně zase rozezní při závěrečných titulcích.

9 ZÁVĚR

Práce na tomto filmu mě obohatila novými zkušenostmi a to jak na poli teoretickém, tak na poli praktickém. Naučila jsem se nové způsoby animace, jak pracovat s jízdami kamerou a 3D ploškou, jak stříhat bez stříhu, a otevřely se mi nové obzory při četbě knih, v nichž jsem hledala odpovědi na četné otázky při tvorbě scénáře.

Jedním z nejdůležitějších přínosů je však skutečnost, že jsem zformulovala myšlenky a otázky, kterými jsem se několik posledních let zabývala, dala jim podobu a možná i vlastní život. Se zpracováním makrokosmu a mikrokosmu a pokusem obsáhnout celý vesmír v jednotícím principu jsem se v animovaném filmu ještě neselekala. Propojení duchovna s reálným životem a zobrazení velikostního rozdílu mezi formami života bylo mým původním záměrem. Snažila jsem se o ztvárnění pohledu na život, který by měl i filozofický přesah. Spojila jsem dokumentární a naučný film s filmem duchovním. Pokusila jsem se ztvárnit starodávné duchovní principy moderní technologií. Použila jsem technologii velkých odjezdů používanou jako součást efektních prezentací ve spojení s klasickou animací děje, která buduje napětí a emoce. Vznikl tak film nebyvalé formy a obsahu, který může sloužit jako předmět k zamyšlení, jako naučné dílo zobrazující formy života, jako ztvárnění starobylých duchovních otázek, nebo jako podívaná na neklasický animovaný film.

Práce na bakalářském filmu procházela střídavě obdobími optimismu a pesimismu a vyzkoušela mou vytrvalost, trpělivost a důvěru ve zvolený projekt, které nebylo jednoduché udržet. Velkou měrou mi pomáhali přátelé a konzultanti, kteří mi v potřebných chvílích dodali sílu, zkorigovali mé snažení a vrátili mě do potřebných mezí, bez jejichž pomoci bych více tápala a možná se ani nedobrala zdárného konce.

SEZNAM POUŽITÉ LIREATURY

- (1) *Jeskyně předků*, RAMPA Dr. T. Lobsang, Trigon, 1995, ISBN 80-85320-63-0, (str.41-43)
- (2) *Škola kresleného filmu*, DOVNIKOVIČ Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986, ISBN: 978-80-7331-091-2
- (3) *Stezka Draka*, WEISNER, Ivo, 1. vydání, Ústí nad Labem, AOS PUBLISHING, 2001, ISBN 80-86063-39-9, (str. 36-38),
- (4) *Animation Now!*, ANIMA MUNDI, editor: Julius Wiedeman, vydalo nakladatelství Taschen v roce 2004, ISBN 3-8228-2588-3, (str. 36-45)
- (5) *Úvod do estetiky animace*, KUBÍČEK Jiří, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, ISBN 80-7331-019-8

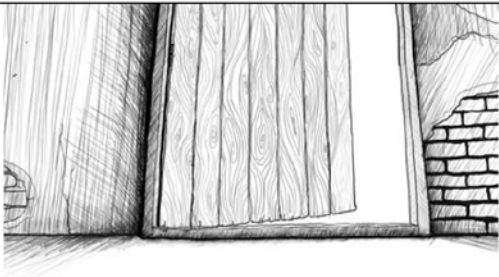
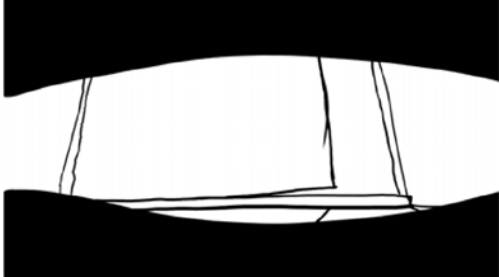



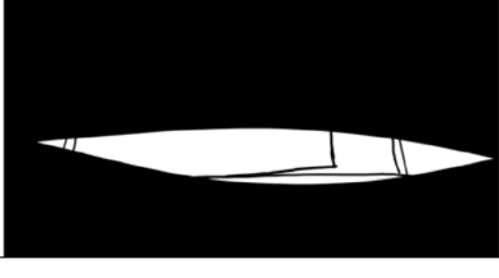
SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1. The runt, Andrease Hykade, obrázky z filmu.....	15
Obr.2. Coloful Esemble, Vasilij Kandinskij.....	16
Obr.3. Untitled, Vasilij Kandinskij.....	16
Obr. 4. White figure, Vasilij Kandinskij.....	16
Obr.5. Oko.....	20
Obr.6. Kresby králíků (pero a tuš).....	24
Obr.7. Finální podoba králíků.....	24
Obr.8. Finální podoba částic jejich fáze páření.....	25
Obr.9. Výchozí náskres buňky.....	25
Obr.10 Varianta návrhu buňky.....	25
Obr.11 Finální podoba buňky.....	25
Obr.12. Finální podoba páru buněk.....	26
Obr.13. Kresba siluet lidí.....	26
Obr.14. Obrázky z odjezdu z animovaného videoklipu „Na kolenách“	29





