

# FFuture

Petra Jurošková

---

Bakalářská práce  
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petra Jurošková**  
Osobní číslo: **K11094**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. praktická část: FFuture – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již

v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**Richard Williams - The animator's survival kit**  
**Michael D. Mattesi - Force - Dynamic life drawing for animators**  
**Eadweard Muybridge - The Human Figure in Motion**

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

  
doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## **ABSTRAKT**

V této bakalářské práci se budu zabývat tvorbou krátkého animovaného filmu FFuture. Od tvorby scénáře, přes samotnou animaci až k postprodukci.

Klíčová slova: jídlo, odpad, nenasytnost

## **ABSTRACT**

In this bachelors work I will describe the process of making short animated film FFuture. I will talk about scriptwriting, animation itself and postproduction.

Keywords: food, waste, greediness

Chci tímto poděkovat své produkční a lidem, kteří se se mnou na bakalářské práci podíleli a pomáhali mi. Ohromné děkuji pak patří моým rodičům za podporu a trpělivost.

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>6</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>7</b>
<b>1 PŘÍBĚH.....</b>	<b>8</b>
1.1 ÚVOD DO SVĚTA TLUSTÍNŮ A DOMORODCŮ.....	8
1.1.1 Tlustíni.....	8
1.1.2 Domorodci.....	8
1.2 SCÉNÁŘ.....	8
1.3 KRITIKA SPOLEČNOSTI?.....	10
1.4 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	11
<b>2 PSYCHOLOGIE POSTAV.....</b>	<b>13</b>
2.1 TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ.....	13
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>15</b>
<b>3 DESIGN.....</b>	<b>16</b>
3.1 DESIGN PROSTŘEDÍ.....	16
3.1.1 Město.....	16
3.1.2 Byt.....	16
3.1.3 Restaurace.....	16
3.1.4 Vesnice.....	17
3.2 DESIGN POSTAV.....	17
3.2.1 Tlustíni.....	17
3.2.2 Domorodci.....	18
3.2.3 Robot.....	19
3.3 BARVA A LINKA.....	19
<b>4 KRESEBNÁ KONSTRUKCE.....</b>	<b>21</b>
4.1 TLUSTÍNI.....	21
4.2 DOMORODCI.....	21
4.3 RUCI.....	22
4.4 ZÁKLADY.....	22
4.5 PERSPEKTIVA.....	22
<b>5 POSTUP ANIMACE.....</b>	<b>24</b>
<b>6 ORGANIZACE PRÁCE.....</b>	<b>25</b>
6.1 POUŽITÝ SOFTWARE.....	25
<b>7 ZVUKOVÁ SLOŽKA.....</b>	<b>27</b>
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>29</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>30</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>31</b>

<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>32</b>
---------------------------	-----------



## ÚVOD

V teoretické části své bakalářské práce se budu věnovat příběhu, kde uvedu svět tlustínů, popíšu sestavení scénáře a vývoj příběhu. Budu se také věnovat vlastnímu názoru na téma filmu.

V praktické části se zabývám vývojem designu postav. Popíšu jak jsem došla k finálnímu vzhledu postav i prostředí spolu s popisem využitím barvy a linie. Uvedu do kontrastu civilizaci tlustínů a civilizaci domorodců. Zaměřím se na jejich konstrukční stavbu a rozdílnost v animování. Také přiblížím způsob jakým jsem k animaci přistupovala a představím program, ve kterém jsem vše vytvořila. Zmíním potřebu kresby a perspektivy v animaci a důležitou složku celého procesu - organizaci práce.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 PŘÍBĚH

## 1.1 Úvod do světa tlustínů a domorodců

### 1.1.1 Tlustíni

Tlustíni, jak už je podle názvu patrné, jsou obézní, leniví lidé. Nemají zájem o nic jiného než jídlo. Jídlo je v jejich světě všude. Žijí v mechanizovaném městě. Proto, aby si obstarali jídlo, nemusí vynaložit příliš pohybu. Fast food se o vše postará. Vznášedla je všude dopraví, roboti vše uklidí. Nepořádek, co tlustíni napáchají, roboti shromáždí do pytlů. O ty se pak postarají oranžová popelářská vznášedla. Hlavní postavy z řad tlustínů jsou zastoupeny v podobě obézní mámy a jejího malého, kulatého synka.

### 1.1.2 Domorodci

Jsou to štíhlí, hraví a veselí lidé. Žijí na malém ostrůvku v tropických lesích, původním způsobem života. Jediné jejich spojení s civilizací tlustínů je odpad naplavený na břehy jejich ostrova. Ten sem tam sami znovu využijí jako předměty běžné potřeby. Domorodce zastupují malí kluci - dvojčata, kteří se rádi perou a pošťuchují.

## 1.2 Scénář

Příběh začíná u mámy a kluka tlustínů doma. Dívají se na televizi a přitom samozřejmě jí. Před nimi na stole se vrší hromada odpadků z předešlé hostiny. Nedělají si moc starostí s úklidem, robot vše zařídí. Máma si usrkne slazeného nápoje z kelímku. Když zjistí, že jí došlo poslední jídlo, bezděčně zahazuje zbylý obal za sebe a vrhá se do hromady odpadu. Kluk si ničeho nevšímá. Jídla má stále dostatek, tak není třeba se znepokojovat. Mezi tím k hromadě odpadu, kterým se již prodírá máma, přijede uklízecí robot a začne odpad vysávat. Máma se mezitím snaží něco ukořistit. Když v tom najde máma hranolku. Nadšená, že může na krátkou chvíli ukojit svůj nezměrný apetit, přikládá ji k ústům. Robot si však hranolku splete s odpadem a nastane boj, kdo hranolku vcucne dřív. V tomto úseku se plně projevuje ona nezměrná touha tlustínů po jídle, která se stává závislostí. Žádný smutek však netrvá věčně a i mámu okamžitě rozptýlí něco jiného. Reklama na dosud největší postavenou restauraci s rychlým občerstvením na světě. Hlavní atrakcí je ale déšť jídla, který okamžitě navnadí i mámu s klukem. Naskočí do vznášejících se vozítek, které je

následně dopraví k jejich vozu a odletí. Mezitím robot odhazuje pytel s odpadem do odpadní roury v bytě. Sledujeme s trajektorií pytle. Venku vidíme přilétat oranžového popeláře, který vyzvedne odpad a opět odlétá pryč. Divák se tak může seznámit s procesem zbavování se odpadu, který následně uvidí i v restauraci. V neposlední řadě se pak seznamuje i se samotným popelářským vozidlem, které film provází až do konce.

Po tomto záběru se dostáváme na ostrov. Kluk domorodec bezstarostně loví na břehu ostrova z vln plechovku, která se mu zalíbila. Dává ji do tašky a odchází. Vidíme kluka jak rukou odhrnuje liány a povislé rostlinstvo a tak nám nabídne pohled na celou vesnici domorodců. Když kluk prochází vesnicí můžeme za ním poprvé zahlédnout dědu domorodce, jak spokojeně krmí slepice. Spolu s dědou a slepicemi vidíme také domorodé ženy. Muži jsou zde méně zastoupeni. To proto, aby se i zde vyskytl symbol matky jako u tlustínů. K žádné interakci však mezi nimi a chlapci nedochází. Není zde určená konkrétní matka obou chlapců. Pro samotný pocit, že mezi ženami se ta jejich matka nachází, to stačí. Vřelý a optimistický vztah domorodců k sobě je zastoupen v klučičím dovádění a hašteření se. První impuls tohoto chování vidíme, když kluk prochází vesnicí a v tom do něj narazí druhý. Chytne jej za tašku a oba se začnou nahánět. Tímto je vesnice dostatečně uvedena a my se přesouváme do restaurace.

Všude je plno tlustínů, kteří jsou si velice podobní, alespoň co se postavy týče. Spíše než-li individualitu, jsem v tomto případě chtěla vyjádřit masu. Masu lidí, ze kterých vyprchala jedinečnost a hromadně se hrounou tam, kde je jim řečeno, tam kde je to pohodlnější. Obézní máma s klukem prolétají vestibulem, koukají všude kolem. Jeden po druhém přijíždí k blokům s obsluhou, kde si po naběhnutí holografické nabídky s jídlem, vyberou dle své chuti.

Každé jídlo v restauraci připravuje obrovský stroj, který je hlavním srdcem restaurace. Obrovský sloup mlýnků na maso obíhají patra prstenců. Tam přežívají slepice, čekající na chvíli, kdy mechanická ruka stroje jednu z nich polapí a vhodí do jednoho z mlýnků. Mlýnek slepici rozemele a pošle dál po pásu do trouby. Z trouby pokračuje pás dále až k samotnému zákazníkovi, v našem případě je to máma. K ní vyjíždí tác se vším, co si objednala. V příběhu není znázorněn krok po kroku, jak se tác plní a připravuje. Když je tác připevněn k vozítku, tlustíni spokojeně odlétají do jídelny. Zde také vidíme roboty a proces odvážení odpadu. Popeláři nabírají odpad a letí k ostrovu, aby jej zde vykloupili.

Mezitím se kluci na ostrově stále nahánějí a hašteří a jinak zde probíhá normální klidný den. Když v tom domorodci spatří cosi podivného vylétat za stromy. Letka popelářů. Oranžoví tlouštíci letí vykonat svůj kus práce zmáčknutím páčky, který doprovází absolutní nezájem o to, co se pod nimi děje. Z popelářského vozidla se začnou hrnout pytle ven přímo na vesnici. Kluci nechápavě stojí a pozorují co se děje, když v tom jeden z nich obdrží zásah pytle. Když malý domorodec otevírá oči z omráčení vidí svého kamaráda, jak na něj cosi křičí. Za ním padají pytle jako bomby a neušetří ani ostatní domorodce. Přichází zlom.

V době, kdy začínají tlustíni zasypávat ostrov přichází i onen očekávaný a vytoužený déšť jídla v restauraci. Světla divoce blikají. Stroj zrychluje svou aktivitu, aby přšlo tak, jak se na tak velkou restauraci sluší a patří. Tlustíni jsou radostí bez sebe. Užívají si déšť jídla. Jsou v euforii. Nic není důležitějšího. Ani fakt, že je jídlo pomalu začíná zasypávat. Čím víc jídla na tlustíny padá tím, víc se zvyšuje produkce odpadu. Popeláři nepřestávají ostrov odpadem zasypávat a tlustíni si stále nedělají hlavu s vážností situace. Oba národy se tak - ať už vlastním či cizím přičiněním - dostali do kritické situace. Ta vyvrcholí přehlcním restaurace i samotného stroje odpadem a jídlem. Nakonec vše vygraduje ohromnou explozí, která rozdělí zemi tlustínů na dvě poloviny a vyvolá obří vlnu tsunami, která nakonec spláchne ostrov s domorodci. Vlna je zde pouze naznačena. Divák si sám musí domyslet co se stane, při pohledu na dědu, který zakryje slepici oči.

### 1.3 Kritika společnosti?

I když se má bakalářská práce se může jevit jako přehnaně kritická a výchovná, je míněná spíše ironicky. Nejde mi o kritiku obezity ve společnosti, ani nelobuji za zdravý životní styl. Nesoudím nikoho, kdo je obézní. Ani netvrdím, že se máme vrátit k původnímu způsobu života. Film je spíš tragikomickým pohledem na naši společnost. Obezita tlustínů navazuje na nadměrnou spotřebu jídla a na nadměrný výdej odpadu. Prvek obezity vlastně spíš jakýmsi symbolem lidské nenasytosti a toho, že se lidé nedokáží umírnit ve svých potřebách (nadměrná těžba, vypouštění škodlivých plynů do ovzduší, nadměrný rybolov,...). Nedokážeme se pozastavit a vyměnit udržitelnější, ale náročnější řešení za pohodlnost. Spoléháme na to, že vše za nás vyřeší ostatní, ale neuvědomujeme si, že ti ostatní zpětně spoléhají na nás. Tak se může klidně stát, že se zřítíme někam, odkud bude velmi těžká cesta zpět. Tato bakalářská práce je spíše satirou lidstva a konstatováním mého

osobního názoru vůči tomu, jak se chováme.

## 1.4 Vývoj příběhu

Samotný námět vzešel také ze seznamu potřeb, co vše bych se chtěla díky bakalářské práci naučit. Těmi byly perspektiva: práce s větším množstvím postav najednou a různorodé prostředí. Naštěstí jsem nemusela námět dlouho vymýšlet. Jako první inspirace mi posloužila jedna z mých starších ilustrací. Na ní byli vyobrazení obtloustlí lidé, navršení na jedné hromadě na potápějící se zemi pod jejich váhou. Od tohoto obrázku se vše odvinulo. Prvotně jsem vymyslela koncept moderního města s největší restaurací s rychlým občerstvením na světě. Od tohoto bodu se odvinula nadměrná spotřeba odpadu a konec s katastrofou. Aby byla zastoupena různorodost prostředí, dala jsem do opaku k velkému modernímu městu malý ostrov pokrytý přírodou. S ostrovem jsou spjati štíhlí indiáni kontrastující s obézními tlustíny. Technologicky vyspělá země tlustínů vytvoří obrovskou restauraci, která přiláká všechny tlustíny do svých útrob a nadměrnou spotřebou jídla všech tlustínů současně vyprodukuje nadměrné množství odpadu. Ten tlustíni odhazují na ostrov, který bez přičinění jeho obyvatel skončí zasypan pod masou odpadu. Pro umocnění dojmu obrovského množství jídla, kterého tlustíni stále nemají dost, jsem do restaurace přidala akci s deštěm jídla. Tímto situace dostává i větší komičnosti a nadsázky, což je pro mou bakalářskou práci důležité. Nechtěla jsem vytvářet žádný příliš moralizující film, ale nadsázku a parodii. Tak jako je déšť v restauraci odlehčujícím, komickým prvkem, který však sebou vleče svůj stín zkázy, tak je tomu i v případě bombardování domorodců na ostrově. Prvek náletů a bombardování domorodců se odkazuje na klišé válečných filmů. Dopadající pytle s odpadem zastupují výbuchy leteckých pum. Scéna, kdy se hrdina po zásahu probere a sleduje pasivně hrůznou situaci kolem něj je známá z mnoha audiovizuálních děl. Konec je částí filmu, která probíhala nejdramatičtějším vývojem. V prvních verzích scénáře civilizace tlustínů i ostrov byly umístěny na jedné společné plovoucí litosférické desce. Země tlustínů se převáží pod tíhou masy odpadu a jídla z restaurace a vyzvedne ostrov, ležící na opačné straně litosférické desky vzůru. Celá akce měla být inspirována potopením Titanicu, což by přispělo k nadsázce. Dlouho jsme (píši v množném čísle, protože jsem o tom vedla velkou debatu s dalšími členy produkce, kteří mají na završení příběhu velký podíl), řešili jak nasnímat tento scénář tak, aby byl pochopitelný. Aby divák poznal, že za potopení země může právě obrovská tíha odpadu a jídla. I přes velké úsilí se nám nedařilo dosáhnout naprosté srozumitelnosti, proto jsme tuto variantu lehce pozměnili. Přemíra

odpadků nakonec způsobí výbuch celého restauračního komplexu a země se rozlomí na dvě poloviny. Následná vlna tsunami zaplaví ostrov domorodců. Tak se podařilo udržet koncept, že země je propojena a lokální katastrofa může zapříčinit zkázu celé planety. Jak ale završit příběh, aby tragická událost nevyšla příliš kriticky a aby duch parodie byl zachován? V tom nás napadla hranolka volně plující vesmírem. Jednoduchý prvek znázorňující zbytečnost tragédie, která se stala. Letící hranolka ve vesmíru také nese skrytý odkaz na film Stanleyho Kubricka 2001: Vesmírná Odyssea.

