

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu „ABSIDIA“ z pohledu animátora a výtvarníka charakterů**

David Izaj

---

Bakalářská práce  
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **David IZAJ**  
Osobní číslo: **K07347**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Absidia" z pohledu animátora a výtvarníka charakterů**

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Absidia" z pohledu animátora a výtvarníka charakterů.

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči  
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

#### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Absidia"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)  
-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

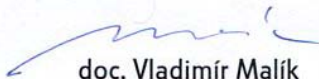
The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4  
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4

Vedoucí bakalářské práce: **Michael Carrington**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

doc. MgA.  Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba



## 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 ..... 12.5.2011 .....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

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

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k 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). Odpirá-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.

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou písemnou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškeré prameny, z kterých jsem čerpal.

Ve Zlíně

.....

Podpis

## **ABSTRAKT**

Tato práce pojednává o tvorbě filmu nesoucí název ABSIDIA, o jeho vzniku, realizaci, o problémech s ní spojených a o zkušenostech, jež mi tato práce přinesla, jako animátorovi a charakter designérovi.

Práce je rozdělena do dvou spolu souvisejících oddílů a to na Přípravu a Realizaci. V přípravě se zabývám složkami výrobního procesu, jež předchází realizaci, jimiž jsou: námět, scénář a storyboard. V námětu se pak zabývám vznikem myšlenky a jejího dalšího rozvíjení ústícího do tvorby scénáře. V podkapitole scénář je popsán jeho vývoj a přerod ve storyboard. Storyboard a inspirační zdroje potom tuto kapitolu uzavírají.

V druhé kapitole Realizace pojednávám o těch složkách výroby, na nichž jsem se aktivně podílel, jedná se o animatik, tvorbu charakterů a animaci. V závěru této kapitoly jest poučení z výrobního procesu.

Klíčová slova: Trailer, storyboard, animatik, charakter design

## ABSTRACT

This thesis deals with the making of a film entitled ABSIDIA, it discusses its origins, realization, the issues it brought up and the experience I gained while working as an animator and character designer in this project.

The thesis is divided into two interlinked sections: Preparation and Realization. Preparation chapter deals with those elements of the production that forego realization, such as subject matter, screenplay and storyboard. I further discuss the subject matter as the progressive genesis of an idea into a screenplay. Hereafter, I describe the development of a screenplay and its transformation into a storyboard. The whole chapter concludes with storyboard and sources of inspiration.

The later chapter, Realization, treats individual components of the production I considerably participated in: creating an animatik, designing characters and animating. The end of this chapter illuminates the production.

Keywords: Trailer, storyboard, animatik, character design

Chtěl bych poděkovat vedoucímu práce Ivo Hejmanovi a Michaelovi Carrintonovi za podnětné připomínky a rady vztahující se k realizaci. Dále děkuji své rodině a partnerce, za podporu.



# OBSAH

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ÚVOD</b> .....   | <b>10</b> |
| <b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....                                | <b>11</b> |
| <b>1 PŘÍPRAVA</b> .....                                       | <b>12</b> |
| 1.1 NÁMĚT .....   | 12        |
| 1.2 VOLBA TRAILERU, JAKOŽTO STRUKTURY VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHU ..... | 13        |
| 1.2.1 Trailer, jako inspirační zdroj .....                    | 14        |
| 1.3 SCÉNÁŘ .....  | 15        |
| 1.4 STORYBOARD .....  | 16        |
| 1.5 INSPIRAČNÍ ZDROJE .....                                   | 16        |
| <b>2 REALIZACE</b> .....                                      | <b>19</b> |
| 2.1 ANIMATIK .....  | 19        |
| 2.2 TVORBA CHARAKTERU POSTAV .....                            | 20        |
| 2.3 ANIMACE.....  | 23        |
| 2.4 REFLEXE A POUČENÍ Z VÝROBY .....                          | 25        |
| <b>ZÁVĚR</b> .....  | <b>28</b> |
| <b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....                                   | <b>29</b> |
| <b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....                                    | <b>30</b> |

## ÚVOD

K tomuto filmu jsem se dostal vlastně čistou náhodou. Při návštěvě přátel mě jeden z nich seznámil s námětem na svůj absolventský film, po jeho vyslechnutí jsme diskutovali o jeho realizaci a formě vyprávění. Když jsem se dozvěděl, že nemají animátora a výtvarníka charakterů a že chtějí využít rotoscopingu, snažil jsem se jim tuto metodu animace rozmluvit a nabídnout jim své vlastní schopnosti, neboť tuto metodu osobně považuji za velice neoriginální a nemorální, jelikož zde odpadá úloha animátora, jakožto tvůrce pohybu, tuto funkci totiž přebírá herec reálný. Přijali můj návrh s nadšením a tak jsme se brzy pustili do práce.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 PŘÍPRAVA

## 1.1 Námět

Námětem filmu je autorská povídka, kolegy Antonína Kolmana, post-apokalyptického rázu žánrově zařaditelná do Sci-fi. Je situována do blízké budoucnosti a pojednává o plísni, která hubí na naší Planetě vše živé, stává se jakýmsi penicilinem proti chorobě v podobě lidské rasy. Lidstvo se s tím však nechce smířit a snaží se plíseň zastavit všemi dostupnými prostředky, leč marně. Je rozhodnuto o uskutečnění plánu na zachování lidského druhu, který je založen na vytvoření skupiny, složené z vybraných zdravých jedinců schopných reprodukce, jež bude vyslána do budoucnosti a zajistí přežití lidské rasy. Tito mají mimo jiné za úkol najít v „Novém světě“ látku, jež v přítomnosti pomůže v boji proti plísni. Původní znění povídky je k nahlédnutí viz příloha P I: Povídka ABSIDIA.

Toto byla látka, ze které jsme vycházeli a která se stala kostrou pro následné modelování příběhu. Volbou takového žánru a formy traileru, který se ukázal jako nejvhodnější našim požadavkům, jsme měli volné ruce a bylo nám umožněno postavit scénář tak, abychom se při jeho realizaci nenudili. Přesto, že každý jsme ovlivněni různě intenzivně rozličnými médii (jako jsou knihy filmy a hry apod.), které by nám mohli být inspirací, měli jsme velmi podobný pohled na naši budoucí spolupráci.

Dali jsme si za úkol vymyslet původce vzniku plísně, jejího otce i matku, nechtěli jsme pracovat s faktem, že plíseň kdesi a z nějakého, nám neznámého důvodu, vznikla a že dlouho dřímala v Zemské kůře, z níž pak vyhrázla na povrch a začala se mít k světu. Zalíbila se nám představa, že tuto tragédii si zavinil člověk sám, že si tak dlouho řezal větev pod nohama, až pohár přetekl. Člověk se rád vnímá jako hybatel všeho, svými vynálezy si pokořil/podmanil veškeré své okolí, vyhrál nad ostatními dravci, nad gravitací i nad nemocemi, až vyhrál i nad sebou samým, stvořil život, za který má zaplatit životem vlastním. Měl vyvinout látku, hnojivo, která by se stala jakýmsi bypassem umírající přírodě, přesněji rostlinám, jež ředí jedy obsažené ve vzduchu tvorbou nového kyslíku. Tato však v půdě zmutuje do podoby naší plísně. Problém se zdevastovanou přírodou měl být tedy globálního charakteru, proto se mělo hnojivo využít ve všech koutech Země, tím se plíseň rozšířila do celého světa, lidé si zaseli naději, sklízet však měli beznaděj a bezvýchodnost nadcházející situace.

Dalším problémem bylo si obhájit cestování v čase, pracovali jsme se současnými teoriemi souvisejícími s tímto tématem, tedy že se teoreticky dá skákat časem, skrz uměle vytvořené černé díry a díky zakřivení času. Řešili jsme, proč vlastně lidstvo, jež má takovou technologii, nevyšle do budoucnosti více lidí nebo nejlépe všechny lidi. Jednoduše proto, že ve chvíli, kdy se o této cestě rozhodlo, nemuselo být k dispozici toliko energie nebo paliva potřebné pro skok v čase, nebo proto, že tento vynález byl pouhým prototypem, jež byl v testovací fázi vývoje nebo jen proto, že o tom prostě někdo kompetentní rozhodl.

Podobné otázky jsme si kladly v průběhu diskuze o úkolu zmíněné skupiny poslané do budoucnosti. Cesta do budoucnosti, jen jako prostředek zachování jednoho živočišného druhu a jeho následná reprodukce, nám přišla příliš mělká a neatraktivní, chtěli jsme vytvořit tajemství, které skupina nezná, protože odcestovala předčasně, dříve než s ní mohla být obeznámena. Tím tajemstvím se stal právě ten fakt, že lidstvo si celý problém s plísni způsobilo samo, toto se měla skupina v budoucnosti dozvědět z umělé družice, na kterou byla zpráva nahrána, aby pak kroužila a ve smyčce tuto zprávu vysílala. Na povrchu se měli nacházet číselné symboly, odkazující na radiovou frekvenci, na níž by se dala zpráva ze satelitu zachytit.

## 1.2 Volba traileru, jakožto struktury vyprávění příběhu

Formu traileru jsme zvolili pro jeho specifika, jimiž se od běžného filmu značně liší a dává nám tedy větší volnosti, jak v ploše vyprávění, tak v délce jednotlivých sekvencí, nemusíme se snažit divákovi nic podstrkovat a nutit mu náš materiál, aby byl pro něj stravitelný a pochopitelný, jde nám především o pěknou podívanou. Trailer totiž, jakožto přední distribuční materiál si musí diváka koupit, musí jej ohromit a přesvědčit jej, že právě tento produkt stojí za koupi nebo za zhlédnutí. Přesto, že se ve filmovém traileru pracuje s již natočeným materiálem totožným pro samotný film, může trailer odvyprávět podstatně rozdílný příběh, zkusit charakter postav, jejich motivaci, může mystifikovat. Jeho hlavním výrazovým prostředkem je montáž, neboli střih, dále pak hudba a komentář či psaný text. Právě střihem dosahuje výše zmíněných efektů, dáváme záběry s určitou informační složkou do nových kontextů, vytváříme sekvence s odlišným narativním vyzněním, vytváříme vlastně jakousi koláž z výstřižků jednoho plakátu. Další složky, jako jsou například tempo a rytmus, na nichž závisí gradace, potřebná k dramatizaci předváděného

materiálu. Víme, že rytmem je chápán délkový vztah jednotlivých záběrů, ztrácí-li záběr svou sdělovací, obsahovou nebo náladovou složku, měl by být nahrazen záběrem dalším, aby si film udržel míru pozornosti diváka a nezačal jej nudit. Tempem pak označujeme rytmus uvnitř obrazu, tempo herecké akce, tempo dialogů, tempo snímaných předmětů. Gradace je tedy závislá na volbě rytmizace záběrů, na něž je montována hudba pro její umocnění. Kvůli všem výše zmíněným faktům nám byl trailer jedinou možnou cestou.

### 1.2.1 Trailer, jako inspirační zdroj

Než jsme se vůbec do sepisování scénáře pustili, prostudovali jsme si poměrně velké množství trailerů, převážně našich oblíbených filmů (např. Cesta, Vetřelci, 12 opic, Inception, Batman – The Dark Knight, Matrix, GITS I a GITS II, Distrikt 9), ale i filmů main-streamových a to především komikových adaptací a akčních, sci-fi a fantasy filmů, preferujících převážně retuší skrytou realitou prošpikovanou speciálními efekty, vydatně filtrované obrazy, plné dynamické kamery a střihu. U většiny filmových trailerů, je užito lineárního vyprávění, tedy řazení záběrů za sebe odpovídá chronologii vývoje příběhu, jinde se setkáme s paralelním střihem (např. vetřelci, kde jdou záběry po ose vyprávění příběhu, paralelně střihané do jednoho dlouhého záběru Ripleyové běžící chodbami vesmírné stanice, evokující snahu o únik před smrtelným nebezpečím).

Trailer pracuje jen s těmi nejdůležitějšími záběry (s těmi co divákovi napoví charakter připravovaného díla), z nichž skládá sekvence tak, aby co nejjednodušeji odvyprávěl příběh nebo aby zmínil, co vše se ve filmu objeví. Většinou představuje hlavní postavy, pokud jde o boj dobra a zla, tak představuje zástupce každé strany, lokace, v nichž se děj bude odehrávat a nastíní zápletku. Jedná-li se o film akční, bude v traileru převážně střelba, výbuchy a automobilové honičky, v cestopisném snímku se setkáme se záběry velkých celků, kde dominuje krajina, z nichž bude zřejmé putování, pokud bude ve filmu láska, objeví se její protagonisté v objetí před okem kamery, je-li tématem válka, bude drámo samotné události protkáno drobnými dramaty jejích účastníků, atd.

Z těchto postřehů jsme se snažili poučit i my.



### 1.3 Scénář

Tvorba scénáře byla zajímavá tím, že jsme pracovali v týmu, zvolili jsme tedy formu brain-stormingu, která spočívá v kolektivním generování nápadů na společné téma, jež je hojně uplatňována v kreativně tvořivých celcích. Postupovali jsme lineárně po kostře příběhu, kterou nám byl námět a zabývali se jednotlivými záběry tak, aby z nich byl zřejmý chronologický sled událostí a tím byl trailer pro diváka pochopitelný. Stanovili jsme klíčové momenty vyprávění a rozdělili trailer do tří částí. Úvodem představujeme první kontakty s plísní a její ničující dopad na okolí. Dále se věnujeme paralelám aktivního boje s plísní a příprav na uskutečnění cesty/skoku v čase do budoucnosti. Poslední sekvencí je putování „Novým světem“ (v budoucnosti), jež se po předchozí části jeví z počátku jako idylické a harmonické, je však narušeno neurčitým cizím elementem a vyhrtí se až v úprk před neznámým nebezpečenstvím.