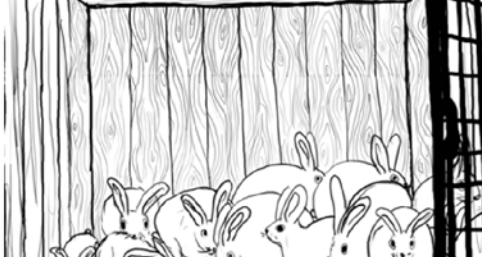
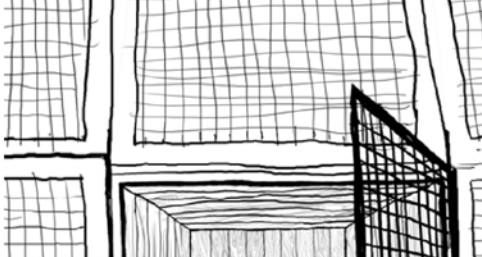
SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Technický scénář.....	38
------------------------------------	----


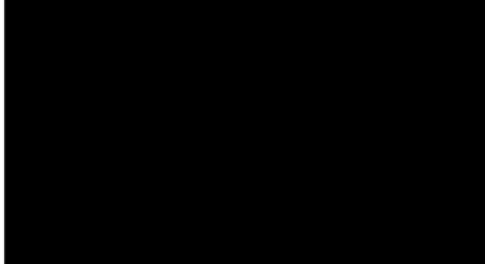




PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

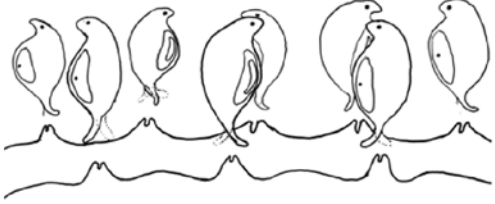




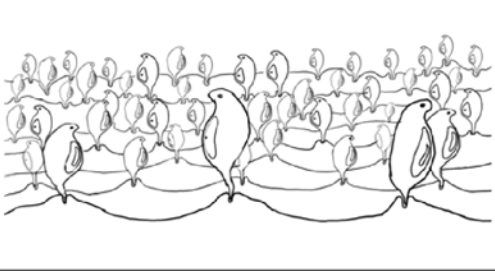
	<p>Obraz 1 Čas 00:00 – 00:20</p> <ul style="list-style-type: none"> - jízda kamerou po stěně a dveřích - úvodní titulky - atmosféra: horký letní den - ruchy: bzučení much, kvokání slepic, šumění stromů, t'apkání nožiček
	<p>Obraz 1 Čas 00:20 – 00:22</p> <ul style="list-style-type: none"> - mrknutí – přiznání subjektivního pohledu (objektiv kamery = oko toho, kdo se dívá) - vidí svět, jež se mu otevírá pootevřené dveře, prosvítající kužel světla do tmavé místnosti - pocit: strach, něco není v pořádku - ruchy: blížící se šustění + něco zlověstného
	<p>Obraz 1 Čas 00:22 – 00:25</p> <ul style="list-style-type: none"> - objeví se velký stín - do dveří nahlédne slepice (drobná v porovnání se svým stínem) - ruchy: kvoknutí, šustění slámy, kroky slepice
	<p>Obraz 1 Čas 00:22 – 00:26</p> <ul style="list-style-type: none"> - malý nájezd na slepici – zdůraznění, jak je malá - slepice natahuje hlavu, zvědavě nahlíží dovnitř - malý odjezd - stín se zlověstně natahuje - ruchy: ukvoknutí slepice, dupkání nožiček
	<p>Obraz 1 Čas 00:26 – 00:28</p> <ul style="list-style-type: none"> - jemné zvuky protne vrznutí branky - slepice rychle otočí hlavu ke zdroji zvuku - všechno ztichne - z ticha se ozývají pomalu se blížící kroky - slepice se přikrčí a vystartuje k útěku
	<p>Obraz 1 Čas 00:28 – 00:30</p> <ul style="list-style-type: none"> - oko se zavírá - roztřesená kamera (oko) - ruchy: zlověstné kroky, skřípá písek a ticho