## 2 PSYCHOLOGIE POSTAV

Na řadu pak přišly hlavní postavy příběhu. Vzhledem k tomu, že všechny čtyři hlavní postavy jsou myšleny spíše jako zástupci svých civilizací, snažila jsem se je udělat k celku své společnosti průměrnými. Proto jsou kluci dvojčata, aby spíše než svůj osobitý charakter ukázali vlastnosti domorodců (hravost, aktivita, radost ze života). Máma a kluk - tlustíní - jsou vizuálně různorodější. To proto, aby kromě své lenosti poukázali i na jiný problém. I když jsou rodina, jsou k sobě absolutně chladní. Neprobíhá mezi nimi žádná velká sociální interakce, máma synka nepohládí, nesmějí se na sebe. To na co se smějí je jídlo. Tlustíní žijí vedle sebe, ale ne spolu. Tato sociální situace lze nejlépe demonstrovat na vztahu máma - syn. Vlastnosti jako aktivita, radost ze života ve spojení s důvěrným vztahem k tomu druhému, mi pak nabídla dvě malá dvojčata domorodčata.

Pokud bych zašla k podrobnější analýze, lze v příběhu pozorovat i samotný odlišný životní styl, které prezentuje prvek dítěte v obou civilizacích. Tedy kvalita života malého Tlustína a kvalita života malého domorodce. Lze říct, že jeden má na co si vzpomene (tlustín) druhý se musí přece jen snažit (domorodec). Malý tlustín žije komfortně, ale je obézní, nemá kamarády a žije stereotypním životem. A malý domorodec nemá takový komfort ale je šťastný protože žije aktivně v přírodě se svým veselým dvojčetem. Jejich sny se však pohybují v rámci jejich společnosti, tudíž jich lze dosáhnout. Nedochozí u nich k frustraci ani ke smutku. Jejich život jim vyhovuje.

Spojovací prvek světů tlustínů a domorodců je postava domorodého dědy. Tato postava, ač sice nenápadná, hraje v příběhu velice důležitou roli. Pracuje se symbolem slepice. Děda a slepice. Vztah mezi nimi, tedy že děda slepice krmí a má je rád, představuje absolutní opak postoje tlustínů. Pro ně je slepice pouze jídlo. Děda v nich však vidí přátele. A i když lze tušit, že i ve vesnici si dají slepici rádi k večeři, stále můžeme vnímat, že je brána jako živý tvor. U tlustínů se slepice stává pouhou věcí. Něčím co ukojuje jejich závislost po jídle.

### 2.1 Technologický vývoj

Lze zde také poukázat na technologický vývoj obou civilizací. I když se nám jeví domorodci jako ti lepší, protože žijí více ekologicky, měli bychom ocenit vývoj tlustínů. Ano, onen vývoj se zvrhl v něco mnohem horšího. V něco, co nakonec pohltilo tlustíny samotné. To však neznamená, že technický vývoj je ve své podstatě špatný a všichni bychom měli žít jako naši předkové před námi. Zůstat ve vývoji na místě také není správná volba. Lidstvo



se mu nevyhne a pokud někdo zůstává pozadu, je slabší a méně připravený. Zkáza nakonec postihla všechny a domorodci tomu nebyli schopni nijak zabránit. Technologický vývoj bez zodpovědnosti nás však může kdykoliv stáhnout až na dno.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 3 DESIGN

### 3.1 Design prostředí

#### 3.1.1 Město

Město je složeno z hranolů a krychlí vklíněných do sebe. Hrany jsou jasně definované tmavou konturou, vyplněny čistou barvou bez stínování popřípadě s použitím gradientu. Tato kombinace čistých barev a pevné rovné kontury přispěla k atmosféře mechanizovaného světa. Barevná různorodost budov město oživuje. Exteriérem města se vinou odpadní roury, zdobí jej antény a billboardy s reklamou na jídlo. Chtěla jsem tak vyvolat dojem, že se v této zemi nachází komercializace jídla. Protože tlustíni nemusí chodit, aby se někam dopravili, nejsou ve městě chodníky. Je koncipováno jako město vysokých budov, jejichž spleť zabraňuje divákovi dohlédnout až na zem. Všude je plno garáží, nájezdových ploch a parkovacích míst, uzpůsobeno pro dopravu ve vznášedlech.

#### 3.1.2 Byt

Příbytky tlustínů vypadají jako kovové krabice. Nechlubí se žádnými obrazy ani fotkami, žádným přílišným nábytkem, žádným dekorem. To podporuje futuristické prostředí bytu, ve kterém se sem tam vyjímá potrubí či naznačená technika. Chtěla jsem tím také umocnit chladnou atmosféru a apatii, která v zemi tlustínů panuje. V kontrastu s touto čistotou je pak prvek odpadu, který je u tlustínů všudypřítomný.

#### 3.1.3 Restaurace

Komplex restaurace je řešen jednoduše a konstruktivně, tak aby se všude vměstnalo plno tlustínů. Exteriér restaurace je pojat s mnohem větší detailností, aby zde bylo dosaženo dojmu velkoleposti. Součástí exteriéru je přistávací plocha s odpadním zařízením pro popeláře, odkud nabírají a odváží odpad. V přední části komplexu se nachází velká kupole, pod kterou se skrývá stroj na jídlo se slepicemi. Prostředí interiéru je konstruktivní a funkční. Hlavním účelem je navádět tlustíny tam, kde je jídlo, kde si jídlo můžou objednat. Rozsáhlé prostory jsou členěny stěnami a bloky, které zdobí reklamní plakáty a světýlka. Tento prostor pracuje jen se základními detaily. Absenci vícero prvků, které by prostředí rozjasnilo a ozvláštnilo, zastupuje velké množství tlustínů hýřící rozličnými barvami a výtvarností.

Masivní částí restaurace je obrovský prostor jídelny se stolky na jídlo, kde nakonec vypukne déšť jídla.. O pořádek se nestará nikdo jiný než roboti, kteří sbírají odpad a sváží do odpadního zařízení. Tak stále živí nenasyté popelářské vozy.

Popelářská vozidla jsou s restaurací plně spjata. Jejich tvar se opět odvinul od přesně stanovené potřeby. Tou byl tvar, který z pohledu vypadá jako trojúhelník. To proto, že tento základní geometrický tvar, ve své jednoduchosti nejlépe znázorňuje létající prostředek. Na trojúhelníkovou základnu jsem posadila kapotu v oblých tvarech. Oblost v tomto případě vyjadřuje mohutnost. Tento design vycházející z trojúhelníkové základny, hlavní oblé části a dvou křídel vypadá vizuálně srozumitelně i při velkém oddálení. Barva je pak stejná jako barva restaurace, aby si divák tyto dva objekty snáze spojil dohromady.

### 3.1.4 Vesnice

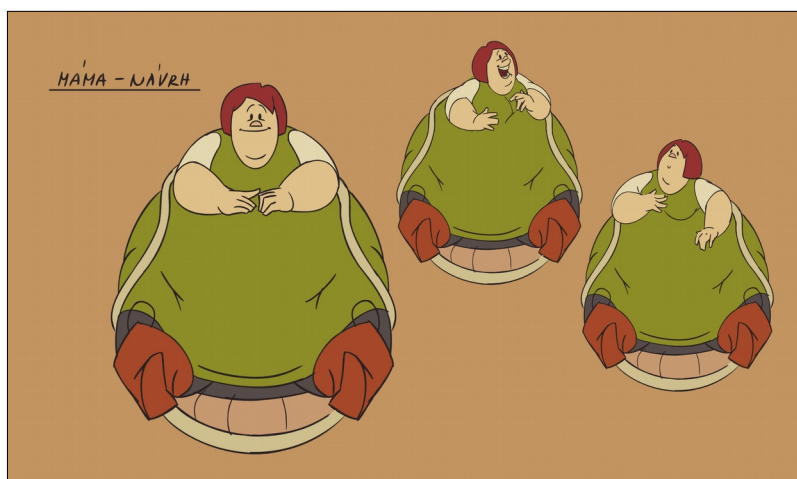
Oproti světa tlustínů je ostrov pokryt přírodou. Proto jsou zde zapojeny také oblé linky, které kontrastují se striktností města. Koruny stromů jsou znázorněny liniemi z obloučků, které se táhnou horní částí obrazu. Vesnici jsem pojala ve větší detailnosti. Je to také díky většímu množství znázorněných materiálů. Prkna mají svůj vlastní dřevitý dekor, v okolí najdeme více různorodých prvků (rostliny, kamínky, plechovky, misky...). Domorodci se pohybují hlavně v exteriéru, naproti tlustínům, kteří jsou uzavřeni převážně v interiérech. Proto je zde použita větší škála barevných odstínů k dosažení větší hloubky obrazu. Vesnice se skládá z dřevěných domků s vchodem výše nad zemí a střechou svázanou z listoví. Kolem nich domorodci suší nastřádané plodiny, skladují dřevo apod. Vesnice tedy existuje v symbióze s přírodou.

## 3.2 Design postav

### 3.2.1 Tlustíni

Design postav jsem řešila nejdříve u tlustínů. Tlustíni jsou velmi obézní. Jejich tvar se proto odvíjí z koule, která se skvěle hodí pro vyjádření nadměrného objemu. Oproti velkému kulatému tělu mají poměrně malý trup. Tloušťka způsobuje, že hlava a krk vypadají jako jeden tvar. Nohy jsou díky nedostatku pohybu krátké a poměrově nevyhovující chůzi. Tlustíni nadevše zbožňují jídlo a také jako jídlo vypadají. Je zde výrazná barevnost a množství různorodých detailů čímž se od sebe odlišují. Vznášedla tlustínů, jsou koncipová-

na tak aby lemovala tvar koule, ze které design tlustínů vychází. Hlavními představiteli národa tlustínů jsou máma a její obézní synek. V prvním návrhu designu těchto postav jsem vytvořila mile působící mámu s laskavým úsměvem. Oba měli střapaté vlasy a výrazné líce. Podobali se tak křečkům, což mi přišlo pro tyto postavy příhodné. Poté jsem design změnila. Tvářím jsem ubrala detaily. Vlasy u mámy dostaly upravený vzhled u kluka se omezili jen na ofinu. Docílila jsem tak primitivnějšího vzhledu, který je pro jejich charakter vhodnější. Oblečení mámy a kluka nijak tvarově nevyniká a spíše jen obaluje postavu tlustínů. Použila jsem oblečení, ve kterém by se tyto obézní, stále sedící lidé, mohli cítit dobře. Máma má světle zelené šaty, pod nimi bílé tričko a šedé legíny s červenými botami. Kluk je oblečený do modrého trička s červenými kalhotami a šedými botami. Dlouho jsem řešila kombinaci barev oblečení obou postav. Zvolila jsem nakonec tuto kombinaci, protože není nijak výstřední, stejně jako postavy a diváků nijak neznepekčuje.



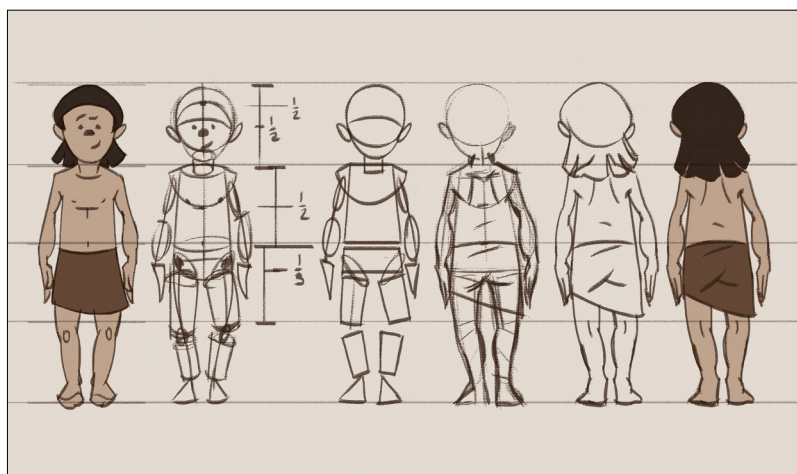
Obr. 1. Výtvarný návrh tlustínů

### 3.2.2 Domorodci

Domorodci jsou štíhlí, aktivní lidé, kteří žijí v souladu s přírodou. Mají tmavé rovné vlasy, ženy dlouhé, muži kratší. Tímto vzhledem jsem se nechala inspirovat obrázky indiánů z deštných pralesů. Co se oblečení týče, nijak tvarově ani barevně nevyniká. Muži nosí pouze roušku, která zakrývá intimní partii a ženy jednobarevné jednoduše střižené šaty. Oblečení je v hnědých tónech, aby ladilo s přírodními materiály.

Nezdobí je žádné přílišné detaily ani jasná barevnost jako tlustiny. Zatímco tlustiny jsou převážně koule, za které pohyb vykonávají vznášedla, domorodci mají složitější stavbu těla a náročnější, komplexnější pohyby. Detaily by pak v animaci byly spíše na obtíž a ve spleti

tvarů a linií v pozadí špatně čitelné. Domorodce zastupují malí kluci – dvojčata. Od ostatních se příliš neliší. Jsou hraví a rádi se baví.