Při tvorbě scénáře jsme se snažili opírat o realie a teorie uznávané současnou Vědou za platné a funkční a dále jsme je podle svých zkušeností, ať už z knih, filmů či počítačových her, rozvíjeli. Veškeré návrhy k jednotlivým záběrům, i ty nejbanálnější, jsme zapisovali a k těm podnětnějším jsme se posléze vraceli a věnovali se jim, dokud jsme je neschválili a mohli se tak posunout dál. Často jsme si vše, na čem jsme se doté doby shodli, zopakovali, abychom o scénáři přemýšleli jako o celku a nezabývali se mnohdy zbytečnými detaily, na kterých pochopitelnost děje nestála. Je pravdou, že jindy nám tyto zmiňované zbytečné detaily odhalily obrovské „díry“ v příběhu, které si nikdo z nás neuvědomoval, dokud jsme se mezi sebou nezačali přesvědčovat o jejich nepodstatnosti.

Díky naší spolupráci, jsme měli během pěti dnů hotový scénář, protože informační/narativní složka jednotlivých záběrů mnohdy podléhala jeho vizuální estetice, netrvalo příliš dlouho vytvořit scénář technický. Málo se stávalo, že jsme se na vizuálu určité scény neshodli, nastal-li tento moment, prostě jsme každý skicnul/přenesl svou představu na papír a porovnali jsme klady a zápory jednotlivých návrhů.

Často byl problém jen s úhlem kamery nebo s kompozičním umístěním jednotlivých person, jednajících v obraze. Poloha kamery i její rakurs, nakonec většinou podléhaly pozadím, protože ta jsou vytvářena technikou matte paintingu, jehož základem je většinou fotka. Proto je snazší vytvořit postavu fungující s perspektivou prostředí, než se o to snažit opačným způsobem.

## 1.4 Storyboard

Storyboard vznikal volně v průběhu celého vytváření scénáře, jelikož jsme, jak už jsem výše uvedl, každý záběr řešili, dokud s ním nebyli spokojeni všichni členové týmu, doprovázelo celý tento tvořivý proces průběžné skicování scén a postav v nich účinkujících. Skládali jsme jej podle scénáře a chybějící informace, týkající se např. množství postav, vzhledu scén a metráže jednotlivých záběrů jsme řešili v průběhu jeho realizace. Od první verze storyboardu jsme se vlastně neodklonili, byly sice drobné změny v rámování záběrů a jejich pozici v rámci celku, které vznikly po konzultacích s pedagogy, ale jinak jsme mu zůstali věrni. Storyboard vznikal v předvečer pitchingu, kdy jsem do Zlína dorazil po strastiplné 8mi hodinové cestě. Byl jsem tehdy značně unaven a těšil se na postel, ta na mne čekala u mých kolegů, na místo toho jsme do rána dovytvářeli storyboard, abychom se měli druhého dne čím prezentovat. Doufal jsem, že po jeho dokončení budeme mít jasnější obrysy našeho projektu, že se stane uchopitelnější, než byla jeho dosavadní podoba v našich hlavách a že nám odhalí případné chyby, kterým jsme se při zrodu příběhu nevyvarovali. Vytvořením storyboardu jsme, podle mého, nezískali téměř žádnou představu o tom, zda bude výsledek odpovídat našim tužbám, tuto nám poskytl až animatik.

Storyboard je možno vidět viz příloha P II: Storyboard

## 1.5 Inspirační zdroje

V této kapitole, bych se rád věnoval všem vjemům a podnětům nabytých z děl, které mne mohli ovlivnit nebo alespoň oslovit natolik, abych se v naší společné práci pokusil těmto alespoň přiblížit. Níže zmíním díla, která byt' jen vzdáleně souvisí s naším filmem, jehož reflexí se v této teoretické práci zabývám, anebo díla, která svým obsahem s danou prací nesouvisí ani v nejmenším, ale byla pro mne natolik zásadní, že je jednoduše zmínit musím.

Z animovaných filmů je to především produkce asijská - anime filmy jakými jsou například AKIRA, Ghost in the shell (dále jen GITS 1 nebo 2), Animatrix, Samurai shamploo, Finall fantasy – Advent children a Ninja scroll, z neasijských pak především filmy Sylvaina Chometa, z hraných filmů je to např. Matrix, The road, Distrikt 9, Apokalypsa, Stalker, 12 opic a filmy Christophera Nolana, z knih hlavně Cesta, z komixů pak Watchmen Alana Moora.

První kontakt s anime byl prostřednictvím snímku Akira (Katsuhiro Ōtomo; 1988), jedná se o stejnojmennou adaptaci sci-fi komixu, jejímž motivem je dar ohromné energie, která se špatným zacházením stává obdarovanému zhoubou. Z polohy diváka mne fascinovala atmosféra a výtvarné zpracování světa zničeného 3tí světovou válkou, rozmanitost barevných spekter koloru postav a prostředí a pochopitelnost a uvěřitelnost vyprávění. Jako animátora mě film uchvátil především bezchybným zpracováním všech hereckých akcí, nadsazenou dynamikou záběrů se schopností udržet míru realističnosti a ohromná píle, která stála za vznikem tohoto snímku.

Naprosto zásadní pro mne byl GITS 1 a 2, cyberpunkový anime film, v němž se zrcadlí obraz dnešní společnosti, která je stále více závislá na technologiích, kde se prostředí ve kterém člověk žije, stalo obdobou dnešního internetu - jedna obrovská síť prostupující vším, od strojů, přes androidy, fyziognomicky nerozpoznatelné od lidí, až po samotné lidi. V takto nastavené realitě je hacker největší hrozbou, neboť ona síť mu dává možnost hacknout (nabourat) se do operačního systému samotných lidí, tedy do jejich mozků a manipulovat s myšlenkou, jinými slovy se soukromými daty těchto lidí. Tvůrcem je Mamoru Oshii, první díl vznikl v roce 1995, druhý pak v roce 2004 a má přívlastek Inoscence. Tento film pro mě představuje strop, stal se mi měřítkem dosavadních i budoucích úspěchů, motivuje mne k lepším výkonům a je mi ukázkou, že když je člověk oddaný své práci a odvádí ji s pílí, odměnou je mu pocit, že vytvořil nebo se spolupodílel na vzniku něčeho stálého, nehynoucího, něčeho co nás přesahuje. Podstata a principy něčeho tak závažného jako je samotná existence, mistrně odvyprávěné metaforou kybernetiky a chladně racionální matematiky, ve formě výpočetní techniky – to je GITS.

Filmy Christophera Nolana hlavně jeho rafinovaností ve struktuře vyprávění příběhů a jeho zpracováním námětů, kde zcela vyčerpá všechny možnosti svých témat.

Distrikt 9 (Neill Blomkamp; 2009), svou parafrází na situaci vztahující se k místu, v němž se děj odehrává, tedy nerovnoprávnost jednoho etnika před druhým, nesmyslnost a neprůhlednost byrokratických nařízení a vyhlášek směrem k tomuto etniku a za tím skrytá

manipulace a neetické zacházení s jejich životy. Ukázka, že žánr sci-fi, mnohými považovaný za brakový, dokáže interpretovat i velmi závažnou látku.

Poslední věc, kterou bych zde rád zmínil, nese název Watchmen a je dílem Alana Moore a Dava Gibbonse. Brit A. Moore je předním komixovým scénáristou ve světě, podle mne je jedním z nejlepších tvůrců tohoto žánru vůbec, spolu s Frankem Millerem a Mikem Mignolou. Z jeho dalších komixů stojí za zmínku Z pekla a V jako Vendeta anebo Liga vyjímečných. Watchmen je podle mého jeho vrcholným dílem, jednak díky přispění kreslíře Dava Gibbonse, jehož zásluhou se stránky jeho komixů mění v hromádku ohmataných zašmudlaných stránek v pevné vazbě, neboť je radost zkoumat jednotlivá okénka. Struktura okének a děj odehrávající se v nich připomínají film, filmově pracuje například se zoomem, rámováním, vybírá situace, kde je v různých plánech rozehráno více dějů, jež spolu více či méně souvisí. A. Moore vytvořil postavy s neuvěřitelnou psychologií a historií, z nichž logicky vychází motivace všech hrdinů, vytvořil poutavý příběh plný nevyřešených tajemství a otázek, zasazen do období studené války, v němž se zrcadlí společenská panika z vypuknutí jaderné války mezi oběma velmocemi. Toto intelektuální dílo zpracované brakovým médiem, jakým byl v letech jeho vzniku komix, bych touto cestou rád doporučil všem, kdo rád přemýšlí.

Tento materiál mi byl přínosný především civilností charakterů, zpracováním střihové skladby a rafinovaností příběhu, kde i ta největší maličkost zapadá do mechanismu stroje, jež posouvá děj dál a dělá jej poutavějším.

## 2 REALIZACE

V této kapitole se budu věnovat vývoji v realizaci filmu ABSIDIA. Od začátku do konce shrnu veškeré postupy, problémy a neshody, kterými jsme se v průběhu tvorby zabývali, v neposlední řadě pak zreflektuji všechny pocity a zkušenosti, jež provázely celou práci.

### 2.1 Animatik

Vůbec první prací, kterou jsme vlastně odstartovali celý projekt, byl animato. Byl složený z obrázku storyboardu. Tyto jsme podle potřeby rozpohybovali v after effectech nebo jsem dokreslil pár hlavních fází, čistě pro ilustraci pohybu ve scéně. Až teprve když máte před očima animatik, dostanete dle mé jasnější představu o střihu a rytmu a o komplexnosti komunikace jednotlivých záběrů. Jsem toho názoru, že jsme celý animatik a jeho funkci od začátku podcenili, měli jsme mu věnovat mnohem více času a tento se nám později měl stát mustrem pro další kroky.

Následná práce s animatikem spočívala v doplňování již hotových záběrů do jeho kostry. To byla práce příjemná a užitečná, jednak jste měli před očima množství odvedené práce, rovněž pak kontrolu funkčnosti celku. V neposlední řadě jsme jej využívali, jako dokumentační materiál celého postupu vytváření filmu, především při konzultacích s naším supervizorem a na auditech, kde jsme jej předváděli vedoucímu oboru a dalším pedagogům.

Animatik je nejdůležitější pomůcka pro animátora a jsem velmi rád, že jsem si tento fakt uvědomil, zároveň mě mrzí, že jsem na to nepřišel dřív. Jsem si jist, že tato zkušenost bude mít zcela zásadní vliv na kvalitu v mé další produkci. Jak jsem totiž zjistil, je využíván ve všech studiích po celé Zemi. Ujasněte si nejen komunikaci mezi obsahy záběrů, jejich metráž a estetickou hodnotu v rámci celku, ale zároveň si můžete na obraz zkusit napasovat zvuk a vyzkoušet střih. Jsem toho názoru, že skvělý animatik je krokem k dobře odvedené a fungující animaci.

## 2.2 Tvorba charakteru postav

Při vytváření hlavních postav našeho filmu, jsem pracoval pouze s faktem, že děj je situován do blízké budoucnosti a že potřebujeme tři postavy, ženu a dva muže.

Žena, vědkyně, která se podílela na výzkumu vytvoření vakcíny proti plísni, měla splňovat jen dvě kritéria, a to že bude mladá a přitažlivá. Vycházel jsem především z toho, že je členkou skupiny, jež bude vyslána do budoucnosti z důvodu zachování našeho druhu, a proto by tedy měla vypadat zdravě, čistě a reprodukceschopně, s bílými vlasy, přibližný věk 28 let. Jeden z mužů, voják, měl být v budoucnosti jejím partnerem a otcem jejich dětí, bojeschopný, atletické postavy, s krátkými vlasy nebo s oholenou hlavou, věk asi 30let. Druhým mužem měl být přední vědec, kapacita, který vede mikroskopický souboj s plísní v laboratořích, důležitý byl především věk, měl působit moudře, váženě a učeně.