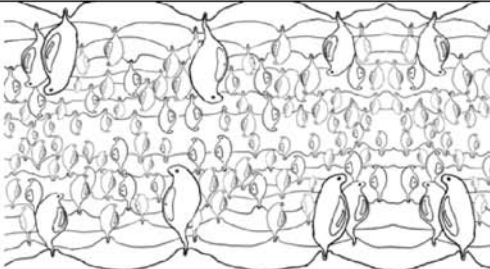

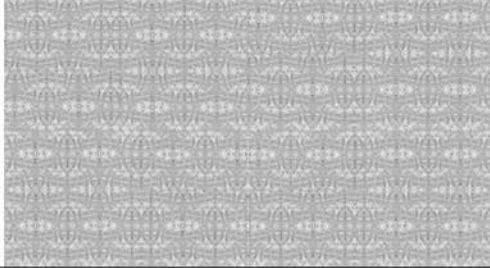
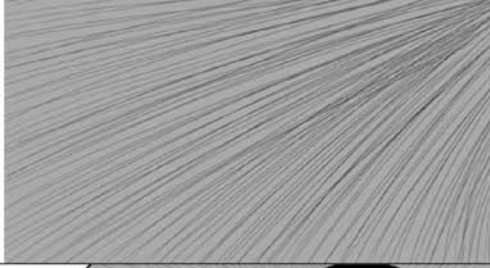
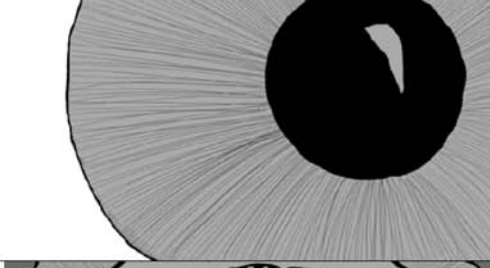
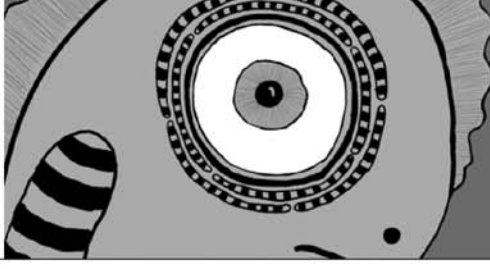
	<p>Obraz 1 Čas 00:30 – 00:31</p> <ul style="list-style-type: none"> - otevírá oko - ruchy: kroky zastaví, vrznou dveře
	<p>Obraz 1 Čas 00:31 – 00:33</p> <ul style="list-style-type: none"> - pomalu otevírá oko a odkrývá velký stín a ve dveřích stojící postavu, která otevírá dveře - ruchy: táhlé vrzání dveří, dupkání nožiček
	<p>Obraz 1 Čas 00:33 – 00:37</p> <ul style="list-style-type: none"> - roztřesený obraz – (nahoru a dozadu = uskakuje dozadu) a třepe se - objevují se mříže – prozrazují, že ten, kdo se dívá, je zavřený - ruchy: splašené poskakování, šustění slámy, zrychlený dech
	<p>Obraz 1 Čas 00:37 – 00:38</p> <ul style="list-style-type: none"> - postava (hřmotný muž) se rozejde směrem ke kleci - její stín je zlověstný - kamera se třese - ruchy: sláma šustí, blíží se kroky
	<p>Obraz 1 Čas 00:38 – 00:39</p> <ul style="list-style-type: none"> - postava se stále přibližuje - stín se v perspektivě zvětšuje - kamera se zastavuje - ruchy: vše ztichne, jen dunivé kroky (s ozvěnou)
	<p>Obraz 1 Čas 00:39 – 00:40</p> <ul style="list-style-type: none"> - postava se zastaví, sklání se a natahuje ruku dolů - pohyb kamery ustane - ruchy: ticho, jen tlukou srdce a zrychlený dech králíků