Obr. 2. Výtvarný návrh domorodců

### 3.2.3 Robot

Robot v domácnosti I v restauraci má odlehčující a hlavně funkční roli. Je jednou částí procesu odvážení odpadu. Je proto řešen jednoduše, konstruktivně tak aby byl vizuálně funkční s prostředím. Barva je světle modrá, vyjadřující kov. Robot se může všemožně rozkládat, vyjíždí z něj hadice a mechanické ruce. Nikdy však divák nemá možnost určit, jak přesně se robot rozloží, odkud a co z něj vyjede. Pro diváka je to bod překvapení. Mě jako animátorovi tento fakt umožnil větší škálu možností animace. Robot nemá charakter protože je pouze technickou pomůckou, která je součástí moderního světa bez vřelých emocí. Divák by tak neměl mít tendence k robotovi přilnout.

### 3.3 Barva a linka

Barva a linka jsou v mé bakalářské práci velice důležité prvky. Práce s čistou konturou, vyplněnou jasnou barvou bez stínů, vyústila ve stylizaci a dekorativnost obrazu. Někdy kontura chybí, barevná skvrna má však vždy jasně definovaný tvar.

Co se týče barvy samotné, je také rozdělovníkem obou světů. Domov tlustínů je růžovo modrý. Obě barvy jsou v chladném tonu, aby podpořily techničnost prostředí. Růžová barva vše uklidňuje a posouvá do naivity a bezstarostnosti. Využila jsem tónového přechodu, abych rozdělila podlahu od stěn.

Restaurace je vybarvena v oranžových tónech. Tuto barvu jsem si vybrala na základě barev reálných restaurací s rychlým občerstvením. Všude dominují barvy žluté a červené. V teplé tónině vytváří dojem útulnosti a bezpečnosti. Diváka ve větším množství nijak nezne-  
pokojuje.

Ostrov zaplavuje barva zelená, kvůli prostředí přírody. Také je v teplém tonu. Zelená barva porostu na ostrově spolu s oranžovou restaurací vytváří komplementární kontrast. Tyto barvy v chromatickém kruhu leží naproti sobě. Stejnou opozicí jsou si i obě civilizace v příběhu.

## 4 KRESEBNÁ KONSTRUKCE

### 4.1 Tlustíni

Tlustíni jsou sestaveni ze dvou základních částí - koule (břicho) a kvádr (trup).

Poté na ně navazuje šišatá hlava, ruce a nohy. Ruce a nohy jsou řešeny jako válce.

Rozdělení postavy na tyto základní prvky je velice důležité pro zachování objemu v kresbě. Kostra kluka se skládá ze stejných částí jako matčina, ale poměrově je přirozeně řešená jinak.

Animace tlustínů vychází z pohybu koule, která se chová jako gumový míč. To lze nejlépe pozorovat v jednom z prvních záběrů, kdy tlustíni naskakují na vozítka. Základna ve tvaru koule dopadá na vozítko a deformuje se podobně jako pružný míč. Trup ve tvaru kvádru posazený na „míči“ se pak odvíjí od tohoto pohybu. Hlava a ruce poté od pohybu trupu, nohy opět od míče.

### 4.2 Domorodci

Design postavy a rozložení kostry domorodců je oproti tlustínům náročnější. Tudiž jsou i náročnější na animaci. Domorodci jsou štíhlí, proto nelze jejich spodní část trupu zahalit do koule. Bylo třeba řádně rozdělit trup i pánev. Také proto, že jejich pohyb je založen na chůzi, ve které je pánev nepostradatelnou složkou, na rozdíl od tlustínu, kteří jen sedí. Kostra domorodce je, jak už bylo řečeno, sestavena z trupu, na něj navazují ruce a šišatá hlava. Na pánev přirozeně navazují nohy. Oproti tlustínům, ve kterých zůstala kostra v průběh animování nedotčená u domorodců tomu tak nebylo. Jejich design proměnil a zjednodušil. Chtěla jsem si u těchto charakterů mimo jiné i procvičit animování postavy jako takové. Zjistila jsem však, že jejich náročnost jsem přecenila. Množství detailů v první podobě designu kluka domorodce se postupně snižovalo. Bylo to i z důvodu, že množství čar na jeho těle, které rýsovaly svaly a záhyby těla, nevytvářelo v pohybu dobrý dojem. A spíše než aby vyjadřovaly pohyb jednotlivých částí těla, vznikal chaos. Jejich kostra není zcela určená. Pouze proporce kostry. Trup tak byl jednou ovál, jindy zase kvádr. Podle toho, co v daném pohybu bylo přínosnější. Je totiž rozdíl při animaci kostry z kvádru a kostry z oválu. Kvádry a krychle mají přesně danou hranu. Lze tak jednodušeji pozorovat a kontrolovat objem charakteru a zda-li se samotný tvar nedeformuje špatně. Ovály jsou z tohoto hlediska zrádnější, protože nemají tak jasné hrany. Hůře se tak hlídá jejich objem v



prostoru, ale v některých chvílích jsou přece jen popisnější.

### 4.3 Ruce

Ruce jak už u tlustínů tak domorodců jsou rozděleny na tři části, tak jak jsme normálně zvyklí - paže, předloktí a ruka. Paže a předloktí jsou řešeny buď kvádry nebo válci, a nebo kombinací obojího. Samotná ruka je však složitější. Skládá se z „krabičky“ a pěti prstů. Každý prst je pak chápán jako složenina dalších tří částí. Prsty na ruce nejsou vždy od sebe odděleny zvlášť. Někdy jsou např. dva prsty spojeny v jeden tvar nebo. To má jak estetický tak praktický význam. Sdružení více objektů do jednoho celku je jedna ze základních technik kompozice. Spojení více prstů do jednoho tvaru může také pochopitelně ušetřit neustálé vykreslování jednotlivých prstů dokola. Přestože jsem si ale zvolila možnost prsty stále jednotlivě nevykreslovat, stále jsem musela uvažovat nad tím, jak ruka v prostoru pracuje. Jak prsty ohnout a stylizovat aby vypadaly dobře. Tato stylizace se také hodí k dekorativnosti celého obrazu.

### 4.4 Základy

Celou tuto zkušenost s kostrou složenou ze základních geometrických tvarů jsem si odnesla ze studia kresby. Kresba je pro animátora jednou z nejdůležitějších věcí. Správné pochopení objemu postavy v prostoru, které vyjádříme právě krychlemi a ovály. Pochopení a správné znázornění těžiště postavy. Také práce s linkou, perspektiva a anatomie. To vše je součástí studia kresby. Správná znalost anatomie a kresby člověku umožňuje posouvat se ve svých animačních schopnostech dál. Je to bariéra, kterou když člověk překoná, otevře mu další vrátka jak svá díla ozvláštnit, či udělat úplně jinak. To proto, že pokud své znalosti dobře ovládáte, můžete je přetvářet a deformovat. Když animátor nepochopí objem v kresbě, těžko se mu objem dostává do kreslené animace, která z kreseb složená. Jak říká Michael Hampton: „Předtím, než se posuneme na vývoj anatomie, je důležité rozumět jak držet konzistentní podobu formy.“[1].

### 4.5 Perspektiva

Moje starší práce byly často z hlediska prostoru spíš lineární a perspektiva nebyla moc důležitá. To jsem se však rozhodla změnit a prostor jsem začala plně využívat. Uvědomila jsem si tak, že perspektiva není technika, kterou můžu využít v konkrétních případech. Je to způsob myšlení, neoddělitelná část výtvarného díla, stejně jako kompozice nebo barva.

A pokud ji umělec poruší, měl by tak činit záměrně, nikoliv z neznalosti. Díky tomu jsem zaznamenala velkou změnu v mém přístupu k záběrům. Už se nevyhýbám těm, kde je prostor výrazný. Takové záběry jsou pochopitelně složitější a časově náročnější. Nejsou však tak náročné, jak jsem si dřív myslela. Je to svým způsobem i osvobozující pocit. Nemám z perspektivy strach a záběry komponuji tak, aby fungovaly co nejlépe. Nevyhýbám se podhledům a nadhledům a díky tomu je moje práce zajímavější jak kresebně, tak z hlediska kamery. Jsem schopna kresebně konstruovat interiéry, exteriéry a postavy umím otáčet v prostoru a zachovat přitom jejich objem.

## 5 POSTUP ANIMACE

Při animaci jsem pak postupovala následovně. V první řadě jsem si vytvořila skicu pohybu. Tyto skici se týkaly převážně hlavních fází, na kterých celý pohyb stojí. Určují hlavní body, zlomy v pohybu. Skica jedné fáze je složená hlavně z linií určující pohyb postavy a těžiště. K tomuto způsobu práce mě inspiroval Mike Mattessi ve své knize *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*[2]. A i když při spuštění animace není tento pohyb plynulý, dá se podle něj dobře určit, zda bude funkční a srozumitelný. V další fázi jsem zapojila kvádry a ovály abych určila kostru charakteru. V tomto bodě při kontrole animace je již možno dle proporcí kostry rozpoznat o jakou postavu jde. Nakonec se vše obalí do finálního designu a na řadě je čistá kresba. Stále však mluvím o hlavních fázích pohybu. Jedna taková čistokresba tak může mít pod sebou mnoho dalších přípravných vrstev. Další na řadě jsou takzvané „breakdowny“ (kvůli absenci jednotného českého termínu se budeme držet obecně známého anglického termínu). Jsou to řekněme přechodové fáze mezi hlavními fázemi. Ty rozbíjí plynulost pohybu mezi hlavními fázemi. Tento pohyb nesmí být pouze čistou mezifází. Richard Williams vypráví o tom, jak mu Emery Hawkins prozradil tajemství: „*Dicku, nechod' jen z A do B. Běž z A přes X do B. Běž z A přes G do B. Běž uprostřed někam jinam!*“[4]. Pohyb je tak různorodější a zajímavější. V mé bakalářské práci je tato praxe nejlépe vidět v záběru, kdy máma s klukem projíždí směrem k nám ve vestibulu a rozhlíží se kolem. Zde jsem nejvíce uplatnila využití „breakdownu“. Místo toho aby se plynule otočili z jedné strany na druhou, je pohyb deformován a mezi otočením se ještě skrčí a zašklebí. Potom pohyb pokračuje dál do úsměvu. Takto animovaný pohyb získá na charakteru a diváka nenudí. Nakonec přichází na řadu mezifáze, které vyplní prostor mezi hlavními fázemi a „breakdowny“. Tak vznikne plynulý pohyb. Čím více mezifází animace obsahuje, tím je pohyb plynulejší. Celý tento proces je časově velmi náročný a nejlepší je, když za ním stojí pečlivá příprava. Tu jsem prováděla ve formě skic a studií pohybu.

Protože jsem pracovala digitálně, měla jsem možnost kombinovat klasickou kreslenou (frame by frame) animaci s animací ploškovou. Mohla jsem si tak dovolit vytvářet davové scény relativně jednoduše. Ručně naanimované sekvence postav jsem posouvala v prostoru a charakter pohybu ovládala pomocí beziérových křivek.

Jako referenci jsem využívala i slavnou knihu *The Human Figure in Motion* od Eadwarda Muybridge[3].

## 6 ORGANIZACE PRÁCE

Bakalářská práce je oproti semestrálním pracím velmi rozsáhlý projekt. Přípravu jsem rozhodně nemohla podcenit. V každém okamžiku jsem potřebovala mít průběh práce pod kontrolou. Jako hlavní organizační prvek mi skvěle posloužil obyčejný systém tabulek. Pro mé potřeby nejlépe posloužily tabulky Google, které jsou zdarma. Díky synchronizaci s Google účtem jsem k nim navíc měla kdykoliv přístup.

Protože animace je časově nejen velmi náročná, ale i nepředvídatelná, nemohla jsem ani ostatní složky filmu nechat na poslední chvíli. O střih se postaral Vojtěch Cvrkal. Průběžně jsem mu posílala podklady a paralelně s animací tedy vznikal i hrubý sestřih. To bylo výhodné nejen z důvodů organizačních, ale umožnilo mi to navíc sledovat vývoj práce. Mohla jsem posoudit, jestli je film jako celek srozumitelný a i vedoucí práce měl o díle lepší představu. Ač jsem formálně režisérka filmu, bylo by naivní očekávat od studenta animace, že zvládne kompetentně zastávat tuto roli. Konzultovala jsem svou práci i s dalšími a zkušenějšími režiséry, protože dohlížet na audiovizuální dílo jako na celek je koneckonců jejich práce. V důsledku toho jsem nejednou přehodnotila některá svá rozhodnutí a opravila chyby, které by mohly zůstat nepovšimnuty. Neocenitelná pro mě byla pomoc mé produkční Alžbětě Janáčkové, která pro mě byla schopna zajistit veškeré administrativní problémy. Fungovala také jako hlavní organizační prvek, díky kterému jsem měla jistotu, že každý člen týmu bude mít informace o aktuálním stavu projektu.

### 6.1 Použitý software

Bakalářskou práci jsem animovala v softwaru Toon Boom Animate Pro 2. Program je, jak už název napovídá, přizpůsobený pro potřeby animátorů. Vektorová linka umožňuje upravovat libovolně každý tah štětce, přesouvat ho a dokonce zvětšovat či zmenšovat bez sebemenší ztráty kvality. Systém takzvaných „pegů“ umožňuje zase manipulovat s kresbami v čase. Díky „pegům“ jsem mohla pohyby vrstvit a možnost „pegy“ kdykoliv deaktivovat byla také velmi nápomocná. Tento nedestruktivní systém práce zaručuje, že případné chyby není problém zpětně opravit. Samotné pohyby „pegů“ řídí klasický systém beziérových křivek (ten je v některých oblastech zpracován lehce netradičně).

Vektorová povaha linek má samozřejmě oproti bitmapám svá omezení. Tónových přechodů je možné dosáhnout pouze použitím gradientu. Ty jsou však v Toon Boom Animate silným nástrojem se zajímavými možnostmi a já jsem je při práci často využívala. K plnému znázornění světla dopadajícího na trojrozměrné objekty se ale pochopitelně využít nedají. Naopak barvy jsou pro potřeby animace zpracovány skvěle. Barva je vlastnost linky, takže není problém barvy v kterémkoliv momentu měnit a dokonce je synchronizovat mezi jednotlivými scénami.