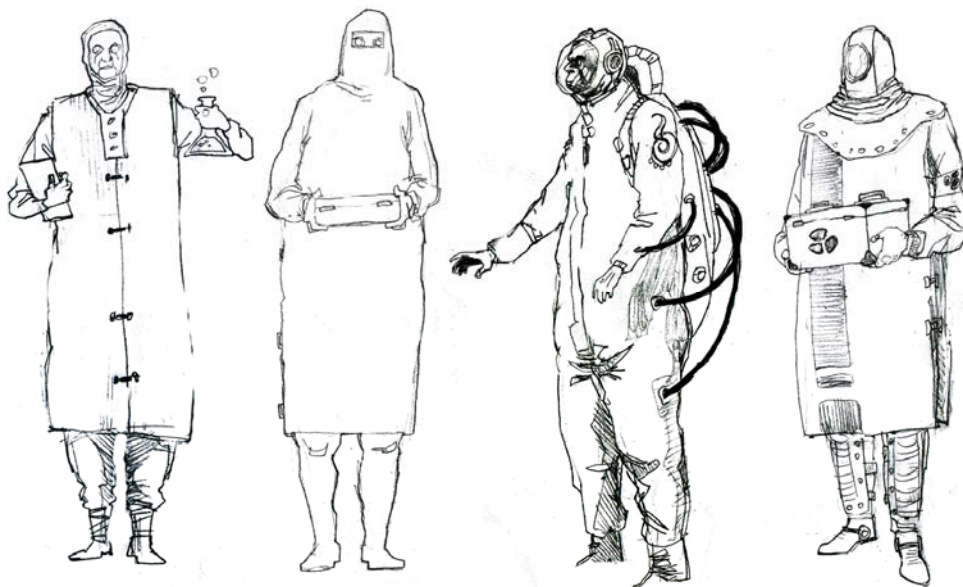


Obr. 1 – Hlavní charaktery

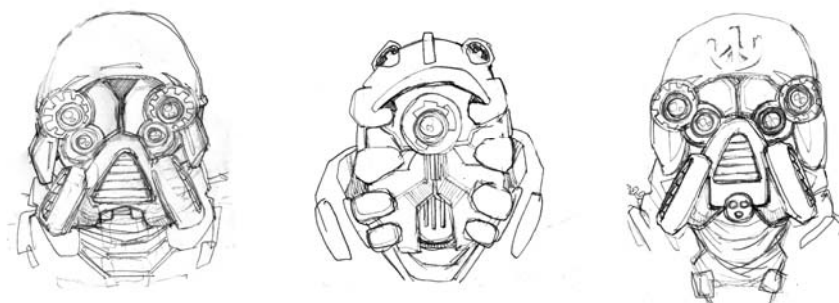
To byly naše hlavní charaktery, zbylé postavy neměli žádná specifika, tudíž jejich vzhled podléhal pouze mému úsudku a vkusu. Samozřejmě jsem návrhy konzultoval se zbytkem týmu a snažil se vyhovět všem. Mým úkolem bylo vytvořit nestejně postavy, podobné současnému typu lidí, avšak s nějakým prvkem poukazujícím na budoucnost - typy účesů, barvy vlasů, brýle, elektronika, zbraně, vojenské i civilní oblečení atd. Ve vizáži postav jsem se snažil využít spíše současných výstředností, které se v budoucnu mohou stát běžností, v technice a ve vybavení armády pak nejmodernější technologie a designy, jež jsem navzájem kombinoval nebo je obohacoval o vlastní invence. V případech kdy



jsem neměl jasnou představu o realizaci nějaké z postav nebo jejího vybavení, dopomáhal jsem si fotografiemi, které jsem vyhledával na internetu.



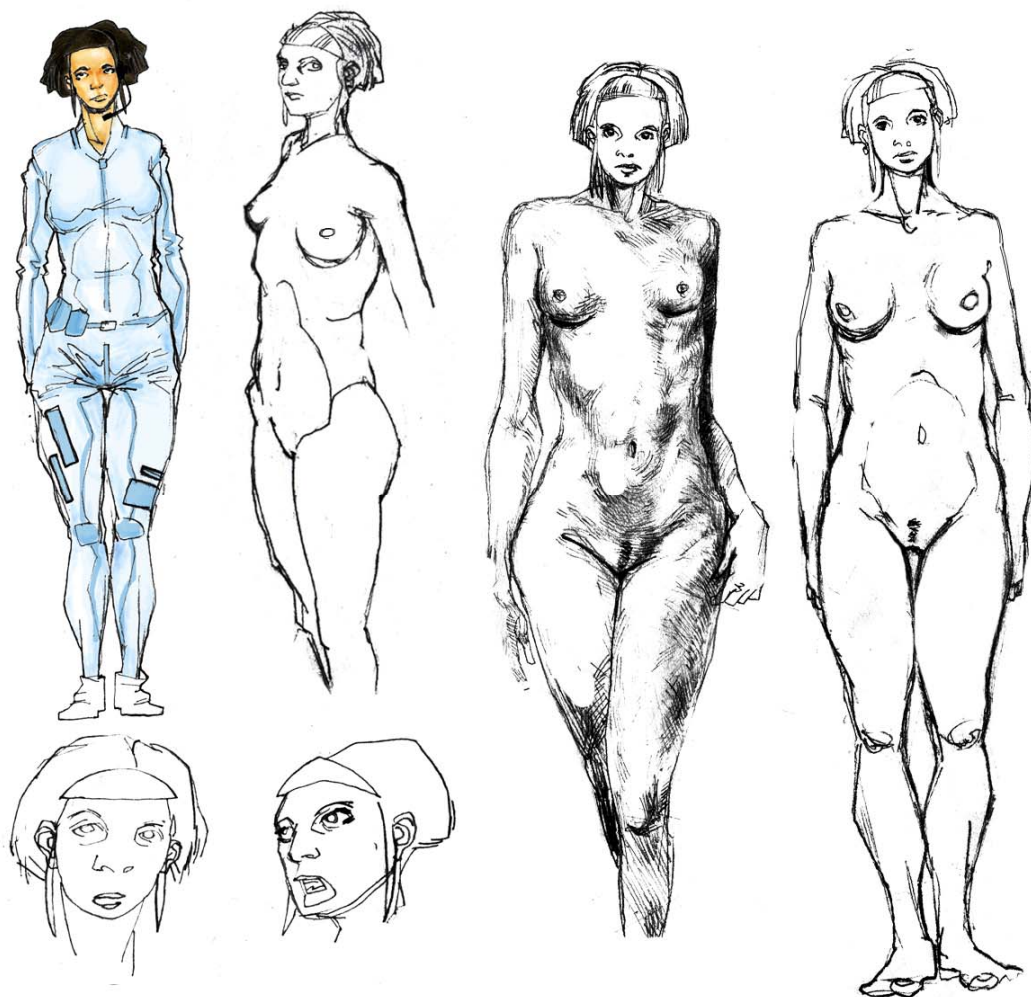
Obr. 2 – Návrhy vědců



Obr. 3 – Návrhy vojenských přileb

Občas se stalo, že než se mi podařilo vytvořit jeden charakter, uplynul celý den, jindy mi tato práce nezabrala ani hodinku. Ve chvílích bezradnosti, kdy jsem nedokázal správně vystihnout pózu nebo grimasu, vypomohl jsem si buď zrcadlem, ve složitějších případech jsem si musel alespoň hlavní fáze vyfotit, tyto mi pak sloužili jako mustr, díky němuž jsem měl jasnou představu o proporcích a perspektivních zkratkách. Snažil jsem se zcela výlučně vyhnout rotoscopingu a podobným, pro mne nestravitelným, metodám.

Největší problémy jsem měl s ženskými charaktery a to z toho prostého důvodu, ženské tvary a linie vychází jedna z druhé, komunikují spolu a dohromady vytváří harmonickou soustavu. Jelikož mám při skicování expresivnější projev a tvary skládám spíše četných úseček, výsledné tvary připomínají soustavy kubických, na hranách kosených tvarů (z mého pohledu připodobitelné dřevořezům). Proto mi z počátku vždy trvalo stylově se naladit na tuto vlnu. Podobné problémy nastaly při řešení outfitu především vedlejších civilních postav, neboť nejsem zrovna nejběhlejším v trendech současné módy. Řešení onoho problému jsem našel v kombinování starého s novým, objevují se róby, šály, roláky, kombinézy, společenské oděvy atd.



Obr. 4 – Návrhy ženy

## 2.3 Animace

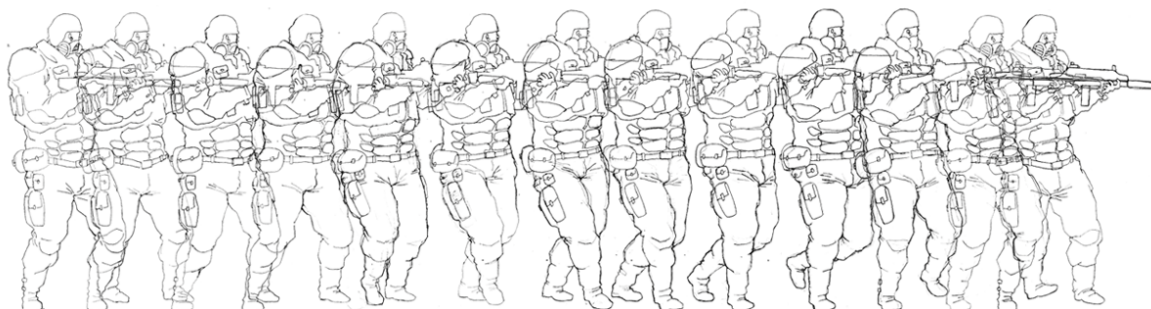
Zvolil jsem techniku ručně kreslené animace, tedy kresby na papíry umístěné na prosvětlovacím stole, které jsem následně skenoval do PC. Ručně kreslená animace tradičním způsobem, mi je ze všech animačních technik nejbližší, neboť vztah k tužce a papíru v sobě pěstují už od útlého věku a zamlouvá se mi na ní, vytváření iluzí prostoru v ploše, každá fáze, vytržena ze souboru, funguje sama o sobě jako obraz a tvůrce je omezen jen svou představivostí a svými skills (schopnostmi). Zřejmě to bude způsobeno i tím, že velká část těch pro mne nejzásadnějších děl, je zpracována právě touto technikou, i když si často dopomáhá počítačovými softwary. 3D modelace (např. prostředí, dopravní prostředky a další předměty), kolor a postprodukce, stává se jejich nedílnou součástí, doplňuje je a obohacuje. Zdůrazňuje je.

Práce to byla velmi zajímavá, někdy se vám stane, že si celý den kreslíte, aniž jste se o správnosti vašeho počínání přesvědčili a pak vás mile překvapí a potěší, že to čemu jste věnovali celičký den je funkční a použitelné a můžete to tedy poslat dál výrobním procesem. Držel jsem se běžného postupu, nahodil jsem hlavní fáze, potom podle timingu dané akce doplnil o vedlejší, celé to naskenoval a fungoval li pohyb, tak jak jsem potřeboval, vyexportoval jsem line-test jako video a poslal jej přes dropbox kolegům na revizi. Pokud neměli výhrady, pustil jsem se bezprostředně do jeho dokončení, byly li nějaké připomínky a byly li opodstatněné, snažil jsem se jim vyjít vstříc. Ve většině případů jsem musel vycházet z pozadí, neboť jak už bylo výše zmíněno, jejich základem byli fotografie, jež určovaly perspektivu. Míra stylizace postav se podřizovala většinou rámování záběru, byla li postava v detailu nebo polocelku, musel jsem fázovat detailněji prokreslené postavičky, naopak ve velkých celcích vytvářel jsem spíš jednodušší figurky, připomínající pohybovky (několikavteřinové skicy ve figurální kresbě, kde se kreslíř zaměřuje především na výraz pózy modelu).



Obr. 5 – Fáze pohybu

Největším problémem spojeným s tvorbou, byla bez pochyby skutečnost, že nejsem figurálně vzdělaný do té míry, abych dokázal veškeré zkratky a proporce v nich udržet z hlavy. Dalším úskalím mi byl timing, jenž podle mne představuje nejdůležitější výrazový prostředek animace, díky němu je pohyb uvěřitelný a dynamický. Zde jsem vycházel jednak ze svého instinktu, ze studií reálného pohybu, z postřehů z anime a taktéž ze zkušeností, které mi předal můj spolužák Jan Saska, jemuž touto cestou děkuji. Osobně jsem toho názoru, že figurální kresba je základ, na kterém by měl stavět kdokoli, kdo se chce stát schopným animátorem, kromě toho by měl studovat jak reálný pohyb, tak fázování v animaci zkušených tvůrců. Škola by se proto měla pokusit shánět line-testy z různých projektů, postupy výroby (making of) zejména zahraničních, například francouzských a asijských snímků (především kvůli úrovni a kvalitě animace; oblíbenost nebo neoblíbenost vizuálu neřeším, výtvarná stránka děl je na vkusu každého z nás), aby člověk získal představu o chronologii výroby a aby se nebál spolupráce se svými spolužáky.



Obr. 6 – Fáze ústupu vojáka

Závěrem této kapitoly bych zmínil problematiku týmové spolupráce spojené se vzdáleností a nutností komunikace prostřednictvím internetu. Psaná forma domluvy mi, v dnešní době telefonů a web kamer, případně stále složitější. Jelikož nejsem zvyklý psát, neboť nejsem příliš spokojen se svým literárním projevem a raději se uchyluji k obrázkovému záznamu svých myšlenkových pochodů, byla tato komunikace nelehká. Zkracuje se psaný jazyk a tím se snižuje míra jednoznačnosti, jazyk se stává heslovitějším, nálady a citová zabarvení obsahu se vyjadřují takzvanými smajlíky, to vše dává prostor k nedorozuměním. Pravdou je, že těch nedorozumění vzniklo, za celou dobu výroby filmu, což by se za nehet vešlo, ale i tyto jsme většinou vyřešili až konverzací tváří v tvář, bezprostředně po mém příjezdu do Zlína.

## 2.4 Reflexe a poučení z výroby

Na začátku této kapitoly bych předně poděkoval svým kolegům, přátelům, za příjemně strávené okamžiky nad prosvětlovacím stolem, za smích, jímž jsme protkali všechny diskuze a za oporu, kterou mi byli v průběhu výroby našeho filmu. Nestalo se, abychom se i po závažnější názorové konfrontaci nakonec neshodli.