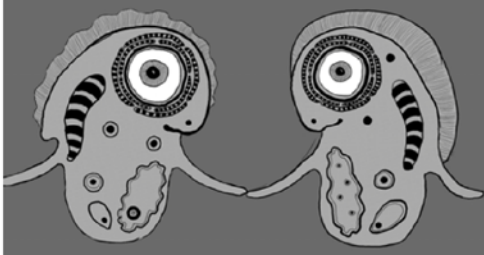
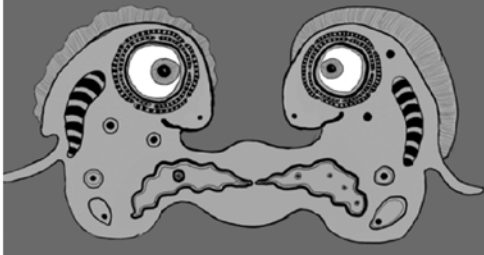
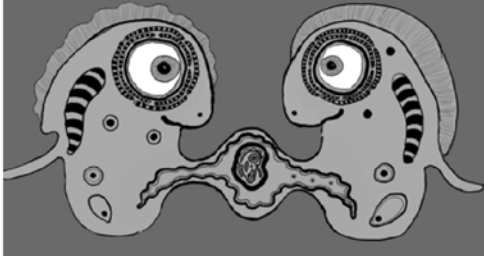
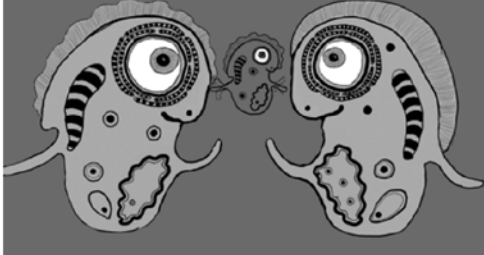
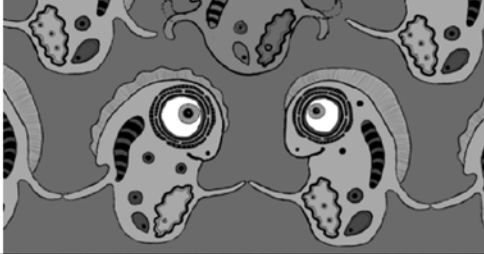
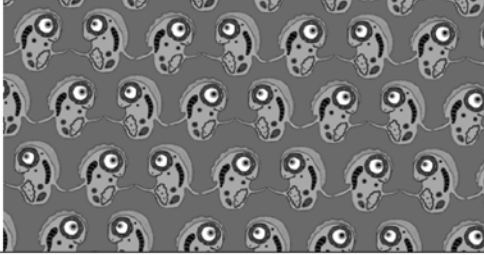
	<p>Obraz 1 Čas 00:40 – 00:42</p> <ul style="list-style-type: none"> - otevírá klec - kamera statická – vše ztuhlo - ruchy: vrznutí dvířek, šustění látky
	<p>Obraz 1 Čas 00:42 – 00:45</p> <ul style="list-style-type: none"> - ruka se natahuje a zvětšuje se, jak se přibližuje ke kameře - ruchy: tlukot srdce, šustění slámy
	<p>Obraz 1 Čas 00:45 – 00:46</p> <ul style="list-style-type: none"> - ruka se přiblíží tolik, že zabírá skoro polovinu obrazu - kamera odskočí dozadu a začne se otáčet - ruchy: kvikání králíků, šustění slámy
	<p>Obraz 1 Čas 00:46 – 00:48</p> <ul style="list-style-type: none"> - kamera se otáčí a ukazuje spoluobyvatele v kotci – králíky (kamera – oko – je okem jednoho z králíků) - králík uskakuje dozadu, ale ruka ho chytí - ruchy: zběsilé šustění slámy, dupkání a kvikání králíků
	<p>Obraz 1 Čas 00:48 – 00:50</p> <ul style="list-style-type: none"> - subjektivní pohled králíka – zatřesení, skrčení (pod váhou ruky) a pohyb dozadu (ven z klece), jak ho vytahuje ven z kotce. - králíci zvedají hlavy a zděšeně koukají a třesou se - ruchy: zakvílení chyceného králíka
	<p>Obraz 1 Čas 00:50 – 00:51</p> <ul style="list-style-type: none"> - pohyb kamery (oka) nahoru, jak se muž zvedá - ruchy: šustění ustává