## 7 ZVUKOVÁ SLOŽKA

Můj film se skládá ze dvou odlišných světů. Jeden žije v moderním světě plném hluku, stresu a medií. Ten druhý je naopak uvězněn na malém ostrově, v oáze klidu. Je tu ticho a klid. Lidé si zde vystačí se svou skromností a s tím, co jim dá příroda. Dále se v mém filmu vyskytují postavy, skrz které je veden příběh. Je to tlustá matka a její syn ve světě jídla a hrající si děti a stařec na ostrově. Všechny tyto aspekty vytvářejí zásadní rozdíl mezi oběma světy a právě zvuková složka musí působit dojmem, že každý svět je jiný do doby, než přijde chaos a oba světy se spojí v jeden. Ve svět kde je ticho. Svět pod vodní hladinou.

Při zvukové postprodukci proto zvukař Martin Stýblo postupoval podle této explikace. Rozdělil svou práci na dvě hlavní části. Na svět ve městě a na svět v přírodě. Právě podle tohoto dělení pak přistupoval k jednotlivým částem svojí práce.

Městský svět sestává ze sounddesignu, který je dosažen více softwarovou stylizací. Hlavní ruchy věcí jsou nahrané reálně, ale k dosažení dojmu technologické budoucnosti jsou následně softwarově upravovány pomocí syntetizátorů, které jim dají sci-fi charakter. Vrstvením jednotlivých ruchů, atmosfér i hlasů charakterů se postupně vytváří onen chaos, který vytváří kontrast se světem domorodců.

Ten naopak sestává z atmosfér nahraných v přírodě a to jak přímo Martinovou rukou, tak ze zvukových bank. Svět na ostrově je mnohem reálnější, uvěřitelnější. Záměrem je, aby se s tímto světem divák více sžil. Je tu klid a lidé jsou spokojení. Veškeré ruchy pro tuto část byly dohrány přímo ve studiu. Mohu uvést třeba kroky v písku v úvodní exoziční scéně domorodých lidí, kdy dítě sbírá odpadky na pláži a jde pískem. Pro tento účel si mistr zvuku zvolil rýžová zrnka, která mnul v ruce pod směrovým mikrofonem a nahrál tak charakter kroků v písku. Takových ruchů je ve filmu spousta a je právě na zvukaři, jakou fantazii při jejich výrobě má. Výsledek je ale perfektní a vytváří dojem reality.

Při nahrávání jednotlivých charakterů jsme přistupovali ke stylizaci stejně jako u prostředí. Hlasy byly nahrány Beátou Kaňokovou (studentka činoherního herectví DAMU). Přímo na obraz dávala jednotlivým charakterům stylizovaný hlas. Po domluvě se zvukařem se hlasová stylizace dělila na město a ostrov. Ve městě více přehnaná, afektovaná a prožitá. V přírodě naopak uvolněná, realističtější. Tento dojem opět vytváří kontrast a pomůže tak divákovi s vnímáním příběhu.

Film se do základního konfliktu dostává v momentu, kdy odpadky z města letí na ostrov, kde jsou hromadně vyhozeny. Postupně se ve filmu zrychluje tempo a to podporuje chaos. I zvuk pracuje s principem chaosu a hluku. Padání odpadků a velmi silná zvuková stylizace, která se inspirovala Spielbergovým filmem *Zachraňte vojína Ryana*. Narušení klidu neskutečným množstvím odpadků vytváří v divácích apokalyptický dojem. Místo, kde zvuk dosáhne nejvyšší hlasitosti. To je vrchol samotné zvukové stylizace, která kombinuje všechny doposud využití aspekty. Zvukově – střihová sekvence nakonec nemůže skončit jinak než tichem. Na konci je vždy ticho. A i to je součástí konce tohoto filmu. I ticho je ve finále zvukem, který doprovází konečnou emoci. Nejde o prázdné místo ve zvukové lince. Jde o slyšitelnou frekvenci, která vytváří dojem filmového ticha.

## ZÁVĚR

Bakalářská práce byla co do nabytých zkušeností velice přínosná. Zjistila jsem důležitost přípravy. Naučila jsem se mnoho nových věcí, ujasnila si postupy práce v animaci a vyzkoušela jsem si práci s více lidmi a především s produkcí, se kterou jsem doposud neměla žádnou zkušenost. Nejdůležitějším poznáním však bylo, že jsem si upevnila jistotu sama v sobě. Díky neustálé komunikaci a domluvách s ostatními jsem se naučila více stát za svým názorem, ale také přijímat kritiku. Zbavila jsem se strachu z obtížných záběrů pracujících s perspektivou a zjistila, že vše se dá zvládnout, když tomu člověk věnuje dostatek času a trpělivosti. Bakalářská práce byla obrovskou zkušeností. Nemůžu také pozapomenout na rodinu, která mě v průběhu práce podporovala, za což jsem jí velice vděčná.



**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] HAMPTON, Michael Figure Drawing: Design and Invention. . : , 2009. 978-0615272818
- [2] MATTESI, Michael Force: Dynamic Life Drawing for Animators. . : Focal Press, 2006. 978-0240808451
- [3] MUYBRIDGE, Eadweard The Human Figure in Motion. . : Dover Publications, 1955. 978-0486202044
- [4] WILLIAMS, Richard The Animator's Survival Kit. . : Faber & Faber, 2001. 0-5712-0228-4

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1. Výtvarný návrh tlustínů.....	20
Obr. 2. Výtvarný návrh domorodců.....	21

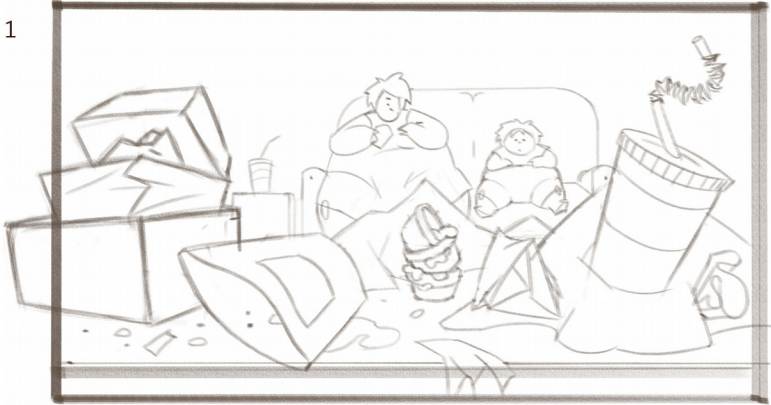
## SEZNAM PŘÍLOH

Storyboard.

## STORYBOARD.

### TEL ZPRÁVY O SITUACI S ODPADEM

1



-MÁMA S KLUKEM SEDI NA POHOVCE, DÍVAJÍ SE NA TV, JÍ  
- V POPŘEDÍ STŮL S HORAMI  
ODPADU

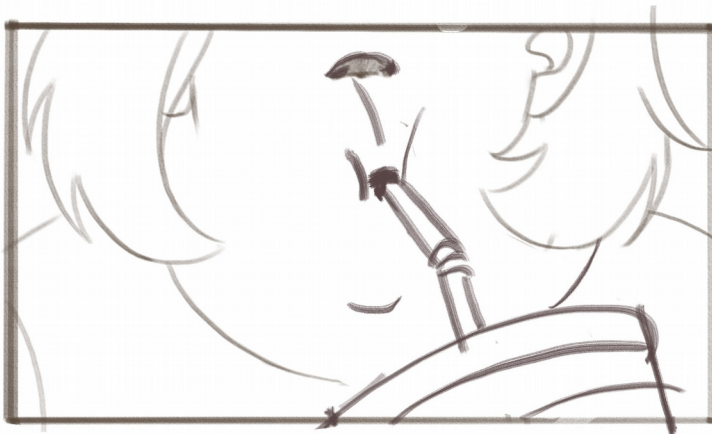
2



RUKA -M  
NABÍTAŇÍ -R

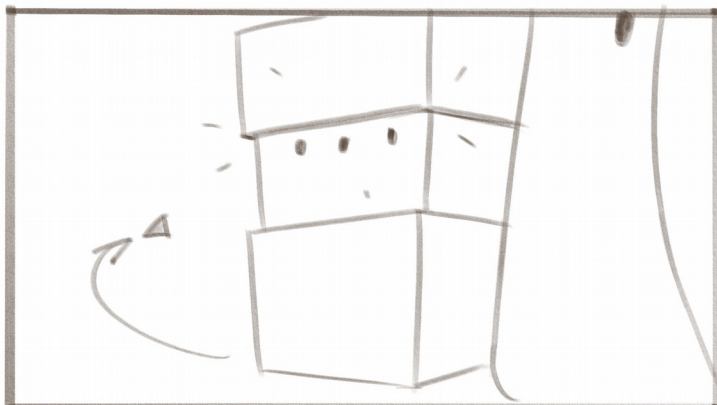
-KUS POHOVKY A SKŘÍŇKY VEDLE,  
NA NÍŽ LEŽÍ NÁPOJ  
-MÁMA VEME KELÍMEK  
(do záběru „vejde“ ruka, sebere kelímek  
 pryč ze záběru)  
-„SKŘÍŇKA“ ZÁHY NA TO REAGUJE  
(skříňka=robot, začne se načítat)

3



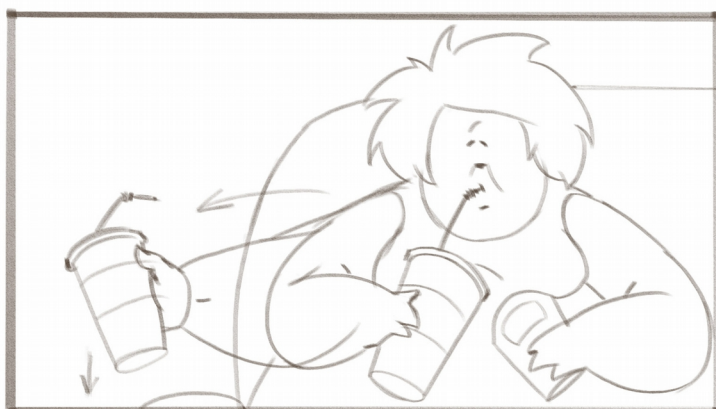
MÁMA PIJE Z KELÍMKU

4



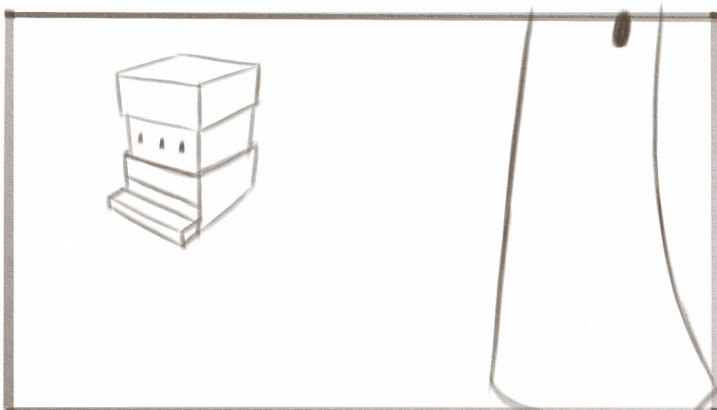
-ROBOT SE OTEVŘE A POODJEDE DOZADU, UKLIDIT

5



-MÁMA DOPIJE, V DOMNĚNÍ, ŽE JE ROBOT NA STÁLÉM MÍSTĚ, POKLÁDÁ KELÍMEK, KTERÝ VŠAK PADÁ NA ZEM

6

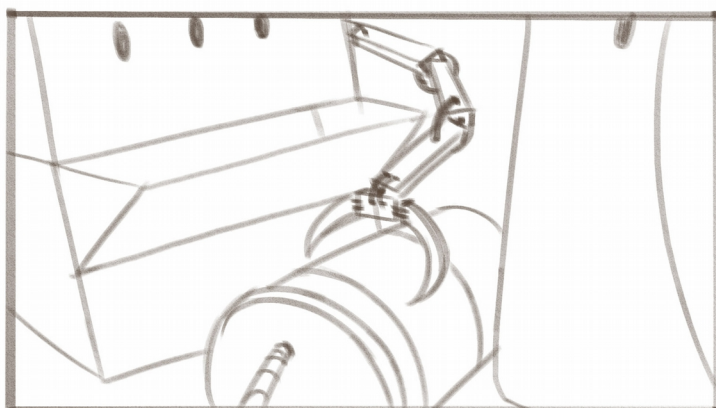


6



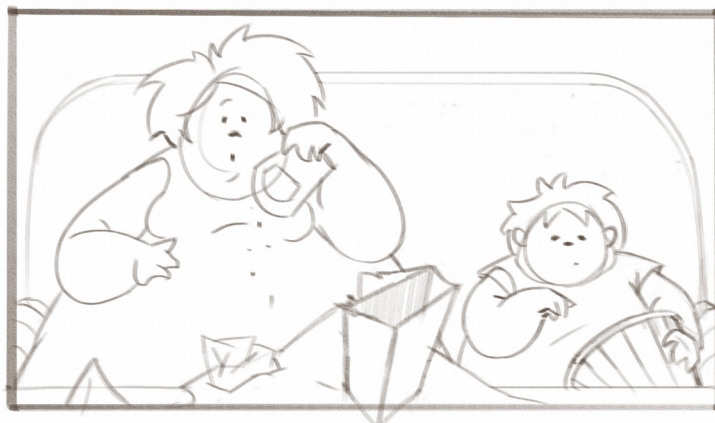
-KELÍMEK PADÁ  
-ROBOT REAGUJE

6



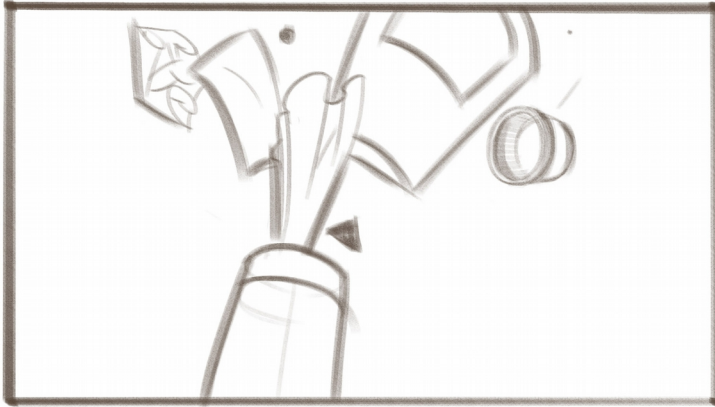
-ROBOT PŘIJÍZDÍ UKLIDIT KELÍMEK,  
ODJEDE ZE ZÁBĚRU