Dělba práce (tj. animace, kolor, tvorba pozadí a postprodukce) představovala značnou výhodu při procesu tvorby filmu. Každý se snažil svůj post co nejzodpovědněji zastupovat, aby pak výsledný efekt byl co nejpůsobivější. Výhodou byl především ten fakt, že jsme se každý soustředili na jednu věc a nerozptylovali se těmi ostatními. Už na začátku spolupráce jsme si stanovili, kdo bude odvádět jakou práci a jakým způsobem budeme při

tvorbě postupovat. Od jednodušších záběrů jsme směřovali ke složitějším a každý záběr přecházel od zrodu do finální podoby okamžitě. Nerozpracovávali jsme tedy více záběrů najednou, jakmile mi byla animace odsouhlasena, poslal jsem fáze určené ke koloru M.Kotorovi a pustil se do dalšího záběru. Záběry vznikaly na přeskáčku, neboť mnohdy jejich vznik závisel na pozadí A.Kolmana anebo protože na mne byl daný záběr těžký a potřeboval jsem se rozkreslit na těch jednodušších. Jindy jsem musel nechat práce, kterou jsem měl rozdělanou a pustit se do jiné, buď proto, že bylo nahozené pozadí anebo proto, že M.Kotora neměl co kolorovat a množství času potřebné k dokončení rozdělaného záběru bylo veliké.

Z problému jež se za tu dobu odehrály, zmíním jen ty pro mě nejzávažnější. Nemyslím si, že by kdy tyto problémy nějak ohrozily výrobu filmu, ale měli dopad na mě a tak se je pokusím zpracovat. Má spolupráce s Michalem probíhala téměř vždy na vysoké úrovni, jsme kamarádi a tak mi nedělalo problém mu cokoli vytknout, to samé se dalo očekávat i z jeho strany, a to v jakékoli míře, aniž by naše přátelství utrhlo jakékoli rány. Někdy však emoce a nálady ve spojení s neosobní komunikací zrodí nedorozumění. Když jsem například poslal line-test ke korekci, dostalo se mi nejednou odpovědi, že to je špatné, že to nefunguje anebo není dynamické, což mi mé situaci bylo k užitku, asi jako modlitby Japonsku. Čekal jsem asi konkrétnější rady a připomínky, ale i to jsme vždy nakonec vyřešili. Vzdálenost mezi námi, jakožto mezi spoluvůrci jednoho projektu, byla asi nejzávažnější a od ní se odvíjely veškeré neshody. Jindy mě zamrzelo, když mi Michal zredukoval množství fází, z toho prostého důvodu, že podle něj nebyly až tak potřeba, sice jsem byl jiného názoru, ale ústupky je třeba při spolupráci dělat.

Závěrem bych se rád krátce rozepsal o poučení a zkušenostech nabytých spoluprací na filmu ABSIDIA. Bezpochyby největším kladem je ten fakt, že nás tato práce velmi sblížila a že jsme se díky ní ještě lépe poznali, dále, že jsme si vyzkoušeli hierarchii výroby, jež je ve větších výrobních celcích běžností, vyzkoušeli si jaké to je mít zodpovědnost jeden k druhému a společně pak k projektu ABSIDIA. Bylo mi velkou ctí „sloužit“, v průběhu jednoho školního roku, po boku takových osobností, jakými jsou Antoním Kolman a Michal Kotora. Spolupráci jsem měl tu možnost vyzkoušet již minulý rok, kdy jsem se podílel na dosud nedokončeném projektu – Anatomie pavouka, jehož autorem je můj kamarád a bývalý spolužák Vojtěch Kiss. I v tomto případě mě spolupráce dala mnoho, jednak se v týmu máte o koho opřít, neprožíváte drobná martýria sám a především jste schop-



ni se na jeden projekt, koukat z více úhlů, což je ohromná výhoda zvláště pak u animovaného filmu. V tomto postupu výroby jsem tedy zběhlý a směle jej doporučuji každému, kdo jen trochu váha oslovit někoho dalšího, neboť každý jsme silnější v něčem jiném a proto jsem zastáncem toho názoru, necht' vznikne jeden nadprůměrný projekt, než dva průměrné.

## ZÁVĚR

V této práci jsem popsal celý výrobní proces filmu ABSIDIA, od zrodu myšlenky až po jeho realizaci. Snažil jsem se zpracovat a popsat všechny postupy, na kterých jsem se aktivně podílel. Záměrně jsem se v této práci nevěnoval kategoriím, jako jsou kolor postav, tvorba pozadí, střihová skladba, postprodukce a zvuk, jež byly náplní práce mých kolegů, tudíž se nedotýkají tématu mého teoretického pojednání. Zmínil jsem vývoj příběhu, postup mé práce a problematiku komunikace na dálku.

Popsal jsem většinu podnětů, jež mi byli inspirací a pocitů, které mne doprovázeli v průběhu tvorby. Naznačil jsem výhody spojené s týmovou spoluprací, kde se každý zaměří na jednu disciplínu ve výrobě. Pokusil jsem se zhodnotit, co mi tento rok přinesl a vypíchnout poznatky, kterých jsem za tuto dobu nabyl.

Na závěr bych rád zmínil, jak jsem s filmem ABSIDIA spokojený a co na něm považuji za zdařilé. Dle mého názoru splnila ABSIDIA jeden ze dvou kritérií, jímž jsem přikládal důležitost a tou je vizuální stránka díla, narativní stránka za vizuálem lehce pokulhává. Nebojím se říct, že je to dílo vizuálně nadprůměrné, zásluhou především profesionálně ztvárněných pozadí kolegou Kolmanem i kolorem M.Kotory. Po animační stránce jsem se snažil dosáhnout maxima, leč dle mého úsudku jsem jej nedosáhl, osobně jsem spokojen cca z 40% z celkové animace. Zbylých 60% je obstojných, přesto zjišťuji, že mne jako animátora ještě čeká nemalé množství práce. Musím se pokusit najít zaměstnání v této oblasti, neboť jakékoli narušení tvorby jinými vlivy, odráží se v její kvalitě a v době potřebné na realizaci, jakoby člověk neustále začínal. Myslím, že kdybychom dnes začali vytvářet tento projekt znovu nebo byli v situaci, kdybychom dostali možnost tuto látku zpracovat v celovečerní metráži se zkušenostmi, jež jsme získali, postupovali bychom zřejmě jinak. Předně bychom si našli prostor, kde bychom pracovali pohromadě, neboť disciplína je důležitá a vzájemná kontrola ji podporuje, určili si pracovní dobu a více spolu diskutovali během výroby. Určitě bych se teď nebránil použít videa, jako pomůcky určování k timmingu a k studii reálného pohybu, určitě bych se víc spoléhal na fotodokumentaci pohybů, pokud bych nebyl s to je vytvořit z hlavy. Mohli bychom si navzájem klást větší míru píle při tvorbě a nespokojit se jen s tím, že to stačí naší potřebě. Mohli bychom dokázat, že látka, kterou jsme takto zpracovali, má potenciál vytvoření mnohem hlubšího, komplexnějšího a rafinovanějšího díla, jež by diváka ohromilo. Největší překážkou jsou podle mého čas a finance.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 – Hlavní charaktery

Obr. 2 – Návrhy vědců

Obr. 3 – Návrhy vojenských přileb

Obr. 4 – Návrhy ženy

Obr. 5 – Fáze pohybu

Obr. 7 – Fáze ústupu vojáka

## SEZNAM PŘÍLOH

P I: Povídka ABSIDIA

P II: Storyboard

P III: Výtvarné návrhy k filmu ABSIDIA

## **P I: POVÍDKA ABSIDIA**

**Anna O.**

**13 let, studentka gymnázia J.Grygara v Nové Praze, školní rok 21\*8/21\*9**

„Dnes jsem si pro vás připravila dokument o lidech a jejich působení na Zemi. Uvidíme, jak se Země utvářela a měnila po dlouhou dobu během první a druhé industriální revoluce pod rukama lidí. V průběhu první revoluce došlo k znečištění atmosféry a vzniku stínící krusty. To jsme se naučili již minulou hodinu. Ale jak víme, nejlepší vědci spojili své síly a vytvořili směs, která pomalu pohltila krustu a obloha začala propouštět sluneční paprsky. Vy osobně si to nemůžete pamatovat, ale já si vybavuji, jak se začala zelenat tráva a stromy vytvořily lesy ...těžko uvěřit.“

Učitelka kráčela vzpřímeně před plnou třídou a letmo se podívala z okna. Horizont Hradčan se ztrácel v husté zmlze skleněných skeletů, nad ním se v mlžném oparu rýsovaly siluety 5ti vysokých subtilních chladících věží nukleární elektrárny vybudované v počátcích druhé industriální revoluce. Zely v prostoru jako prsty směřující do nekonečného vesmíru. Smog halil obzor, ale krusta byla rozpuštěná.

Na rovníku a na pólích již svítí skoro celý den. Nová Praha si užila slunce jen na pár hodin denně, když tomu přály podmínky. Hladina smogu byla stále neúnosná.

Učitelka přistoupila k ovládacímu počítači ke zdi. Zvolila dnešní program. Světelná tabule na zdi se rozsvítila.

„Krásný den, sekundo“, pozdravila žáky a popřála jim příjemné sledování dokumentu. Školní tabule ze série POLL byly osazeny umělou inteligencí. V mezních případech byly schopny pracovat samostatně i v nepřítomnosti učitele.

Učitelka se posadila a dál zírala z okna. V dokumentu běží záběry sesbírané filmaři po dlouhé dekády. Ropné rafinerie na mořích, tankery převážející barely ropy. Havárie tankérů. Zničené pobřeží, umírající racci. Hirošima, Nagasaki. Testování jaderných bomb. Lidé, postižení radiací. Výstavby monstrózních přehrad. Zápavy. Tepelné elektrárny. Smog. Znečištění oblohy...

Anna se podívala na učitelku. Ta měla otevřená ústa. Seděla jako zmražená v němé hrůze.

Světelná tabule začala zrnit. Anna pohlédla učitelčíným směrem z okna. Nad chladicími věžemi jaderné elektrárny spatřila neonovou záři v temném hávu. Trvalo to jen zlomek vteřiny. Celý obzor se rozjasnil. Záře zaplavila třídu. Teplo roztavilo okenní tabule...

## **Profesor J. S. Dillinger**

### **64 let, laureát Nobelovy ceny za fyziku a biochemii, předseda Sdružení pro ochranu Země**

Halou kongresového centra zmítá nervózní a nedočkavý šum hlasů. Sešli se tu hlavy všech států světa, vědci a všichni, kdo se mocensky podílely na řízení Země. Dillinger předstoupil k řečnickému pultu. Vše utichlo.

„Rád bych vám popřál dobrý den, dámy a pánové, ale bohužel se dobrých dnů ještě dlouho nedočkáme.“ Jestli vůbec někdy, pomyslel si a trpce se v hloubi duše pousmál.

„Všichni se určitě nemůžete dočkat verdiktu, na kterém jsme spolu s kolegy pracovali...“

Sklonil hlavu a hledal další slova. Pak se znovu napřímil.

„Země nás chce zničit.“

Ozval se bouřlivý ohlas a Dillinger si odkašlal a napil se vody.

„Ano, ano, zní to podivně, až šíleně, ale je to jediná pravděpodobná varianta. Uvědomme si, jak zacházíme se Zemí. Co jsme jí dali, zatímco jsme nenasytně braly a drancovaly vše, co nám alespoň trochu přišlo k užitku. Ta plíseň, která se všude začala tvořit, se chová jako dezinfekce, která se nás snaží vymýtit. Je to jako příprava na nový začátek, novou historii Země, bez lidí. Spolu s námi odejdou nám známé formy života a vše bude nahrazeno novým.“

„A máme nějakou protilátku?“ ozval se prezident Spojené severoamerické federace.

„Zatím ne, snažíme se zjistit složení této plísně, ale je velice nestálá a rychle mutuje. Ale nebojte, pracují na tom naše nejlepší mozky.“

O několik měsíců později.

Na povrchu Země se vedou lité boje. Žádná metropole nevyvázla bez újmy. Plíseň narušila veškerou infrastrukturu. Napadá zvířata, lidi, budovy. Nezná bratra ani slitování. Rostlinstvo se udusilo pod nápořem nového povlaku. Povrch se stává pomalu neobyvatelným. Lidé rabují obchody a rozkrádají, co se dá jakkoliv zužitkovat nejen k přežití. Hamižnost a nenasytost pohání kupředu odpadlíky lidstva. Do boje proti nim jsou povolány národní gardy.

Nic nezůstalo při starém. Vojáci se snaží neúspěšně vymýtit plíseň. Ohněm, vodou, biologickými a jadernými zbraněmi. Nic nepomáhá. Země vítězí na všech frontách. Pro nikoho není úniku. Z této situace těží pochybné sekty a zoufalá část populace na ně obrací svou pozornost. Hlásají příchod apokalypsy. Trest boží nemine nikoho. Satanovo semě zaplavilo planetu a dalo vzejít mocnému zlu. Rozum šel již dávno stranou, animalita se probudila a pohání lidskou zoufalost. Spousta slabších jedinců si v této bezvýchodné situaci sáhla na život.

Poslední naděje lidstva se urývají v podzemních laboratořích Londýna. Vědci bojují pomocí svých mozků a s každým neúspěchem vytváří nové postupy a metody.

Profesoru Dillingerovi a jeho spolubojovníkům v mikroskopické válce se podařil zásadní průlom.

Po dalekosáhlém experimentování v otázce cestování časem se podařilo vědcům ze sesterské laboratoře v CERNu sestavit zařízení v podobě miniaturní červí díry. Zázrak nejmodernější vědy. Chtějí vyslat do budoucnosti skupinu lidí, která pomůže znovu osídlit planetu. Je to jednosměrná jízdenka do neznáma. Do minulosti nelze cestovat. Lze s ní jen komunikovat.