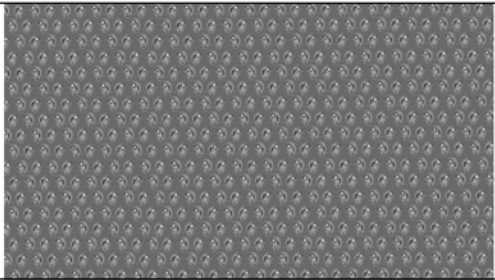

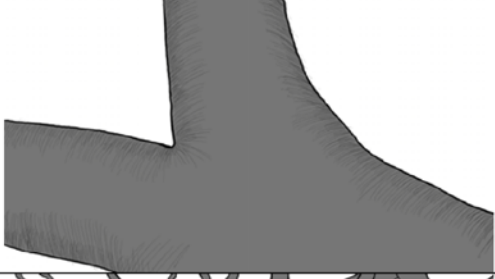



	<p>Obraz 1 Čas 00:51 – 00:52</p> <ul style="list-style-type: none"> - muž si s králíkem stoupá - kopnutím zavírá dvířka kotce - ruchy: šustění látky, vrznutí dvířek
	<p>Obraz 1 Čas 00:52 – 00:53</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozhoupání obrazu - ruchy: čenichání králíků, šustění slámy
	<p>Obraz 1 Čas 00:53 – 00:54</p> <ul style="list-style-type: none"> - cuknutí (muž ho chytil na nohy) - otočí králíka vzhůru nohama – otočení obrazu o 180° - ruchy: vše se tlumí, jen tiché bušení srdce
	<p>Obraz 1 Čas 00:54 – 00:55</p> <ul style="list-style-type: none"> - králík těká zmateně pohledem (škube sebou) - neklidná kamera - zastaví se , jakmile spatří hlavu muže nad sebou - ruchy: tlukot srdce
	<p>Obraz 1 Čas 00:55 – 00:56</p> <ul style="list-style-type: none"> - muž na něj shlédne dolů - povzdechne si - pomalu zvedá ruku - ruchy: vše tichne
	<p>Obraz 1 Čas 00:56 – 00:57</p> <ul style="list-style-type: none"> - muž se natahuje se zvednutou rukou - vše ztichne

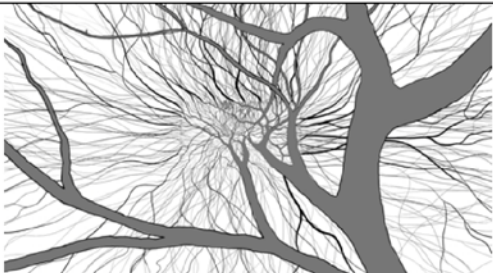
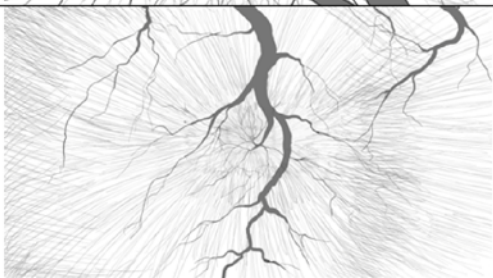
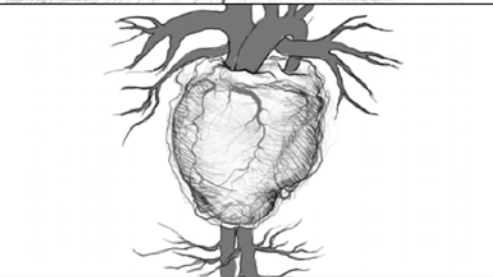
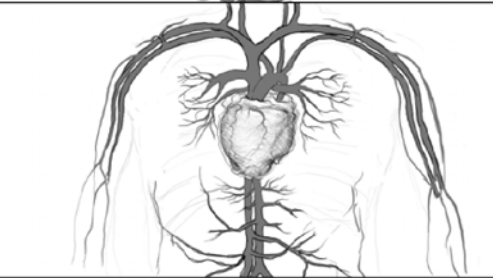


	<p>Obraz 1 Čas 00:57 – 00:58</p> <ul style="list-style-type: none"> - králík zavírá oči - ruka pomalu dopadá - zvuk mizí v ozvěně se zavíráním oka
	<p>Obraz 2 Čas 00:58 – 00:59</p> <ul style="list-style-type: none"> - tma a ticho – doznívají zvuky z předchozího obrazu
	<p>Obraz 2 Čas 00:59 – 01:01</p> <ul style="list-style-type: none"> - ze tmy se vynuřuje bílá skvrna, která se tvaruje do odlesku světla v oku - zvuk: stále doznívají zvuky minulého obrazu, tlumí se a pomalu se prolínají s novou melodií
	<p>Obraz 2 Čas 01:01 – 01:02</p> <ul style="list-style-type: none"> - oko se formuje a v odjezdu se objevuje hlava živočicha
	<p>Obraz 2 Čas 01:02 – 01:03</p> <ul style="list-style-type: none"> - páry živočichů – samičky a samečci - dozněly všechny zvuky z minulého obrazu – už jsme v jiném světě
	<p>Obraz 2 Čas 01:03 – 01:04</p> <ul style="list-style-type: none"> - jednoduší živočichové ukotvení ve hmotě
- 5 -	







	<p>Obraz 2 Čas 01:04 – 01:05</p> <ul style="list-style-type: none"> - natáhnou se a vytrhnou se ze „země“ - komíháním ocásků se pohání a stoupají vzhůru
	<p>Obraz 2 Čas 01:05 – 01:09</p> <ul style="list-style-type: none"> - přibližují se k sobě sameček a samička, a vždy, když už jsou hodně blízko, tak se dvojice rozzáří
	<p>Obraz 2 Čas 01:09 – 01:11</p> <ul style="list-style-type: none"> - spojí se ocásky a prolnou se do sebe
	<p>Obraz 2 Čas 01:11 – 01:18</p> <ul style="list-style-type: none"> - spojí se a mezi nimi vznikne nový živočišek
	<p>Obraz 2 Čas 01:18 – 01:24</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpojí se, otočí a pomalu se vrací dolů
	<p>Obraz 2 Čas 01:24 – 01:30</p> <ul style="list-style-type: none"> - usazují se zpět do svých opuštěných děr