7



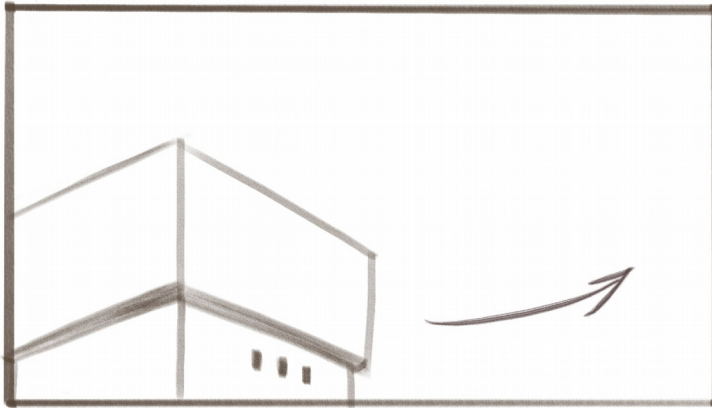
-MÁMA NEMÁ CO JÍST  
-ZAHODÍ ODPADEK  
-ZAČNE SE HRABAT V ODPADU  
NA STOLE PŘED NÍ  
-ODHAZUJE ZA SEBE ODPAD

7



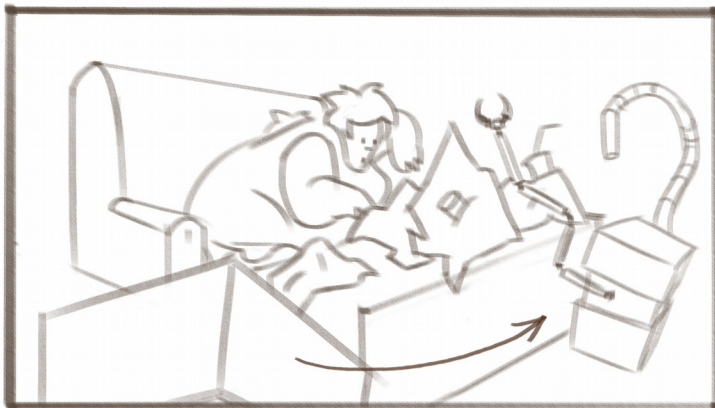
-DĚŠT ODPADKŮ  
-V TOM SE OBJEVÍ HADICE (robota),  
VSAJE VŠECHEN PADAJÍCÍ ODPAD

8



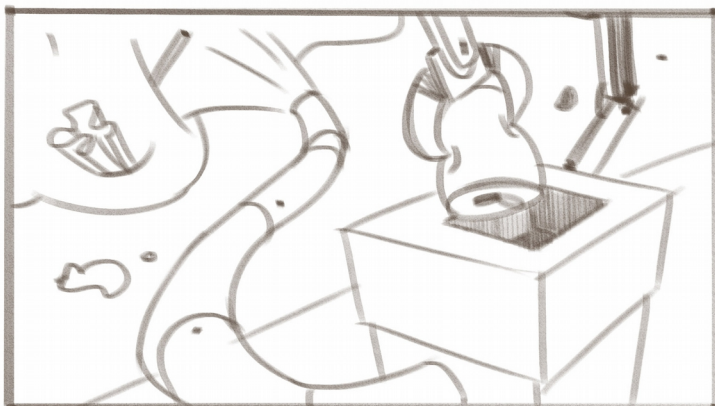
-PROJEDE SAMOTNÝ ROBOT

9



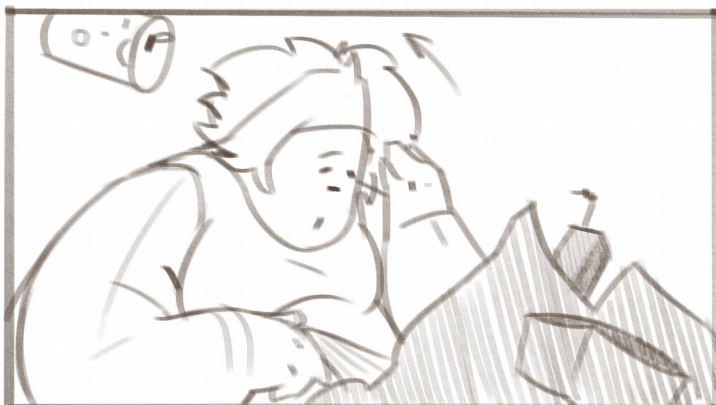
-MÁMA SE PROHRABUJE ODPADKY,  
HLEDÁ NĚCO K SNĚDKU  
-ROBOT PROJEDE V POPŘEDÍ KE STOLU,  
ZAČNE JEJ UKLÍZET

10



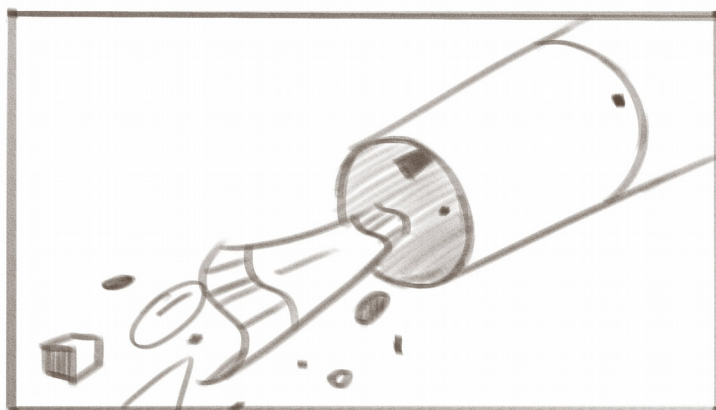
-ROBOT UKLÍZÍ

11



-MÁMA SE PROHRABUJE

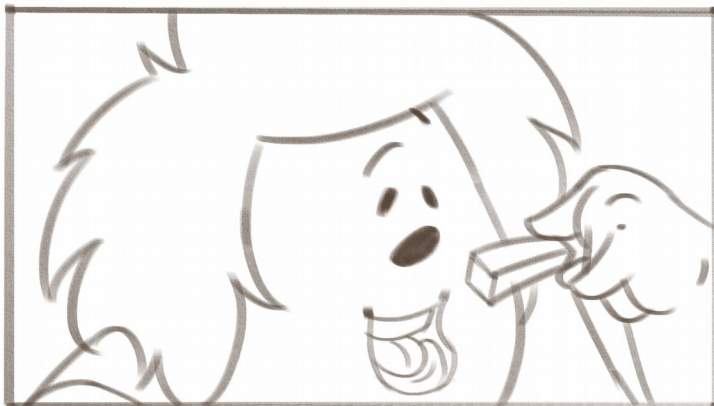
12



-ROBOT UKLÍZÍ

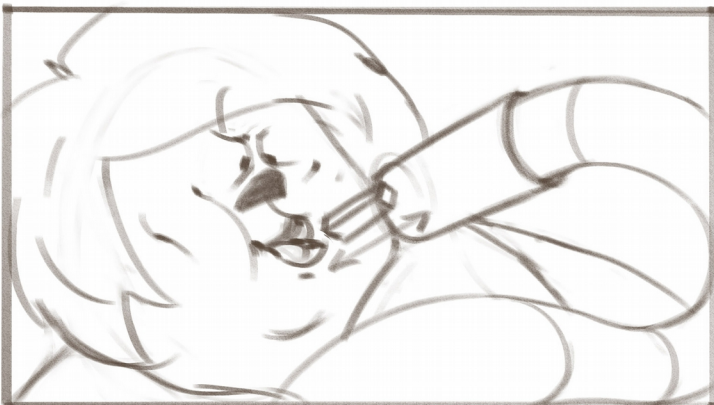


13



-MÁMA NAJDE HRANOLKU,  
JE ŠŤASTNÁ, CHCE JÍ SNÍST

13



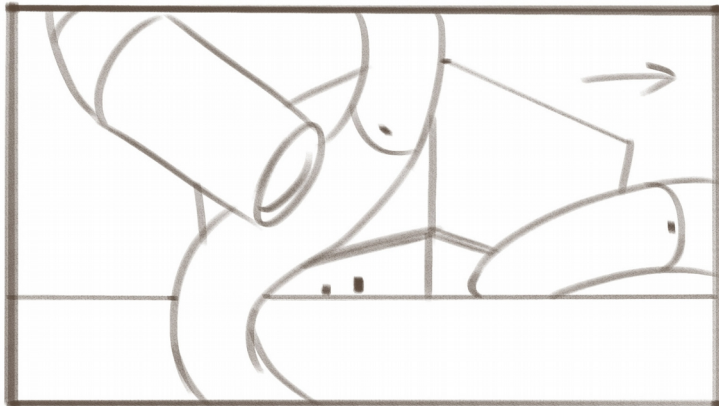
-KDYŽ SI JÍ DÁVÁ DO PUSY,  
OBJEVÍ SE ROBOTOVA HADICE, CHCE  
(jakožto odpaděk) VCUCNOUT KRANOLKU  
-MÁMA NECHCE PŘIJÍT O HRANOLKU,  
VŠÍ SILOU JÍ VTAHUJE DO SEBE,  
ROBOT SAJE K SOBĚ - HRANOLKA MEZI  
NIMI CHVÍLI LEVITUJE, PAK JÍ ROBOT  
VCUCNE

13



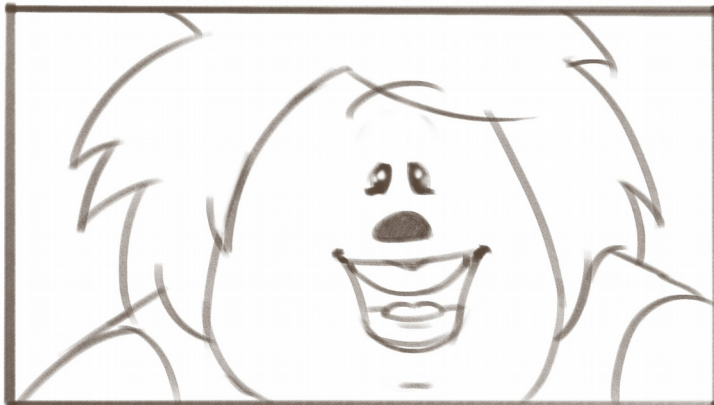
-MÁMA ZARAŽENĚ KOUKÁ

14



-ROBOT DO SEBE ZATÁHNE HADICI,  
ODJÍŽDÍ (stůl je uklizený)

15



-MÁMA JEŠTĚ CHVÍLI ZARAŽENĚ KOUKÁ,  
PAK JÍ VYRUŠÍ ZVUK REKLAMY  
-VESELE SE ZASMĚJE

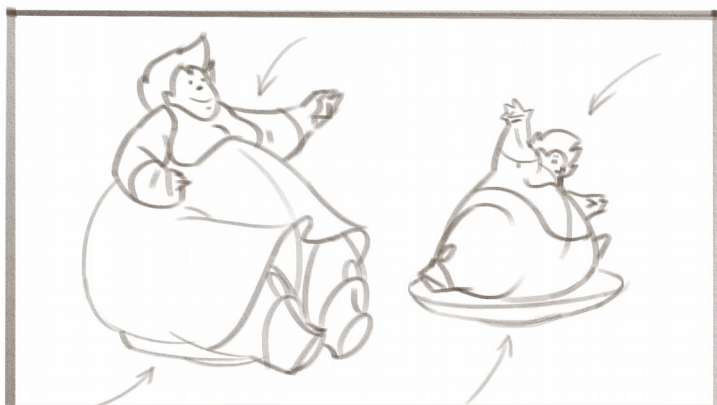
## REKLAMA NA FF

16



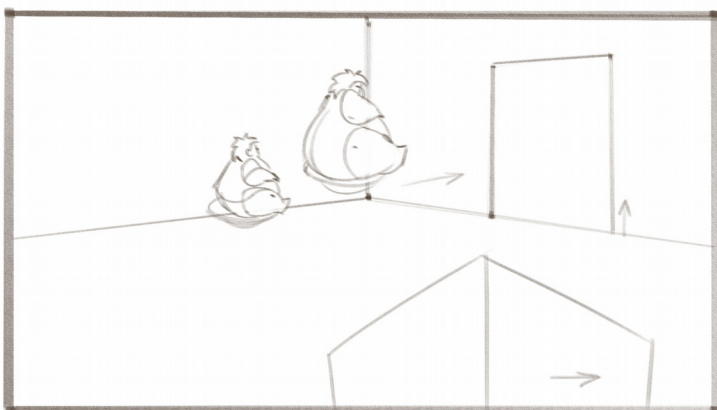
- MÁMA POPADNE KLUKA A VYBĚHNOU  
ZE ZÁBĚRU

17



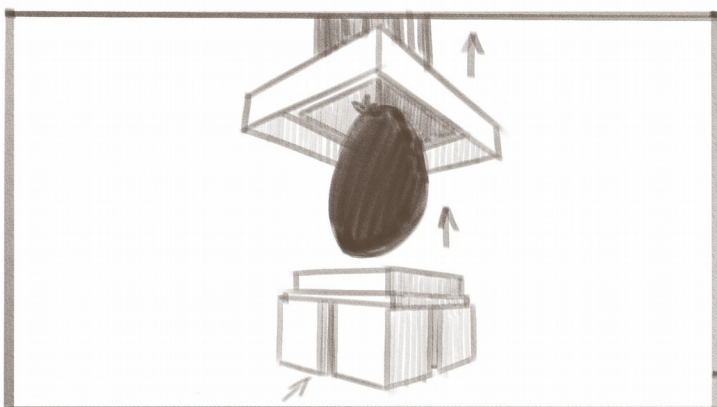
-MÁMA, KLUK NASKOČÍ NA VOZÍTKA,  
ODLETÍ

18



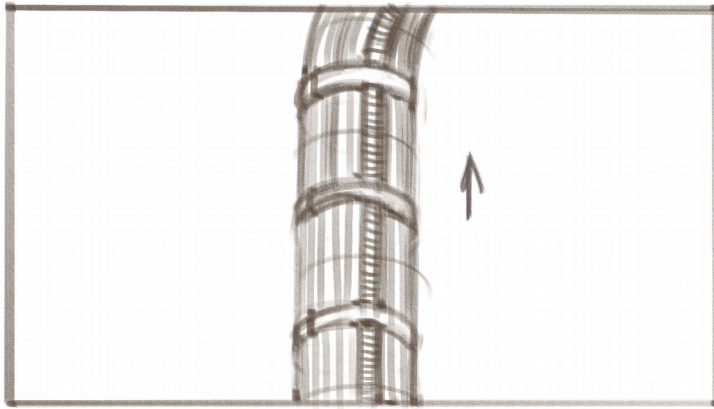
-MÁMA, KLUK ODLETÍ Z DOMU  
(dveře se otevřou automaticky)  
-V POPŘEDÍ PROJEDE ROBOT