Další geniální vynález. Co do významu to je sestra červí díry. Komunikátor na bázi hvězdné morseovky. Pomocí zařízení, kterým lze ovlivňovat sílu termojaderných reakcí a rychlost světla hvězdy (konkrétní hvězdy) a tím pádem i její jas, mohou lidé vyslaní do budoucnosti komunikovat s vědci v podzemních laboratořích. Vědci jsou schopni vypočítat dobu dráhy letu zprávy z budoucnosti do své doby. Tímto získává budoucnost konkrétní dobu.

Dillinger zahájil výběr nejschopnějších pokračovatelů lidského rodu a osobně na něj dohlíží. IQ, kvalita DNA, pohlaví a schopnost pracovat, rozmnožovat se a přežít v neznámé budoucnosti je rozhodující.

Skupinka badatelů v budoucnosti má za úkol nalézt odpověď na otázku protilátky, s kterou vědci stále neúspěšně zápolí. V případě neúspěchu se mají pokusit znovu osídlit planetu a začít novou generaci potomků lidí.

Pod Londýnem se přepisuje historie technologického pokroku. V obrovské místnosti tvaru koule o průměru několik desítek metrů se soustřeďuje nepředstavitelně silné gravitační pole. Aby nedošlo k zhrocení prostoru, je vnitřní plášť kulovité místnosti chráněn antigravitační jednotkou.

Přímo uprostřed této místnosti levituje koule z kapaliny. Tak velká, aby mohla pojmout dospělého člověka schouleného do fetální polohy. Povrch kapaliny jen nepatrně pulzuje. Jakmile je do kapsle vloženo tělo cestovatele časem, vědci nastaví délku letu a zapnou urychlovače gravitačního pole. Zažehnou červí díru a ohýbají čas tak, aby cestovatel proplul dírou do konkrétního bodu budoucnosti. Tento proces je nesmírně energeticky náročný. Bylo vypočítáno, že mají energii na odeslání maximálně 5ti mužů a stejného počtu žen. Po nich bude odeslána základní výbava anorganického složení. Termoobleky, sada zbraní, kufříková laboratoř a především morseův komunikátor.

Vše je připraveno na plavbu časoprostorem. Čas je drahocenný luxus, který si lidstvo nemůže dovolit. Jakmile je vše nachystané, vědci zkralibrují přístroje a speciálně vybraný tým je odeslán po jednotlivcích v rouše Adamově vstříc nepředstavitelné budoucnosti.

## **Operace NADĚJE, tým 4 mužů a 5ti žen**

### **ztráta jednoho člena v časoprostoru**

### **budoucnost T+635 011 let**

Budoucnost obalila přítomnost. Minulost je sotva zřetelná. Tým z operace Naděje se ocitl na povrchu jiného světa. Pod nohama vidí nový svět. Jak se cítí dítě, když se narodí? Taky má strach, ale nedokáže pochopit smysl prostoru, který jej obklopuje.



Tým se během pár hodin zformoval bez jednoho člena. První oběť. Musí dohledat ještě vybavení potřebné k plnění úkolu. Je těžké soustředit se na cíl cesty, když se kolem rozhlédnete a oči vám zahltí naprosto cizí svět. Je to jen sen? Stane se z něj noční můra nebo to bude tak příjemné, že myšlenka na probuzení bude iritující?

Obloha je modřejší, mraky jsou protkány směsicí barev světelného spektra. Slunce je stále stejné, jen se zdá větší a dokonce Měsíc je viditelný během jasného dne. A země...

Země je poseta florou, která se stala výsledkem rovnice nových podmínek pro vznik inteligentní nehumanoidní existence. Jen občas narušují krajinu umírající skelety z titanu a vysoce odolných stavebních materiálů. Poslední odkaz toho, že zde žil někdo před dávnými časy, na které si už nikdo nepamatuje.

Tým vedený vědeckou pracovnící jde zkoumat složení fauny a flory. Naleznou ustálenou DNA plísně, která má tohle všechno na svědomí? Moru, který zapříčinil vyhynutí lidstva...

V průběhu několika desítek hodin se jim dostane pod ruce dostatek vzorků, které je přesvědčí o nepřítomnosti sebemenšího odkazu na plíseň. Země se očistila dokonale.

Tým během své výpravy doputoval do „města“. Přesněji řečeno trosek porostlých bujnou vegetací. Jen tu a tam se tyčí k obloze obnažené zbytky budov. Na těchto místech je něco velice zvláštního. Při bližším ohledání post-městského terénu našel tým opakující se zápis jednoho trojčíslí.

„963?“

„Jo, 963.“

„A co to ksakru znamená?“

„Jak to mám asi tak vědět?“

„Musí to být něco důležitýho, když si s tím dali tolik práce a počmárali tím celý město.“

„To je mi taky jasný...“

„Zeptej se paní ajnštajnový, třeba ti k tomu řekne víc...haha“

## Z deníku Profesora Dillingera

### několik měsíců po odeslání týmu operace NADĚJE

- dnešní den byl ještě horší. nevím, jak dál pokračovat. bože, jestli ses ještě neobrátíš zády, tak mi dej, tak nám dej ještě pár dnů.
- nespál jsem už dvě noci, jak vůbec člověk pozná, co je den, když se musí skrývat pod zemí a dýchat tenhle vzduch. jsme čím dál blíž, cítím to, je už ale pozdě.
- průlom, pozdě. ale přece. čas je dobrý sluha, ale špatný pán. vzorec plísně má velice podobnou strukturu jako látka, kterou byla odstraněna křusta z atmosféry. nebo to alespoň tvrdí jeden z pracovníků, který se přímo podílel na vývoji této směsi. jak úžasně povzbudivé zjištění. měla to být Země a ne my. problémem je, že tento pracovník, doktor Schnauss je obeznán jen s dílčí strukturou, kterou sám vytvořil...byli jsme téměř u konce a jsme opět na začátku...
- komplex laboratoří, kde se vyráběla antikrystalná směs je zamořena plísní. naši vojáci se nedostanu ani do okolí několik set metrů od vstupu...musíme vymyslet jiné řešení.
- včera se toho stalo tolik, večer jsem už neměl sílu popsat události, které se za celý den v laboratoři udály. hned ráno byl nalezen doktor Schnauss mrtev ve své kóji. vše prý nasvědčuje sebevraždě. ale i kdyby to byla vražda, tak nám budou mlžít. přece jen je situace vypjatá a působit paniku uvnitř vlastních řad by bylo krajně nerozumné. dopoledne jsem se účastnil vytvoření zprávy, která poputuje na oběžnou dráhu a v nekonečné smyčce bude vysílat své poselství...v poledne byl zformován tým z posledních vojáků ze speciální jednotky ti měly za úkol odeslat zprávu na satelit a na viditelných místech vyznačit frekvenci satelitní zprávy. doufám, že na své poslední štaci uspěli...
- naděje je naše poslední naděje. kyslíkové turbíny se už zastavily. nechci marnit čas psaním a raději si půjdu číst do své kóje. Goethe s Faustem na mě čekají. pokoj nám budiž odměnou

## **Operace NADĚJE, tým 4 mužů a 5ti žen**

### **budoucnost T+635 011 let+4 dny**

#### **Ema, 26 let, zdravotnice**

Lidstvo potřebovalo vždy rozptýlení. V době ohrožení tomu nebylo jinak. Jediným rozptýlením týmu Naděje byla konverzace. Každý večer, než šli spát, byl šepot slov jediným zpříjemněním náročného dne. V týmu bylo o jednu ženu navíc. Partner přebývajících žen zel nenávratně někde v časoprostoru a proto program dnešního večera byl následující. Emě měl být přidělen partner, který zajistí oplodnění jí i své stávající partnerce. Bylo to čistě vědecké stanovisko, které si žádala situace. Losování by bylo neadekvátní, a proto si Ema měla sestavit žebříček osmi otázek, na které jí muži odpoví.

Ema ležela na zádech, sledovala noční oblohu. Zbývala jí poslední otázka. Nebe bylo poseto spoustou zářících teček. Už měla jasno, kdo z mužů bude dvojím otcem. Byla to jen formalita.

„Syntetická opera nebo klasika?“

Muži začali po jednom odpovídat. Ema neposlouchala. Nechala se unášet vírem vzpomínek.

Na zádech se jí zježila kůže, když si vybavila první tóny Vivaldiho Jara. Poprvé jej slyšela cestou do práce, když přeladřovala stanice v autorádiu...

Emino zorné pole se upíralo stále na oblohu. Narušil ho jen nepatrný pohyb zářící tečky.

Je to družice? Ema ztuhla.

„Tak kdo bude ten šťastný?...Emo“

Slyšela hlasy. Procitla.

„Haló, tak nás nenapínej.“

Ema sebou trhla a vyhrkla ze sebe.

„Je to rádiová frekvence.“

„Cože? Jaká rádiová frekvence?“

„963“

Ema jen němě napřáhla paži směrem k obloze. Do míst, kde plula družice. Ostatní oněměli spolu s ní.

### **Záznam zprávy ze satelitu RIP-1**

„...naděje, pokud posloucháte, tak máme stále ještě šanci obnovit lidstvo. Vzorec protilátky se nachází v laboratoři na souřadnicích  $xy,xy$  západní délky,  $xy,xy$  severní šířky. Je to komplex, kde se vyráběla směs na odstranění atmosférické krusty. Jakmile naleznete dokumenty se vzorcem, odešlete je hvězdným komunikátorem do doby po vašem odchodu časoprostorem. Operace naděje, pokud pos...“

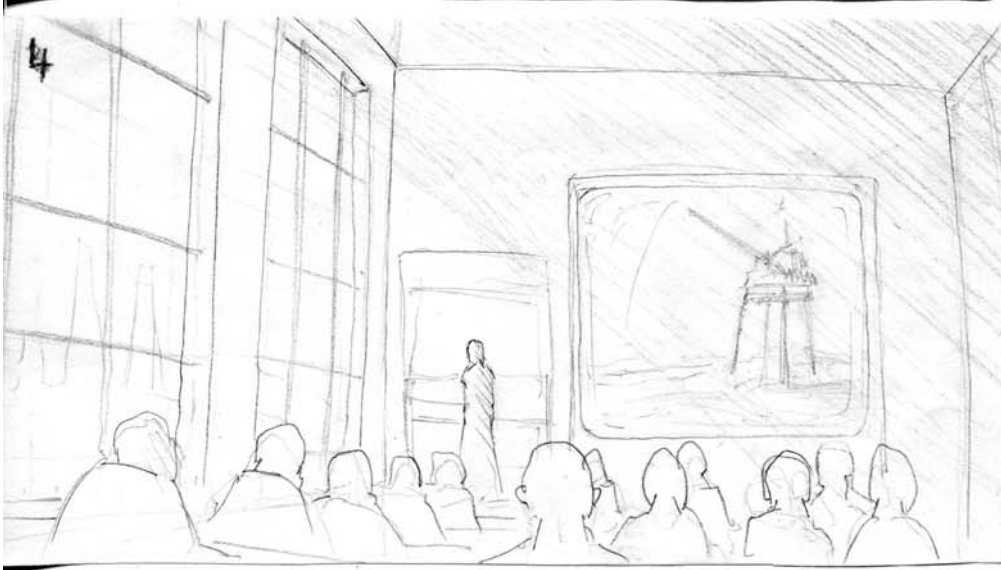
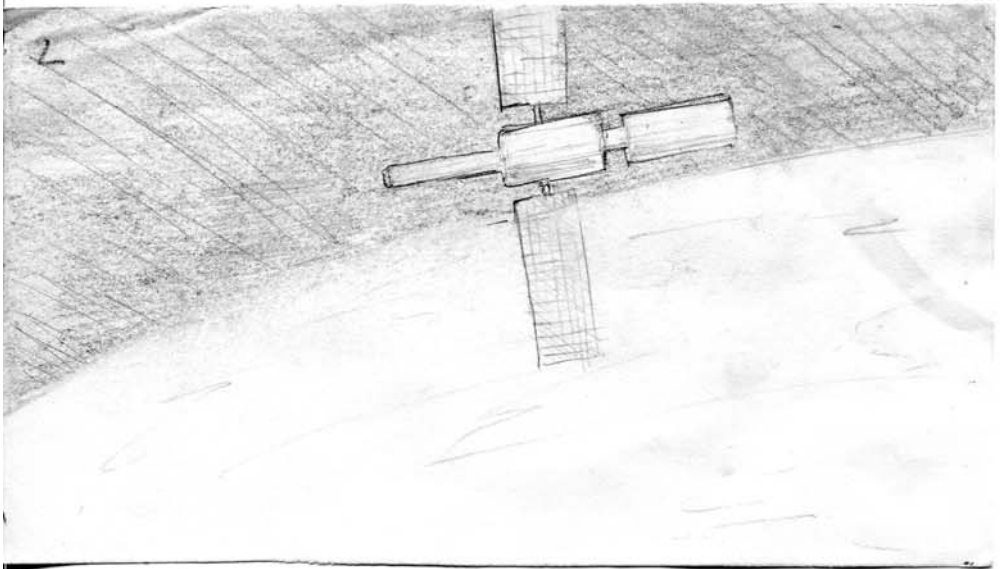
### **Operace NADĚJE, tým 4 mužů a 5ti žen**

#### **budoucnost T+635 011 let+5 dnů**

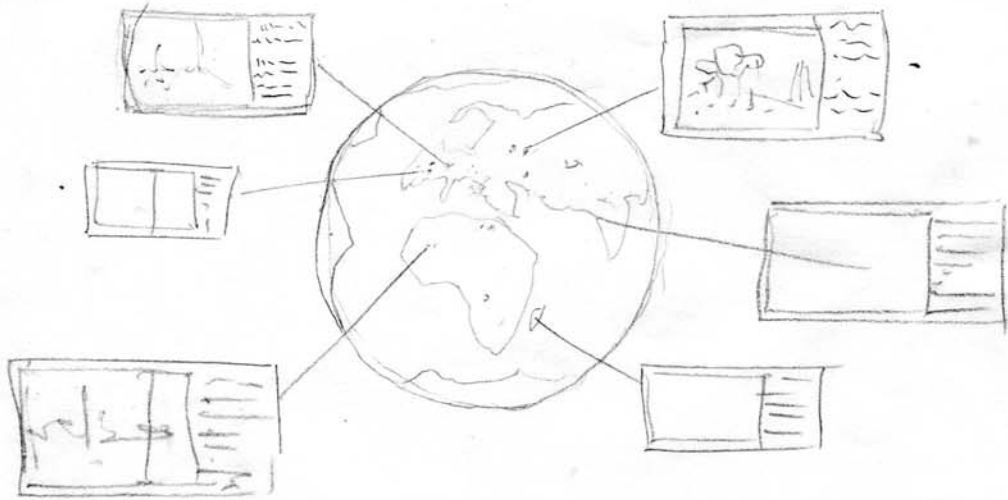
Tým putuje do nitra komplexu. Plíseň již zmizela a její zuby zanechaly hluboké stopy v prostorách laboratoří. Vzorec látky, která měla sloužit lidstvu zel v srdci stavby, ukryt ve vakuovém trezoru. Neporušen po statisíce let. Jeho poselstvím bylo čistit. Byl naprogramován zničit krustu v atmosféře. Měl naprogramovanou inteligenci na vyhledání a zničení produktu lidské činnosti, který se usadil nad Zemí. Když byla krusta zničena, směs žila dál, dostala se spadem na povrch Země. Začala mutovat a napadat další látky škodící Zemí. Každá mince má dvě strany a meč dvě ostří.