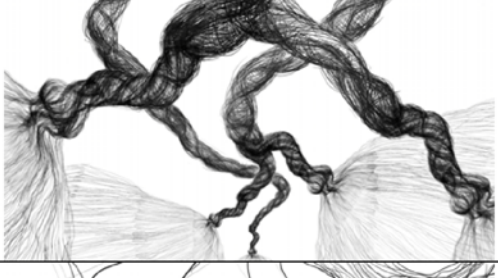



	<p>Obraz 2 Čas 01:30 – 01:31</p> <ul style="list-style-type: none"> - po usazení obraz pomalu odjíždí – zobrazuje celou plochu se zakotvenými živočíchky
	<p>Obraz 2 Čas 01:31 – 01:33</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd
	<p>Obraz 2 Čas 01:33 – 01:34</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd
	<p>Obraz 2 Čas 01:34 – 01:35</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd
	<p>Obraz 2 Čas 01:35 – 01:36</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd do oka (jádra) buňky
	<p>Obraz 2 Čas 01:36 – 01:37</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd do hlavy buňky, která umírá, rozpadá se a zanechává prázdné místo


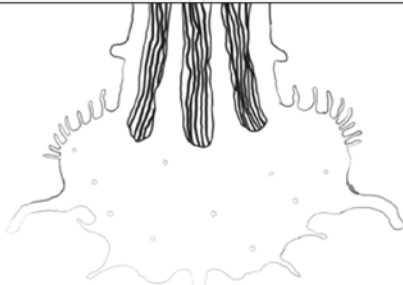



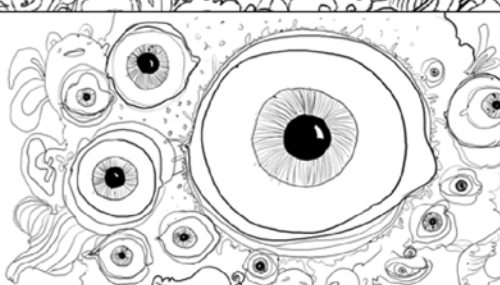
	<p>Obraz 2 Čas 01:37 – 01:41</p> <ul style="list-style-type: none"> - přejezd kamerou z mrtvé buňky na pár buněk (samičku a samečka)
	<p>Obraz 2 Čas 01:41 – 01:43</p> <ul style="list-style-type: none"> - množení buněk
	<p>Obraz 2 Čas 01:43 – 01:45</p> <ul style="list-style-type: none"> - utváří se malé buňátko – malý nájezd na něj
	<p>Obraz 2 Čas 01:45– 01:47</p> <ul style="list-style-type: none"> - buňátko se odpojuje od buněk, komíhá rukama a přesouvá se a místo, jež uvolnila mrtvá buňka
	<p>Obraz 2 Čas 01:47 – 01:48</p> <ul style="list-style-type: none"> - jakmile dorazí na své místo, spojí se rukama s ostatními buňkami – svým tělem zaplní buněčnou stavbu, která je teď celistvá
	<p>Obraz 2 Čas 01:48 – 01:50</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na buněčnou stavbu


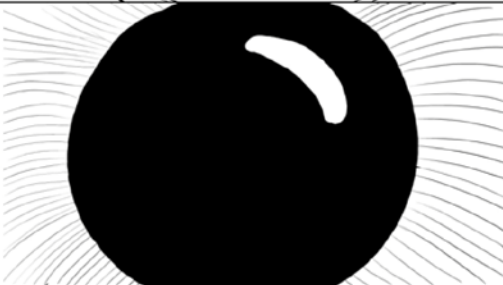
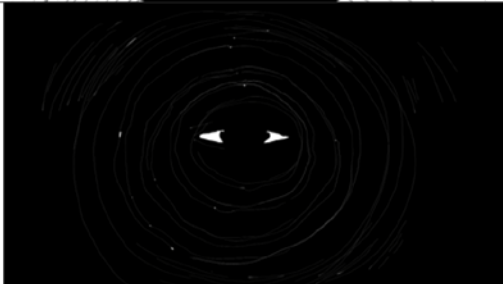



	<p>Obraz 2 Čas 01:50 – 01:51</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd (dokud se jednotlivé buňky neslijí v jednodlitou plochu)
	<p>Obraz 2 Čas 01:51 – 01:53</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd
	<p>Obraz 2 Čas 01:53 – 01:55</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení vlásečnice
	<p>Obraz 2 Čas 01:55 – 01:57</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení žil
	<p>Obraz 2 Čas 01:57 – 01:58</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení žil
	<p>Obraz 2 Čas 01:58 – 01:59</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení žil