19



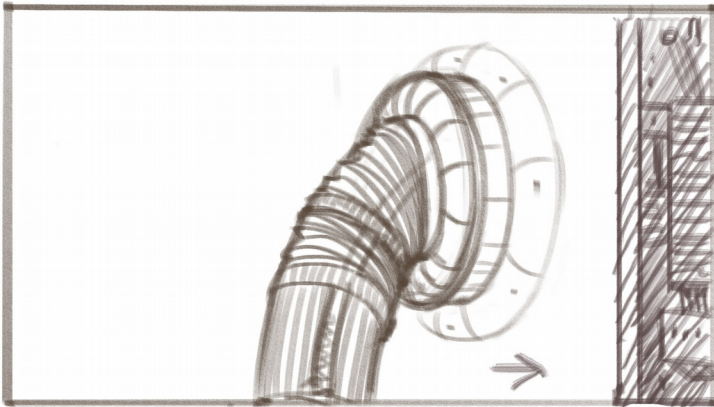
-ROBOT VJEDE POD ODPADNÍ ZAŘÍZENÍ,  
ROZLOŽÍ SE, VYSTŘELÍ PYTEL DO ROURY,  
TA JEJ VSAJE

20



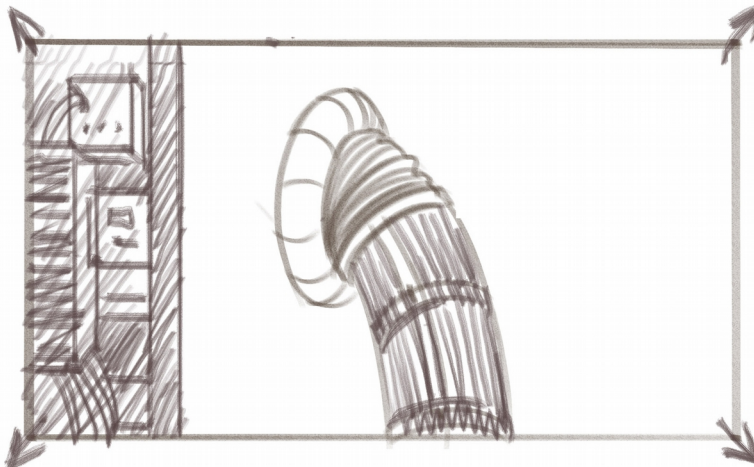
-KAMERA JEDE PO ODPADNÍ ROUŘE  
(protože jí putuje pytel s odpadem,  
třese se)

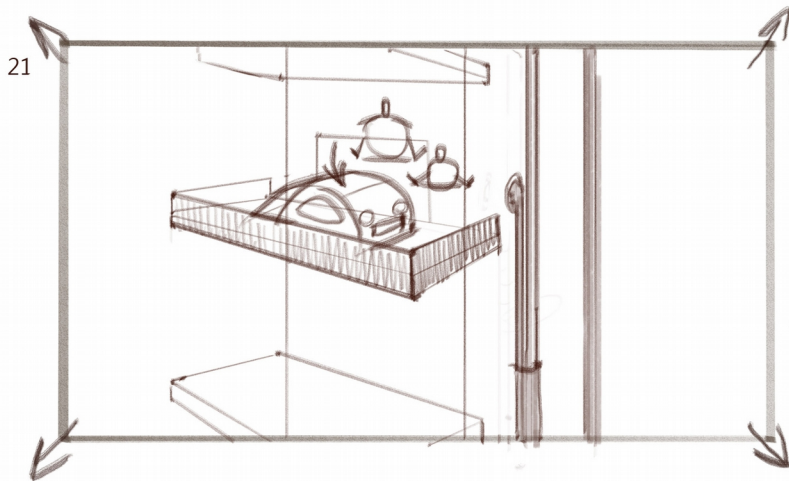
20



-ROURA PRONIKÁ ZDÍ,  
NÁSLEDUJE ŠVĚNK SKRZ ZEĎ  
-DOSTANEME SE VEN, KDE ROURA  
POKRAČUJE - záběr se oddaluje

20

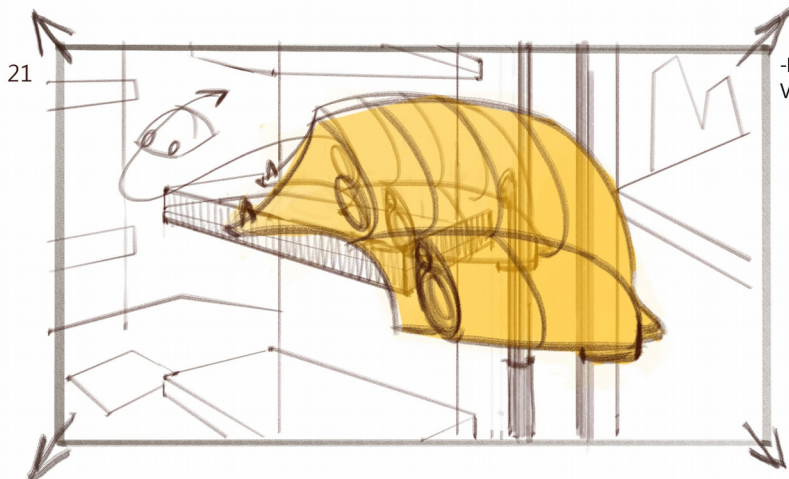




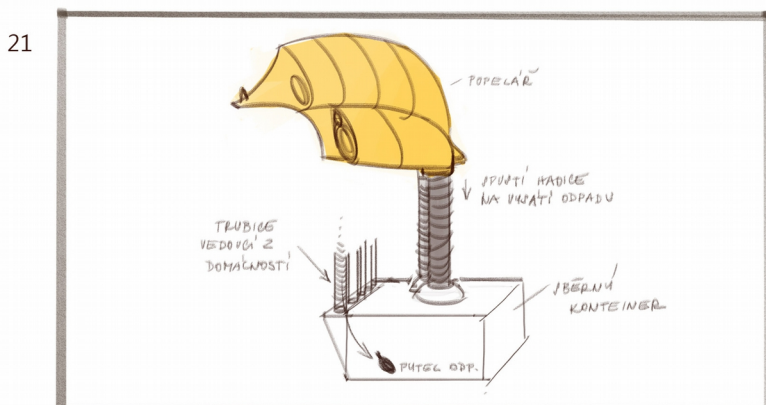
-ZÁBĚR SE ODDÁLÍ NA CELEK  
(vidíme byt mámy, kluka - „na balkoně“  
parkuje létající vozidlo)  
-MÁMA S KLUKEM VYLETÍ Z BYTU

-ODJEDOU

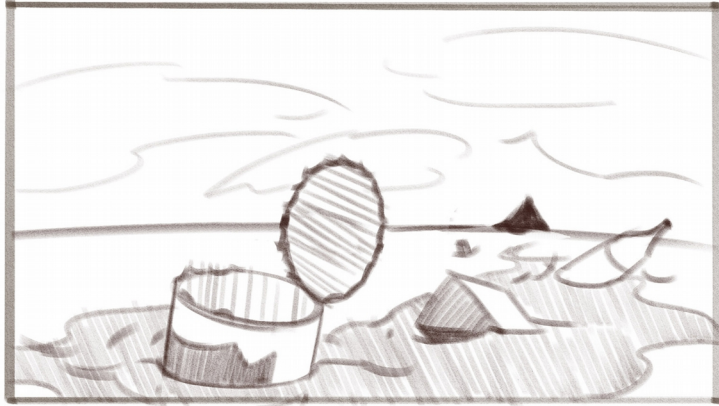
\_ZÁBĚR SE STÁLE ODDALUJE



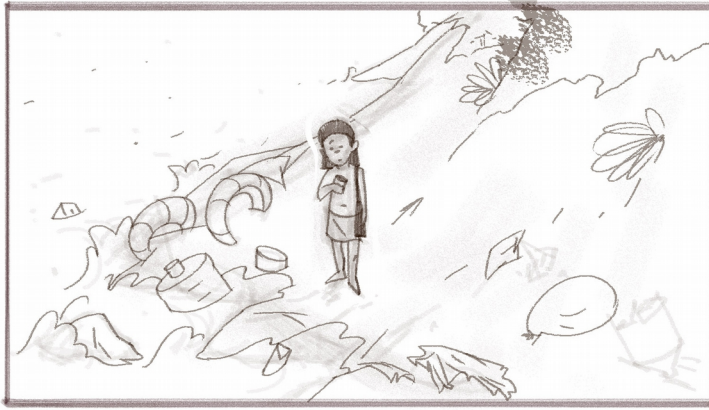
-PŘILETÍ POPELÁŘ,  
VYSAJE SMETÍ, ODLETÍ