Další jednání týmu Naděje bude mezníkem v historii lidstva. Nejinteligentnějších tvorů, kteří se sami vyhubili. Každý člen týmu má vlastní názor. Rozhodne násilí? Dostane lidstvo druhou šanci? Současná Země je přece ráj...Kdo má právo rozhodovat. Hra na Boha je na dosah ruky.

## P II: STORYBOARD



5

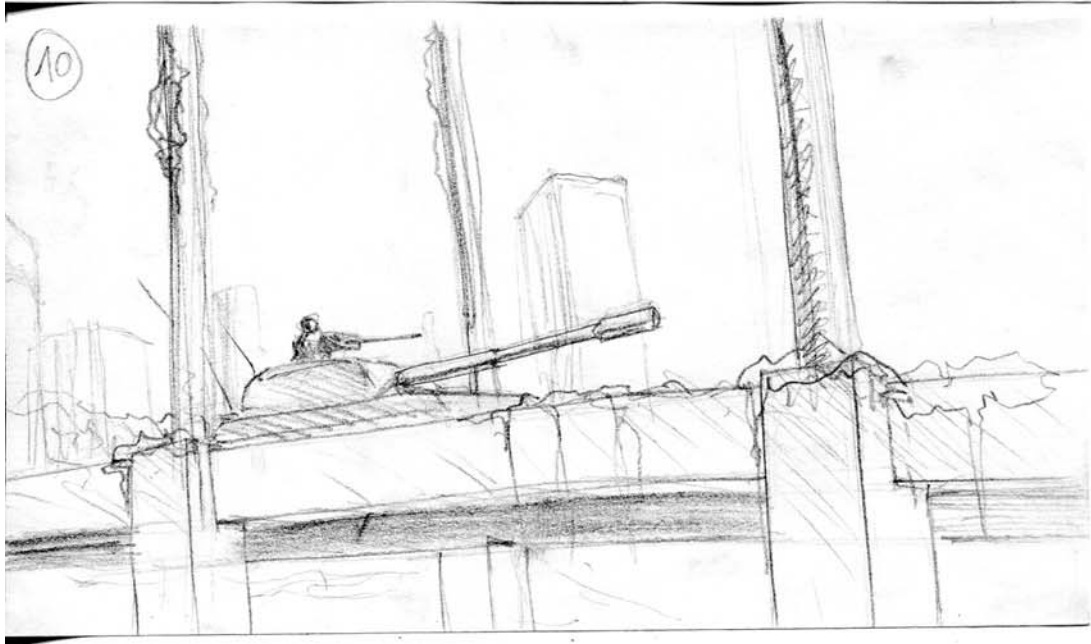
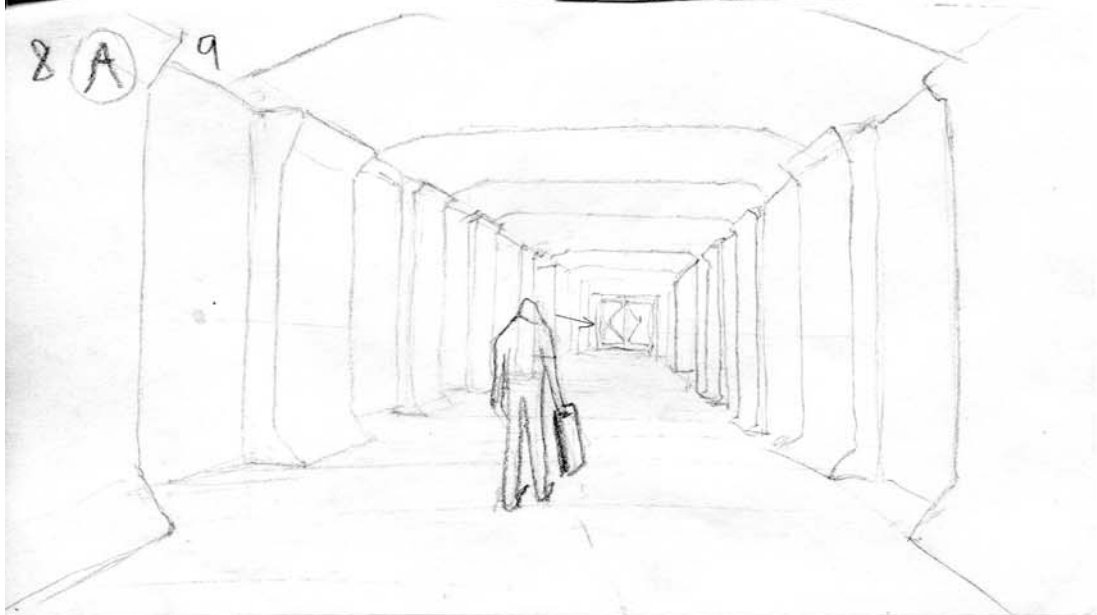
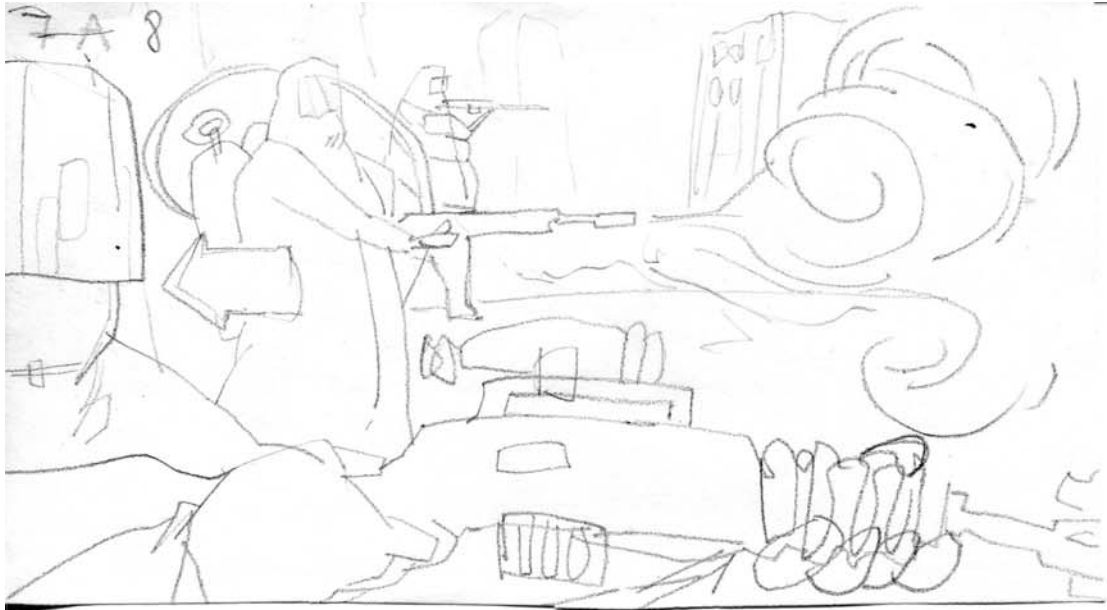


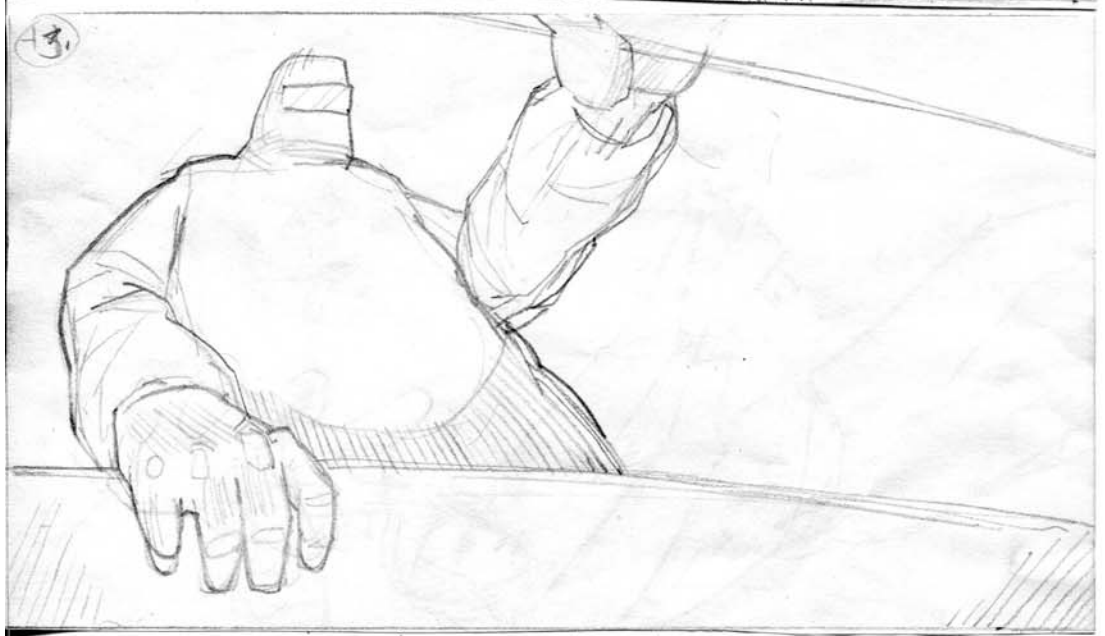
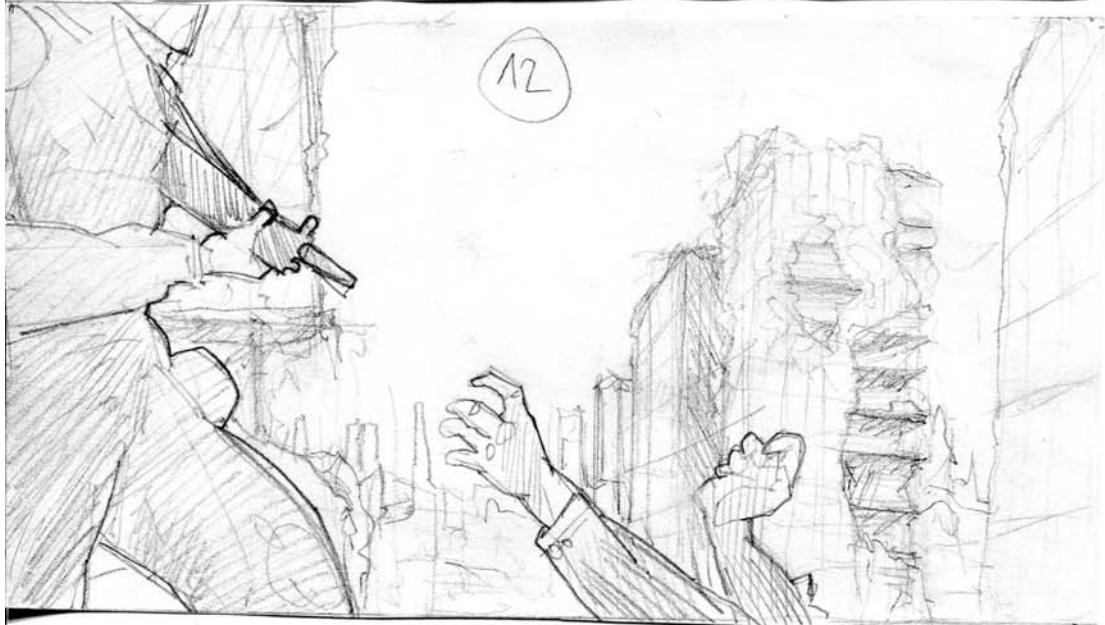
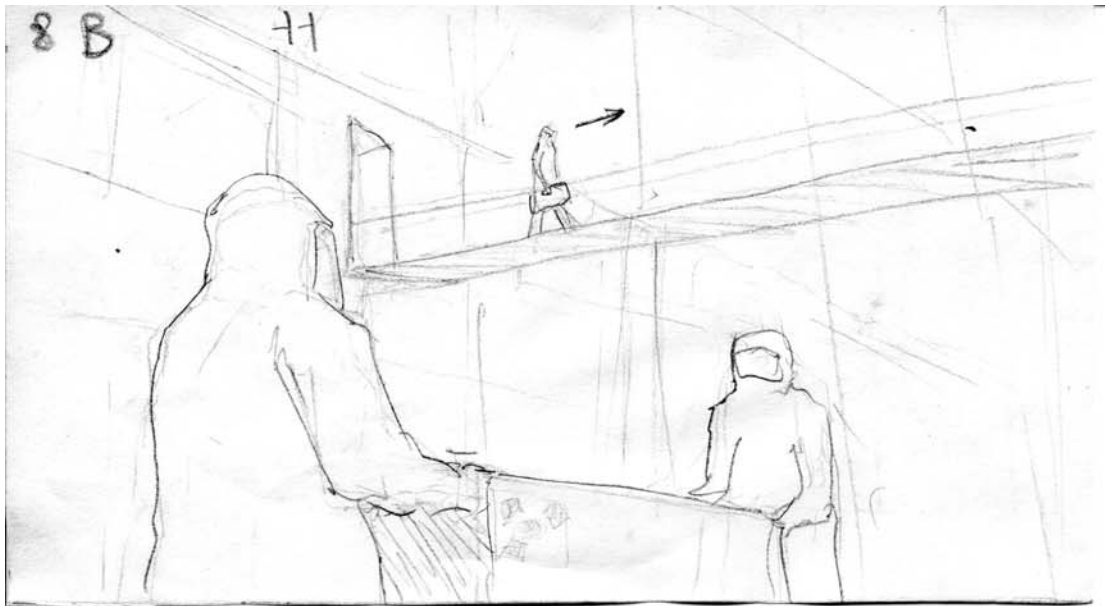
6