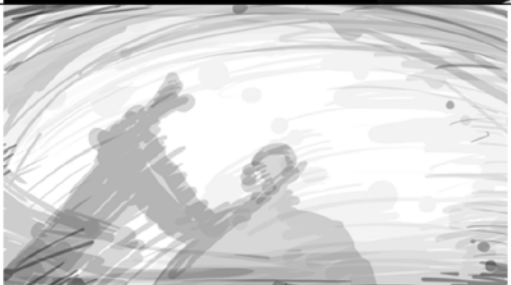
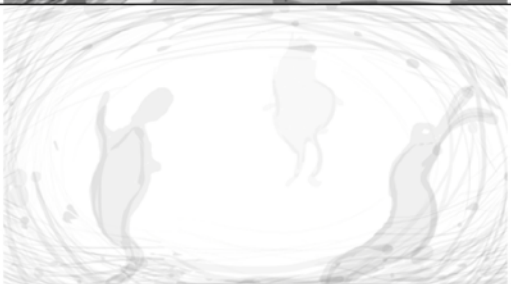
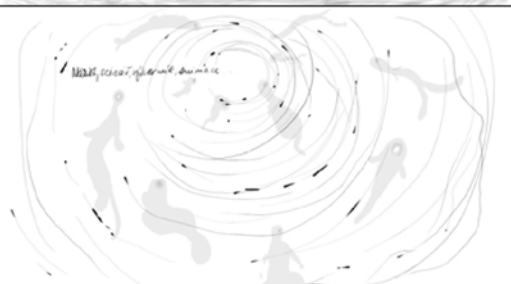
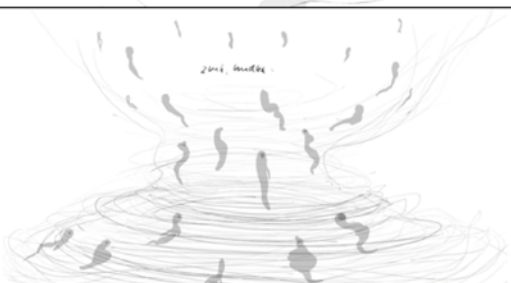
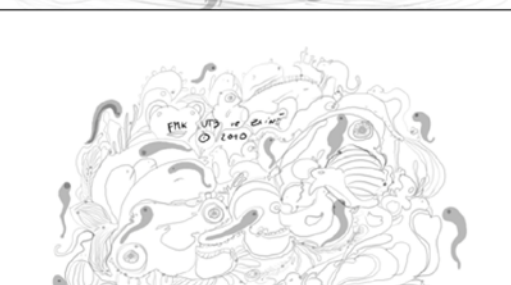
	<p>Obraz 2 Čas 01:59 – 02:01</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení žil
	<p>Obraz 2 Čas 02:01 – 02:02</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na větvení žil
	<p>Obraz 2 Čas 02:02 – 02:04</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na srdce - srdce tluče - ruchy: zvuky života (proudění kapalin, vzdálený dech)
	<p>Obraz 2 Čas 02:04 – 02:06</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na cévní soustavu
	<p>Obraz 2 Čas 02:06 – 02:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na člověka
	<p>Obraz 2 Čas 02:08 – 02:09</p> <ul style="list-style-type: none"> - silueta člověka - muže

	<p>Obraz 3 Čas 02:09 – 02:10</p> <ul style="list-style-type: none"> - muž se pokloní a natáhne ruku - z povzdálí pronikají zvuky hudby plesu
	<p>Obraz 3 Čas 02:10 – 02:12</p> <ul style="list-style-type: none"> - přichází žena a společně s mužem se dávají do tance - hudba je zřetelnější
	<p>Obraz 3 Čas 02:12 – 02:16</p> <ul style="list-style-type: none"> - páry tančí - kamera pomalu odjíždí a ukazuje plný taneční sál - vzadu se rýsuje i kapela (ale je stále zamířena, neurčitá – nedůležitá)
	<p>Obraz 3 Čas 02:16– 02:20</p> <ul style="list-style-type: none"> - čím více se na sebe tanečníci tisknou, tím více jim z hlav vyrůstají napojení, která se omotávají jedna kolem druhé a tvoří spojení každého páru - hudba je neurčitější (zaznívá jakoby z dále)
	<p>Obraz 3 Čas 02:20– 02:24</p> <ul style="list-style-type: none"> - kamera odjíždí dozadu a zobrazuje masu lidí – párů, kteří jsou spojení a napojení z hlav - hudba se vzdaluje
	<p>Obraz 4 Čas 02:24– 02:26</p> <ul style="list-style-type: none"> - kamera jede pro provazcích napojení vzhůru - napojení se postupně spojují do jediného proudu - hudba plesu utichá a střídá ji podivné ticho naplněné neurčitými zvuky (tichý šum, napínání, pohyb)