22



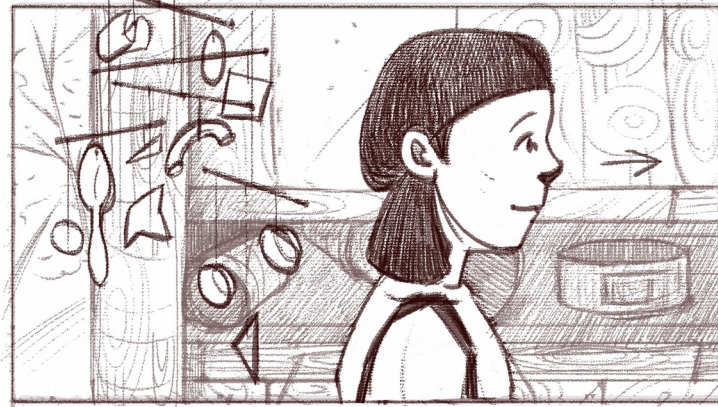
23



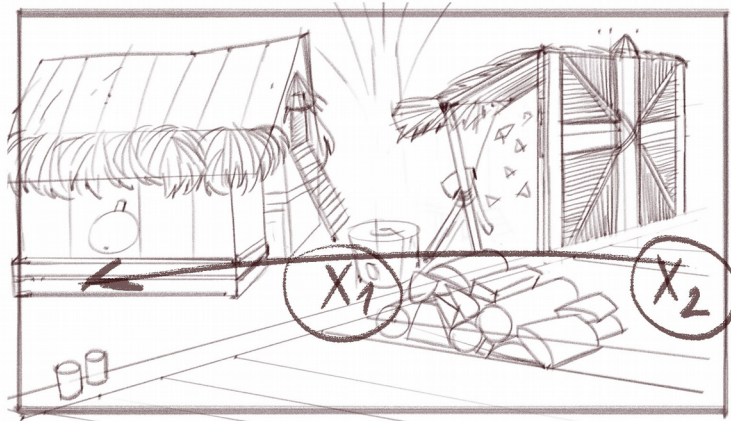
24



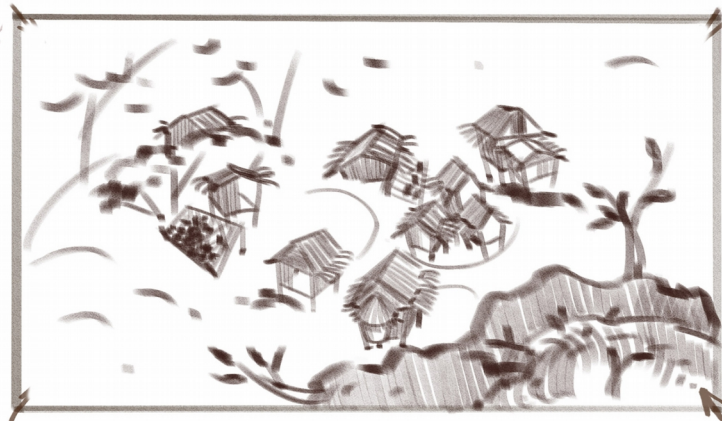
25



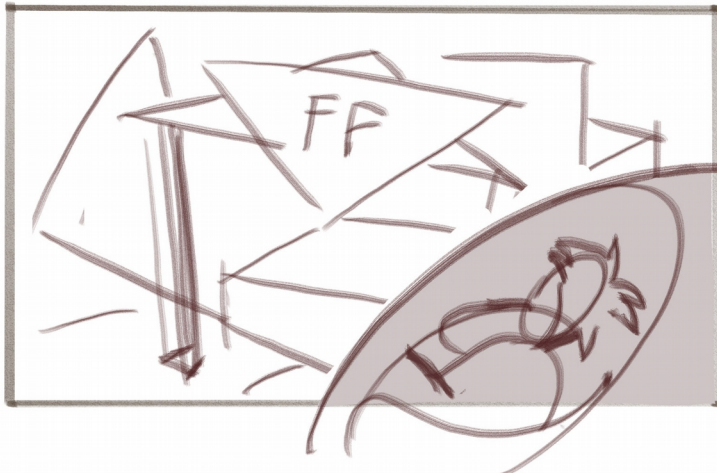
26



27

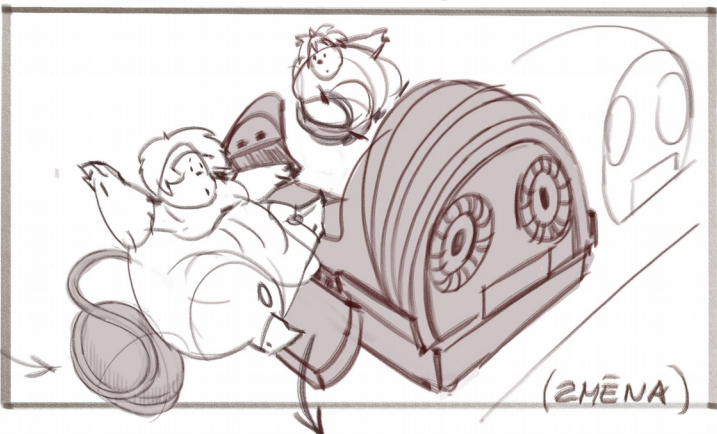


28



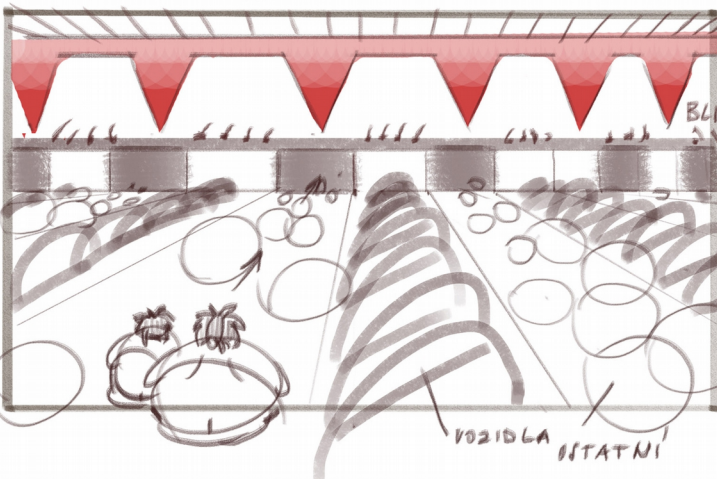
-VIDÍME CELÝ KOMPLEX FF  
-MÁMA PROJEDE V POPŘEDÍ -  
VJEDE DO GARÁŽÍ

29



-V GARÁŽÍCH  
-AUTO SE OTEVŘE  
-MÁMA, KLUK VYLÉTÍ

30



-VOZÍTKA, JE A OSTATNÍ ODVÁŽEJÍ  
DO VCHODŮ, ULÍČKAMI MEZI AUTY



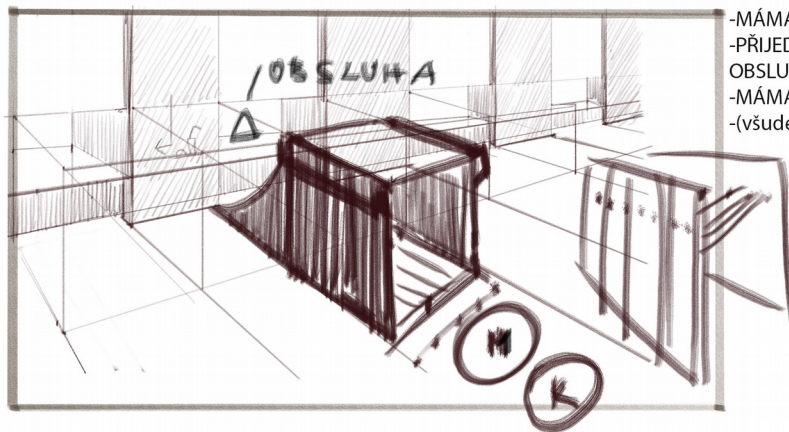
31



-VE VESTIBULU  
-SMĚREM K NÁM „LETÍ“ DAVY LIDÍ,  
MÁMA, KLUK V POPŘEDÍ

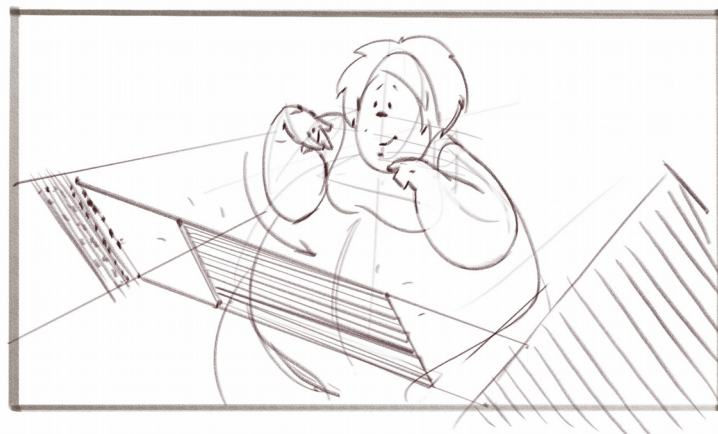
-PROHLÍŽÍ SI INTERIÉR FF  
-další záběry interiéru

32



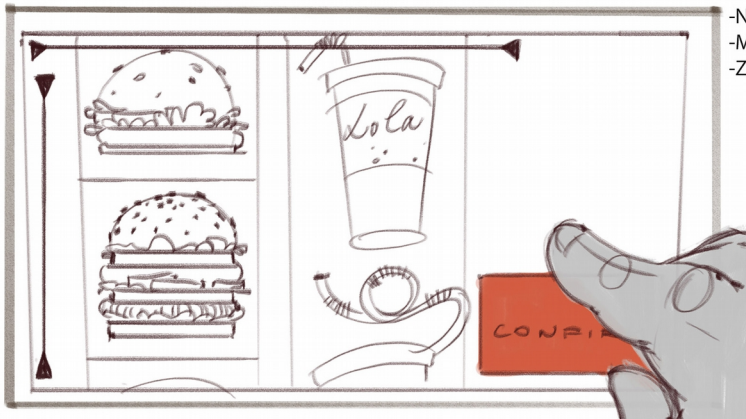
-MÁMA, KLUK PŘIJEDOU K VÝDEJU  
-PŘIJEDOU PŘED BLOK, STOJÍCÍ PŘED  
OBSLUHOU  
-MÁMA VJEDE  
-(všude jsou fronty)

33



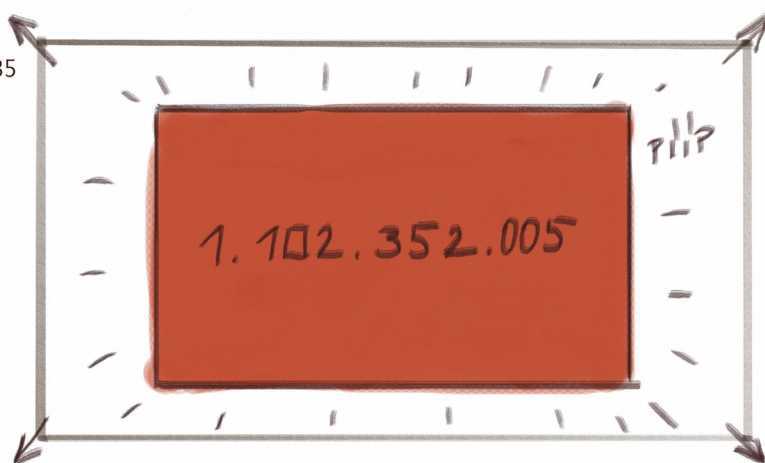
- MÁMA PROJÍŽDÍ BLOKEM  
-UKÁŽE SE TABULKA S NABÍDKOU

34



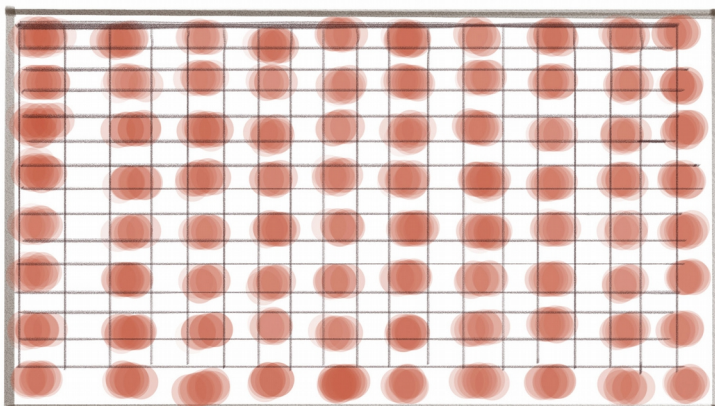
- NABÍDKA
- MÁMA SI VYBERE
- ZMÁČKNE „CONFIRM“

35



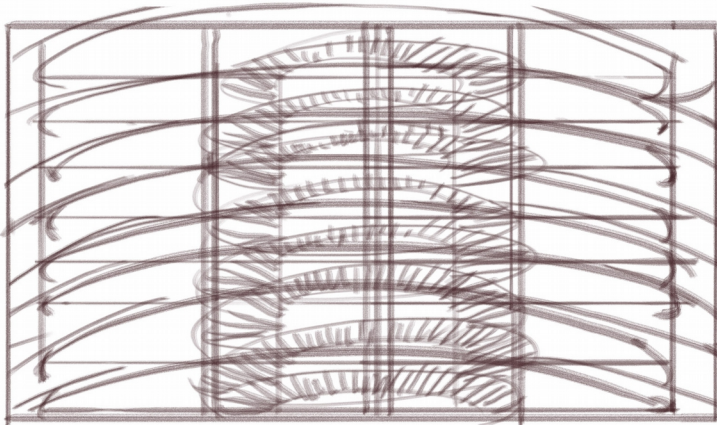
- ŠVENK
- ZASVÍTÍ TLAČÍTKO S VYSOKÝM ČÍSLEM
- ODDÁLENÍ

36



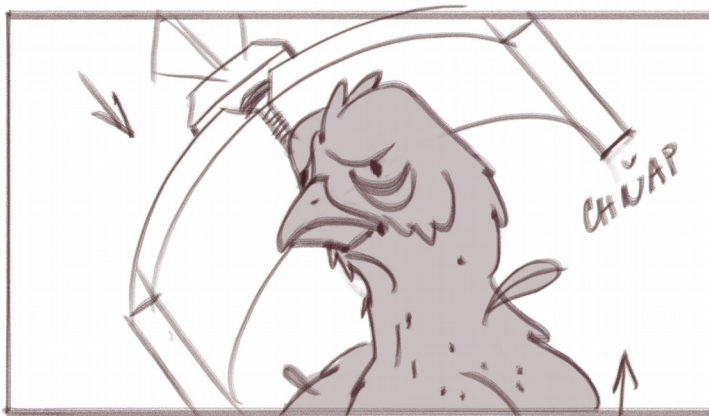
- PLNOTAČÍTEK CO SE ROZSVICUJÍ
- po dalším oddálení se ocitneme v hale se selepícími, talčítka jsou na obrovském stroji zpracovávajícího slepice do hamburgerů

37



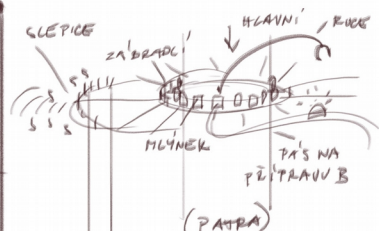
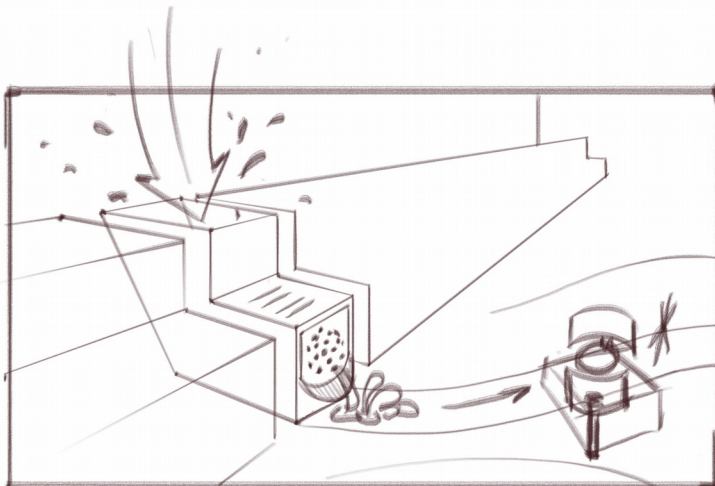
-STROJ (viz návrh- stroj)

38



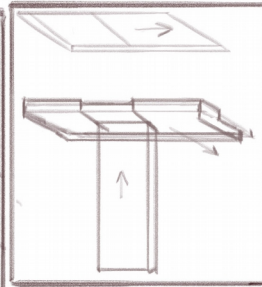
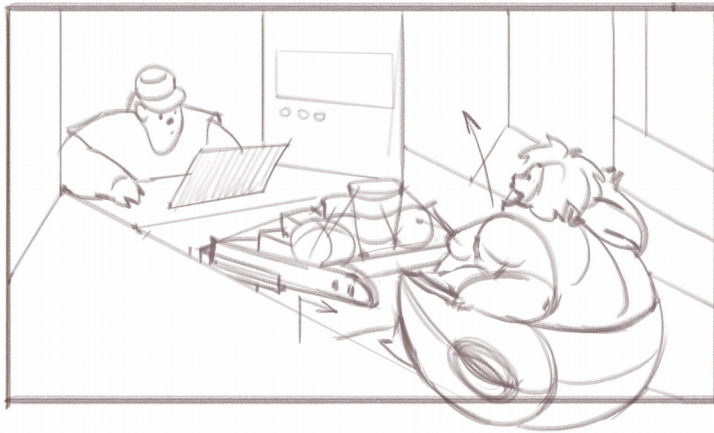
-SLEPICE V HALÁCH  
- JEDNA SLEPICE VLEZE  
DO ZÁBĚRU -  
SEBERE JI RUKA STROJE

39



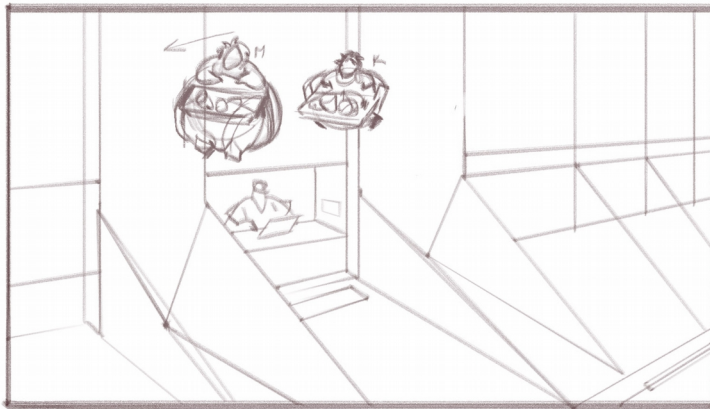
-MLÝNKY STROJE NA MASO  
- RUKA VHODÍ SLEPICI DO  
MLÝNKU-  
MASO PUTUJE NA PÁSE,  
KAMERE S NÍM

40



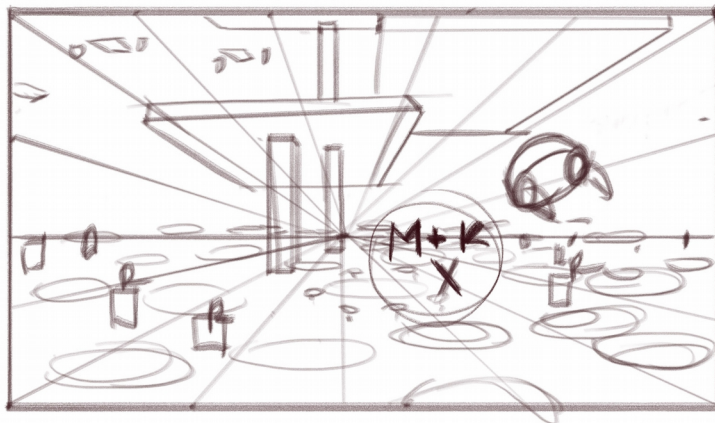
- NA PÁSE SE NACHYTÁ CELÁ  
NABÍDKA  
- VYJEDE PŘED MÁMU