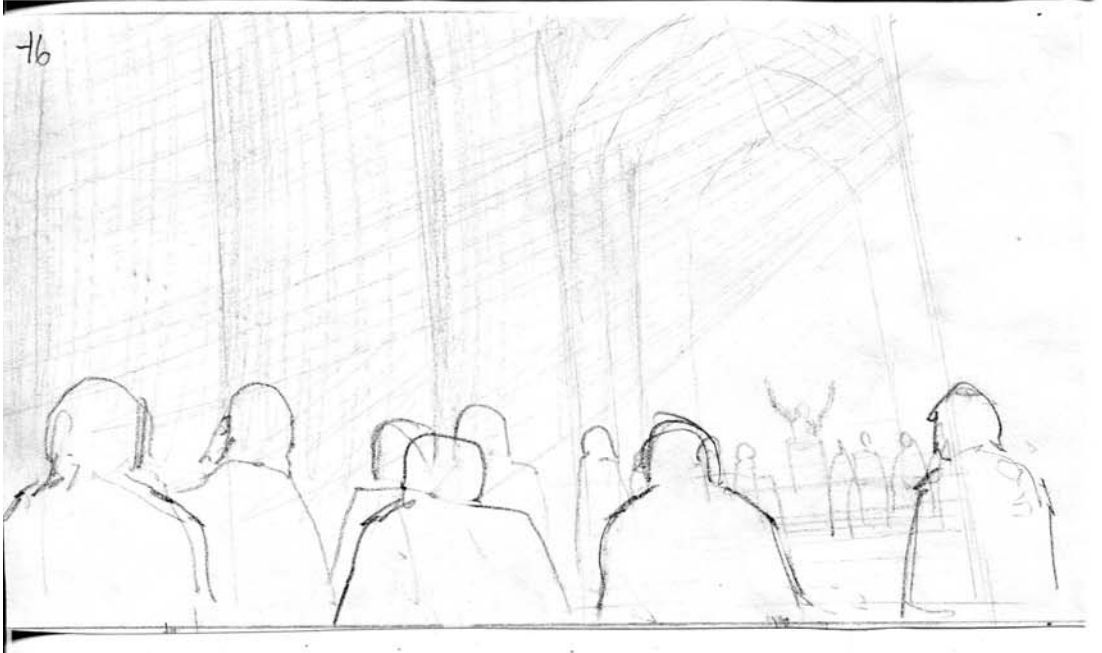
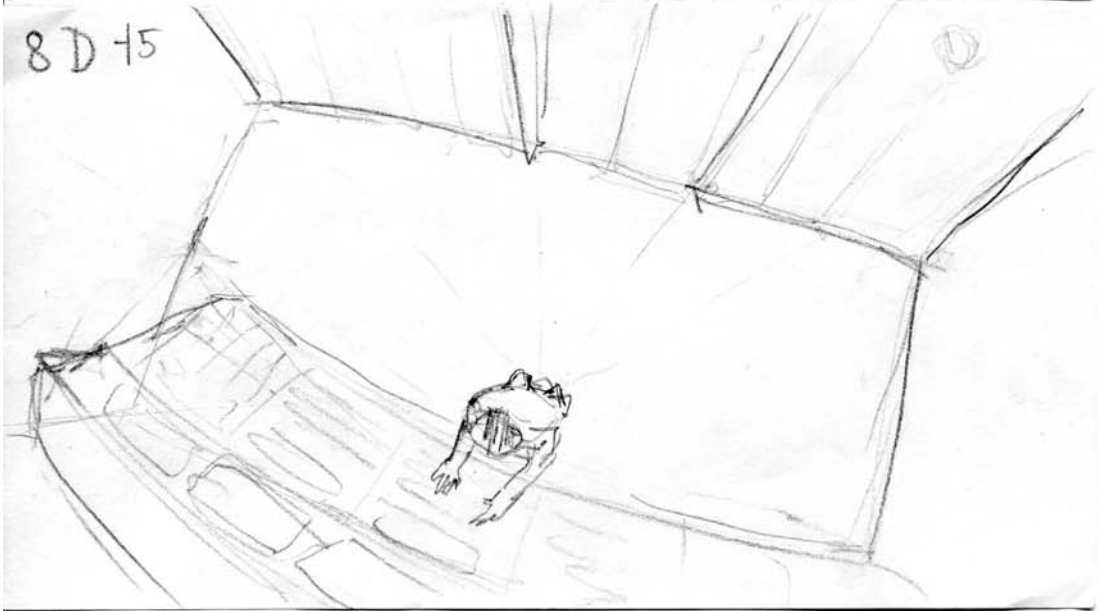
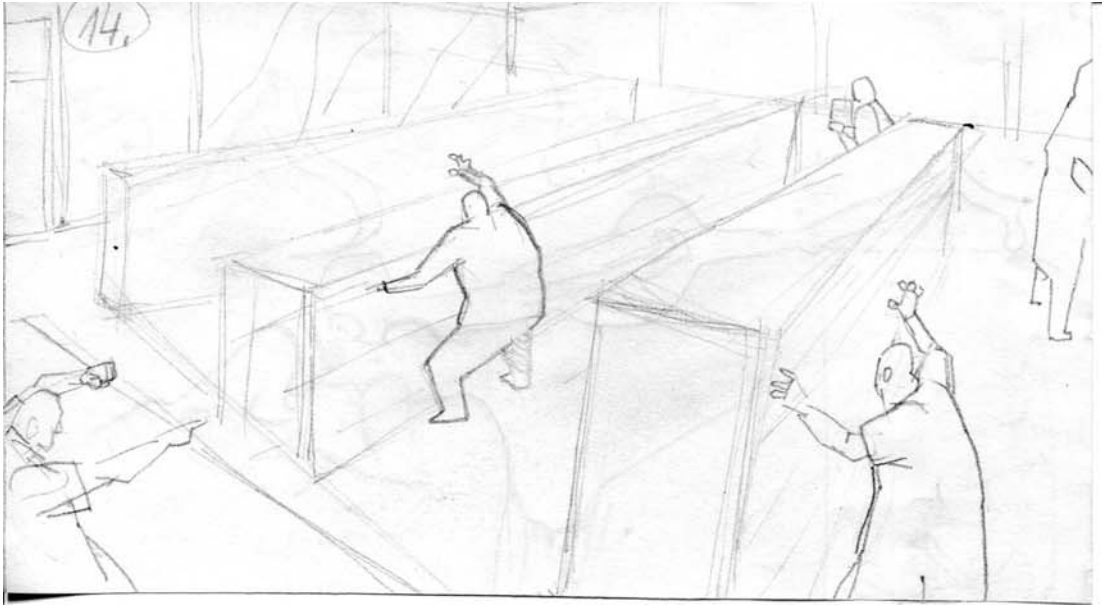
4



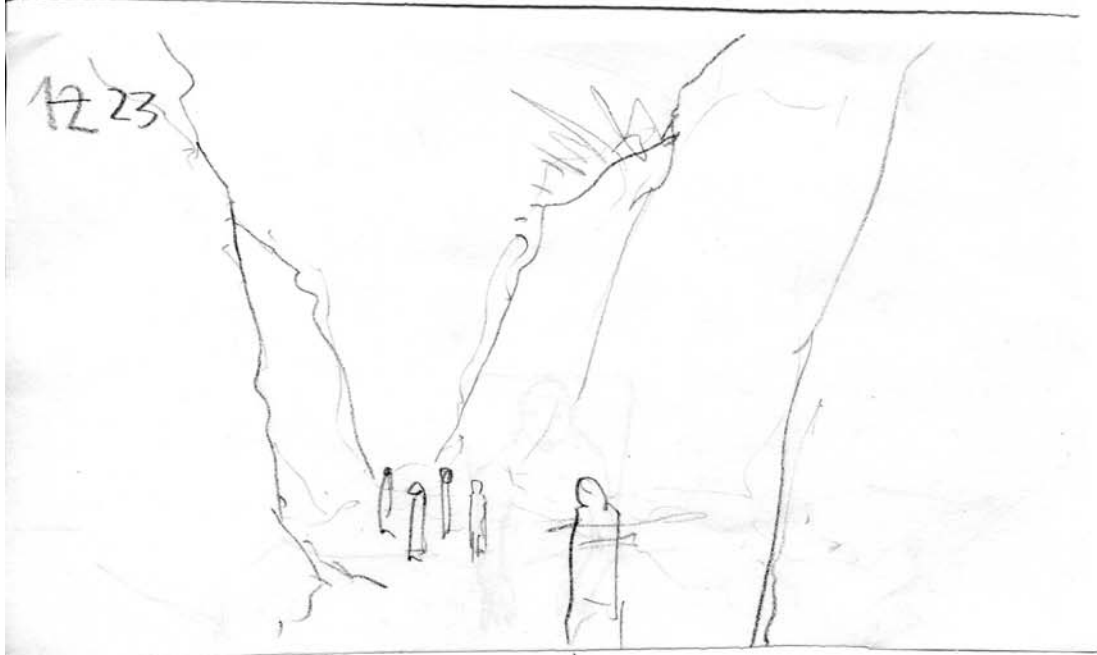
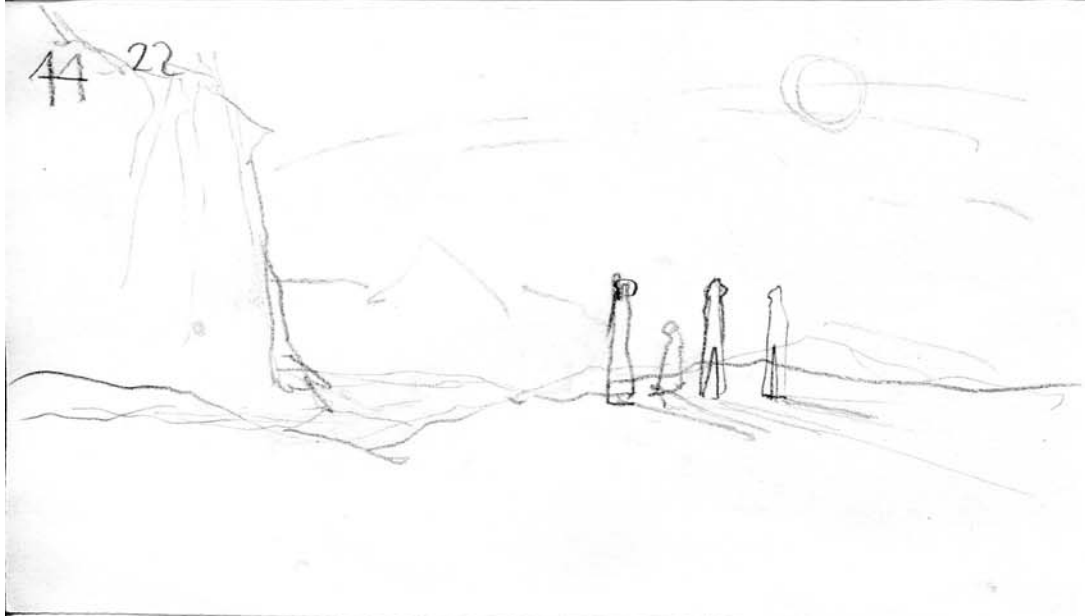