	<p>Obraz 4 Čas 02:26– 02:30</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd do dále a vzhůru - napojení se splétají a tvoří jeden celistvý provazec - ruch: podivné ticho, napětí
	<p>Obraz 4 Čas 02:30– 02:32</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd – objevuje se další napojení
	<p>Obraz 4 Čas 02:32– 02:34</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd – napojení se splétají
	<p>Obraz 4 Čas 02:34– 02:36</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd napojení – provazce se napojují na další a zarůstají do sebe - tvoří větvoví
	<p>Obraz 4 Čas 02:36– 02:38</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na silnější větvě
	<p>Obraz 4 Čas 02:38– 02:39</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd na kmen stromu života

	<p>Obraz 5 Čas 02:39– 02:42</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd po kmeni stormu ke kořenům, jež nejsou pod, ale nad stromem - kořeny – jež jsou zdrojem všech sil – nejsou jednotlivé ukončené šlahouny (jak tomu bývá u stromů), ale jsou to rozvíjející se proudy energie, beroucí na sebe podobu všech forem života
	<p>Obraz 5 Čas 02:42– 02:44</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd vzhůru
	<p>Obraz 5 Čas 02:44– 02:46</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd vzhůru – objevuje se gigantický hybridní živočich složený ze všech možných forem života, jež v sobě spojuje a sjednocuje všemožné energie - ruchy: pohyb – svištění vzduchu, kvikání, pleskání, tření, vrzání...
	<p>Obraz 5 Čas 02:46– 02:48</p> <ul style="list-style-type: none"> - odjezd a jízda vzhůru – rozrůstající se hybrid - ruchy: z jednotlivých zvuků forem života se utváří řád, rytmus a melodie
	<p>Obraz 5 Čas 02:48– 02:50</p> <ul style="list-style-type: none"> - na hlavě hybrida se objevuje oko, které vše pozoruje a ví - rytmus a řád hudby už se změnil v jednodušší melodii
	<p>Obraz 5 Čas 02:50– 02:52</p> <ul style="list-style-type: none"> - nájezd na oko

	<p>Obraz 5 Čas 02:52– 02:53</p> <ul style="list-style-type: none"> - rychlejší nájezd do panenky oka
	<p>Obraz 5 Čas 02:53– 02:57</p> <ul style="list-style-type: none"> - vše kolem černá, tmavne - hudba ustává, nastává ticho - ruch: vysokofrekvenční napětí
	<p>Obraz 5 Čas 02:57– 03:00</p> <ul style="list-style-type: none"> - tma - ticho - oko se pomalu otvírá a zaostřuje na hlavu, která se před ním rýsuje - z ozvěny je slyšet letní den, dupkání králíků a kvokání slepic
	<p>Obraz 5 Čas 03:00– 03:03</p> <ul style="list-style-type: none"> - oko se otevře a jsme zpátky v reálném světě - mužova ruka se stále zvětšuje a přibližuje - králík sebou škubne - ruchy jsou teď stejně zřetelné jako na začtku
	<p>Obraz 5 Čas 03:03– 03:04</p> <ul style="list-style-type: none"> - ruka dopadá na králíka - ozve se tupý náraz a kvíl králíka
	<p>Obraz 5 Čas 03:04– 03:06</p> <ul style="list-style-type: none"> - obraz se roztřeše, rozvlní a rozmaže - zvuky teď doléhají jako z velké dálky - ozývá se slabý jednoduší tón

	<p>Obraz 5 Čas 03:06– 03:08</p> <ul style="list-style-type: none"> - vše se maže a rozplývá - obraz světlá - ozývá se jednolitý tón a dunění
	<p>Obraz 5 Čas 03:08– 03:10</p> <ul style="list-style-type: none"> - vše se rozplývá, vzdaluje a kruží jako ve víru - zanikají veškeré zvuky z reálného života
	<p>Obraz 5 Čas 03:10– 03:13</p> <ul style="list-style-type: none"> - vír se točí dokola - z malých teček, které se přibližují, se utvářejí průhledné dušičky - krouží se a plují směrem nahoru - jeden z nich má podobu králíka
	<p>Obraz 5 Čas 03:13– 03:18</p> <ul style="list-style-type: none"> - krouží a plují nahoru - závěrečné titulky
	<p>Obraz 5 Čas 03:18– 03:23</p> <ul style="list-style-type: none"> - dušičky prolétávají tunelem a dostávají se do světa podobného hybridovi – jen průhledného a nehmotného - hudba
	<p>Obraz 5 Čas 03:23– 03:30</p> <ul style="list-style-type: none"> - malé dušičky vplouvají do velkého organismu hybrida a mizí v něm.