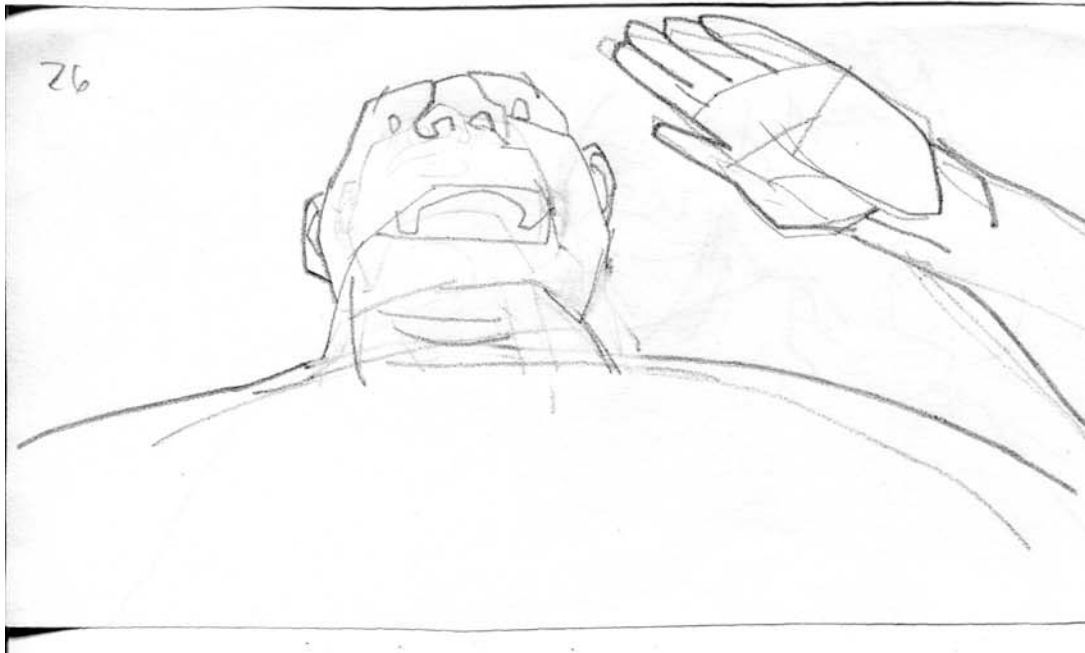


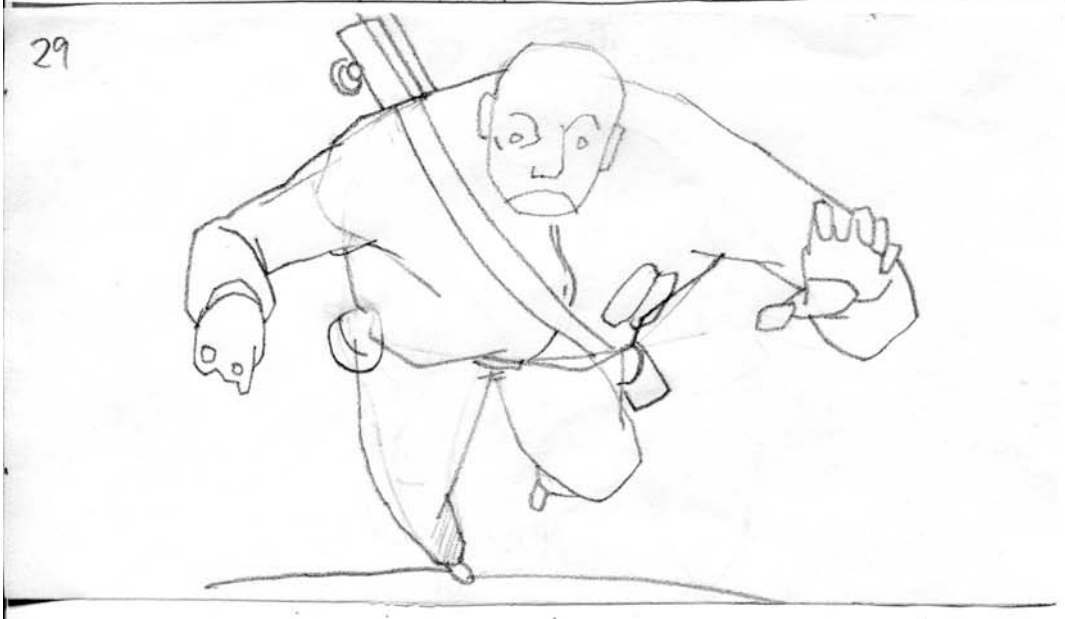
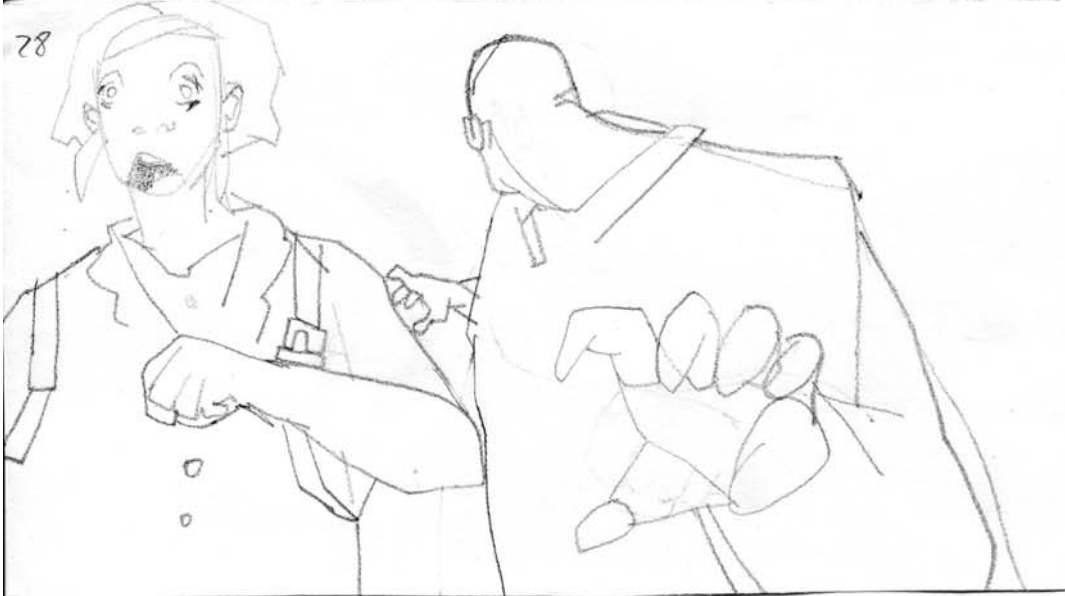














### P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY K FILMU ABSIDIA



I návrh ženy do stroje času



II lidé v kostele



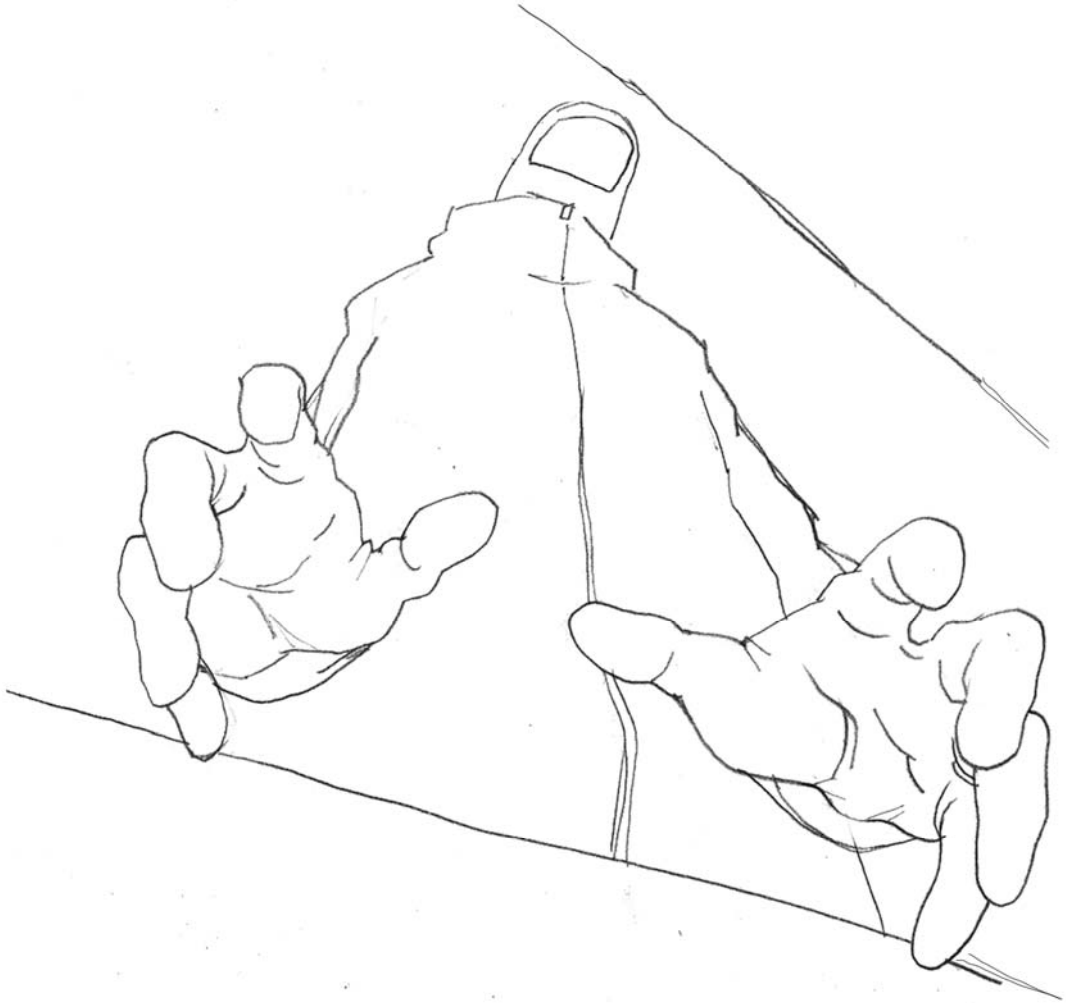
III osazenstvo kongresu





IV návrhy vojáků

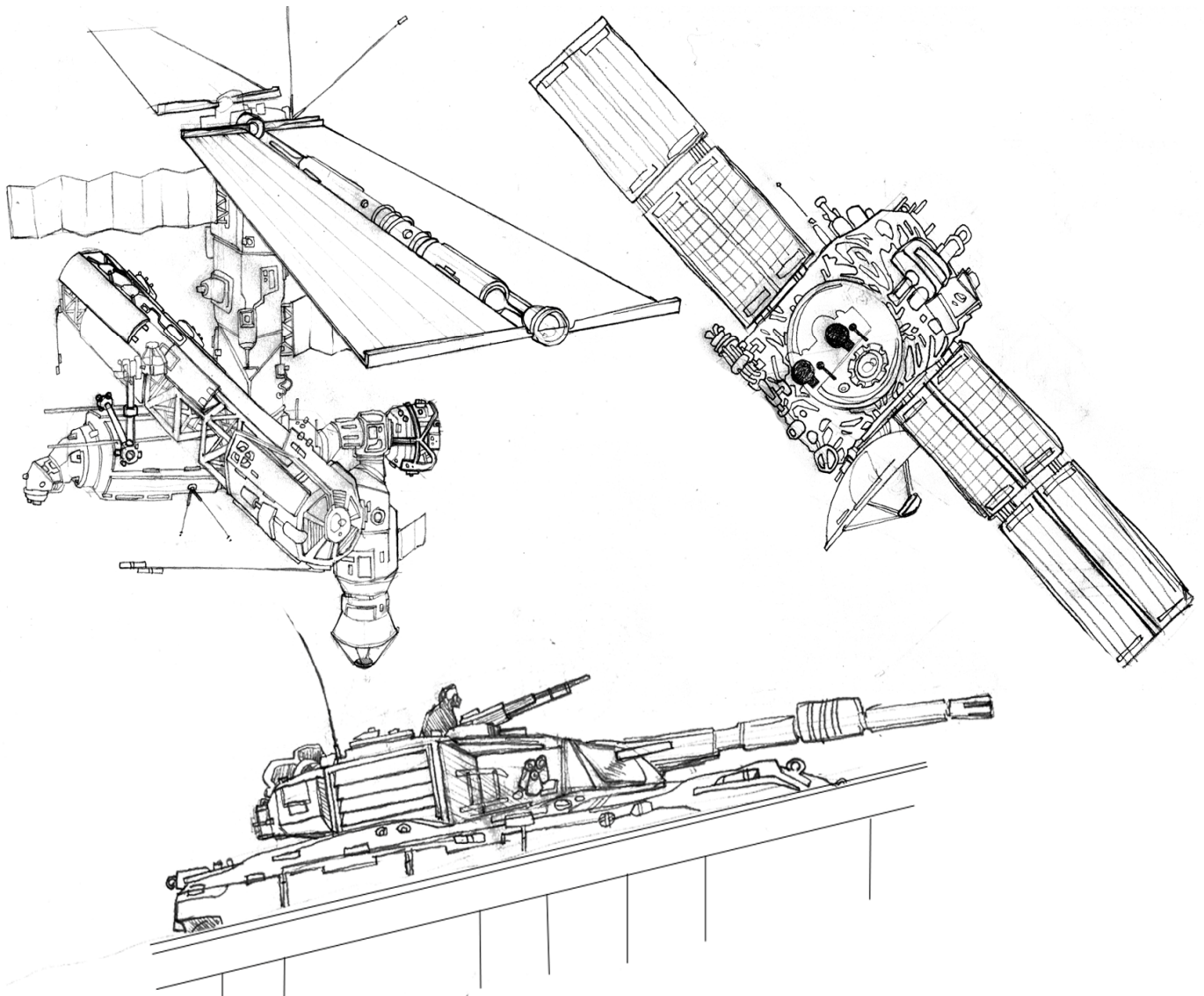




V hlavní fáze animace



VI návrhy postav



**VII návrhy techniky**