41



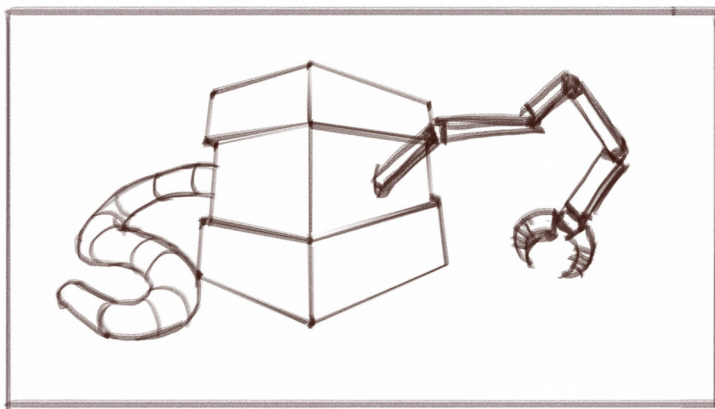
- KLUK JIŽ ČEKÁ NA MÁMU  
- ODLETÍ (směrem k nám)

42



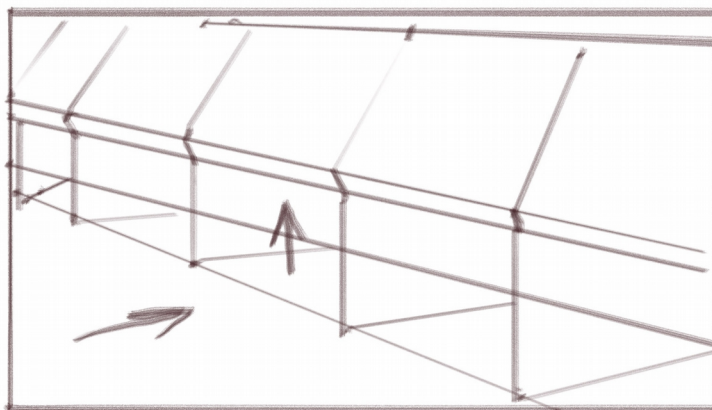
- TM, TK LTÍ KE STOLU  
- CELEK JÍDELNA  
- (obrovské, plno tlustínů,  
uklízeční roboti)

43



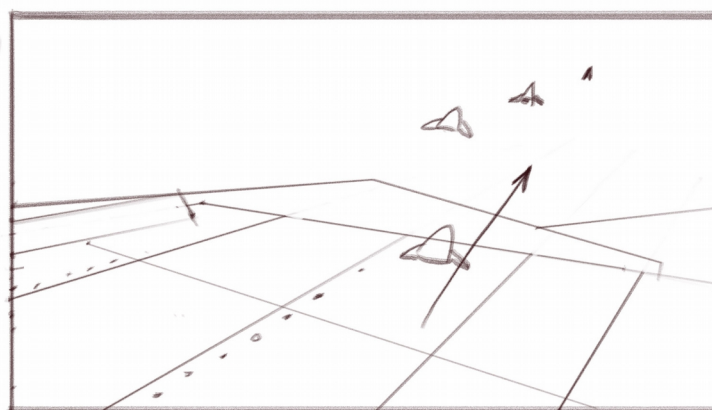
-UKLÍZEČÍ ROBOTI V AKCI

44



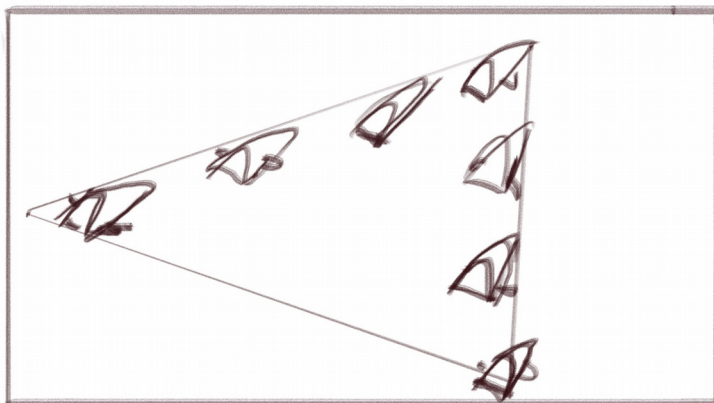
- ODPADNÍ ZAŘÍZENÍ  
- VJÍŽEJI DO NĚJ ROBOTI -  
VYSTŘELUJÍ DO NĚJ  
ODPADKOVÉ PYTLE

45



- STŘECHA FF  
- ODLÉTAJÍ Z NÍ POPELÁŘI  
(míří na ostrov - LET POPELÁŘŮ  
SESTRÍHAT S HONIČKOU KLUKŮ  
NA OSTROVĚ ...dále)

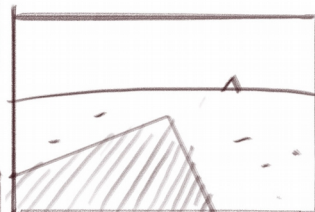
46



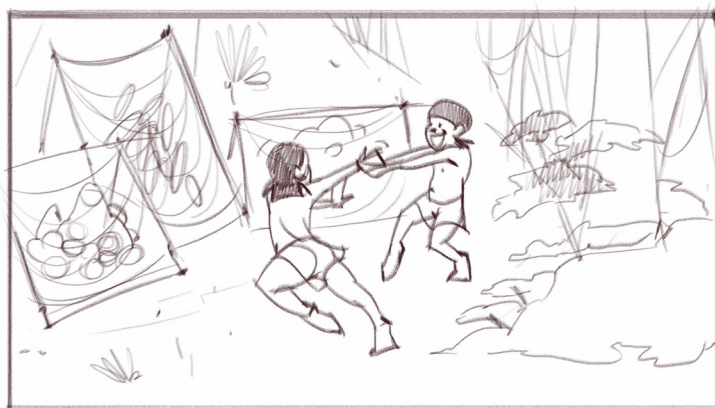
47



-HONIČKA  
-KLUCI SE NAHÁNĚJÍ,  
PROBÍHAJÍ VESNICÍ  
(kamera jakoby běží za nimi)  
(prostřiháno s popeláři)

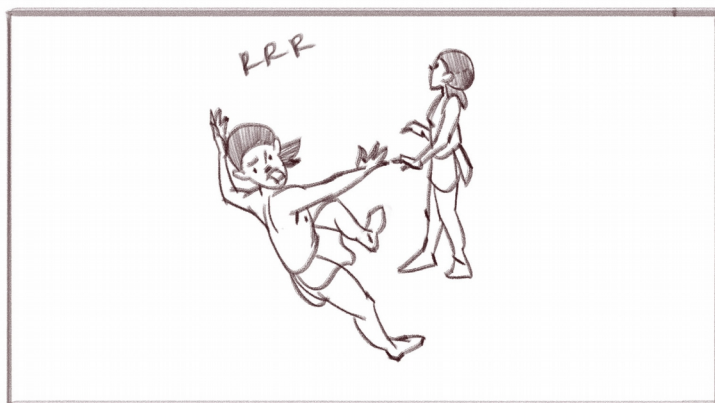


48



-KLUCI SE ZASTAVÍ,  
PEROU SE

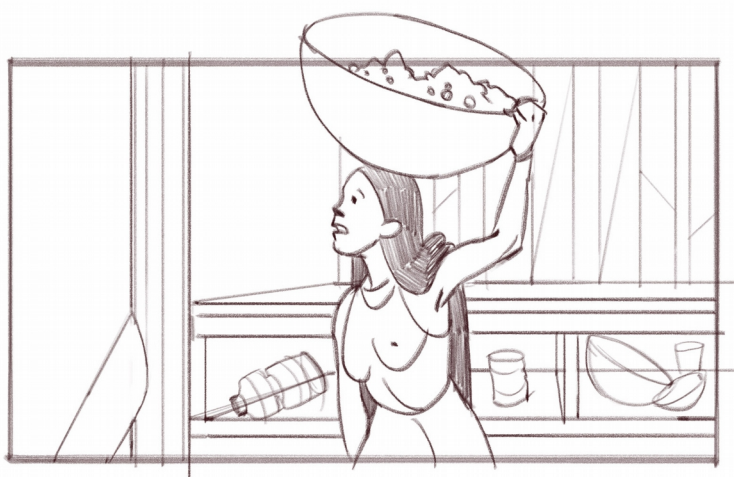
48



-OZVE SE ZVUK LETÍCÍCH  
POPELÁŘŮ

-SPOLU S OSTATNÍMI  
VESNIČANY KLUCI SPOZORNÍ

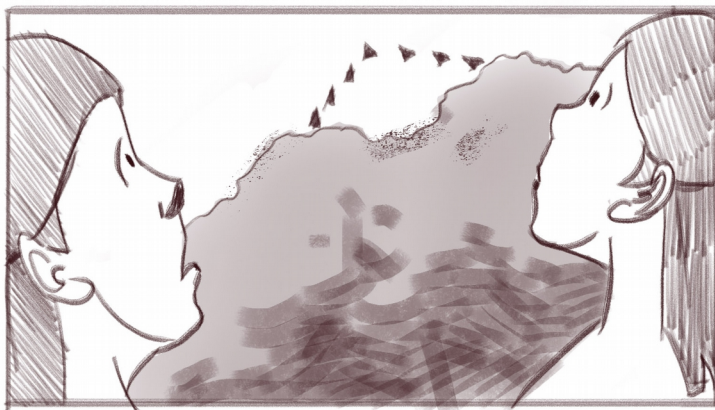
49



50



50



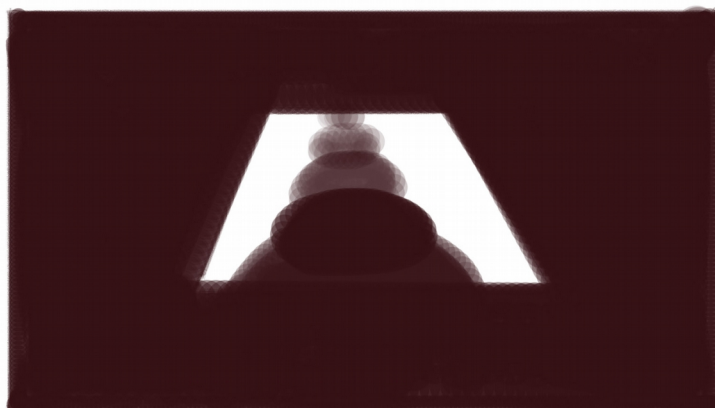
- KLUCI KOUKAJÍ VZHŮRU  
- ZA VRCHOLKY OSTROVE SE  
VYORÍ LETKA POPELÁŘŮ

51



- POPELÁŘ V KOKPITU VKLIDU  
SEDÍ  
- NA MONITORU SE MU  
OBJEVÍ PŘÍKAZ K VYSYPÁNÍ  
ODPADU  
- ZATÁHN ZA PÁČKU

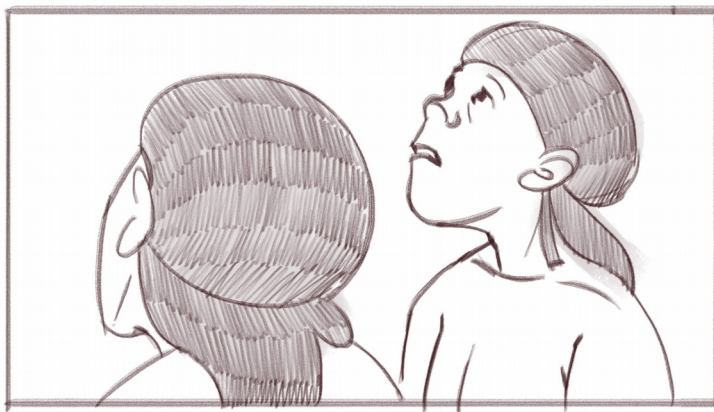
52



- ZE TMY SE OTEVŘOU DVÍŘKA  
- ZAČNOU VYPADÁVAT PYTE  
(jako bomby)

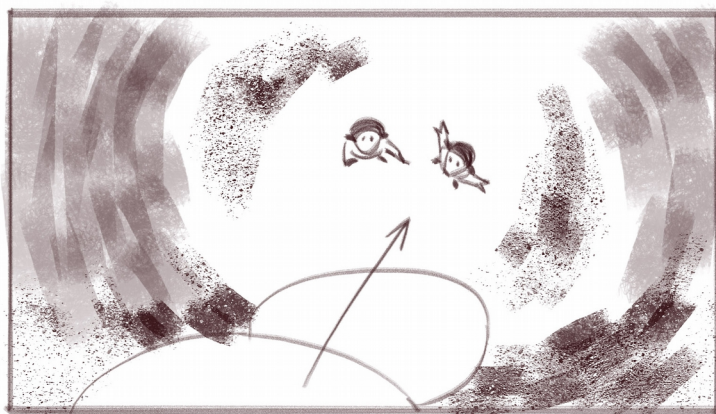


53



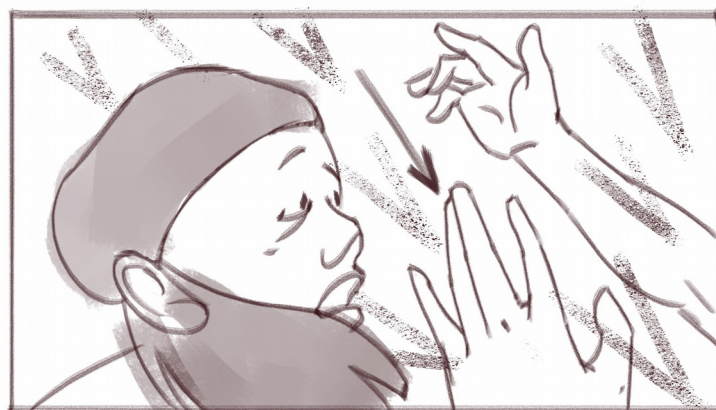
- KLUCI PŘEKVAPENĚ KOUKAJÍ

54



- PYTLE LTÍ NA KLUKY

55



- JEDNOHO Z KLUKŮ SRAZÍ  
PYTEL

56



- TMA, PÍSKOT  
(jako z válečných filmů)  
- KLUK OTEVÍRÁ OČI

57



- PŘED NÍM MU NĚCO POVÍDÁ  
KAMARÁD  
- NESLYŠÍ

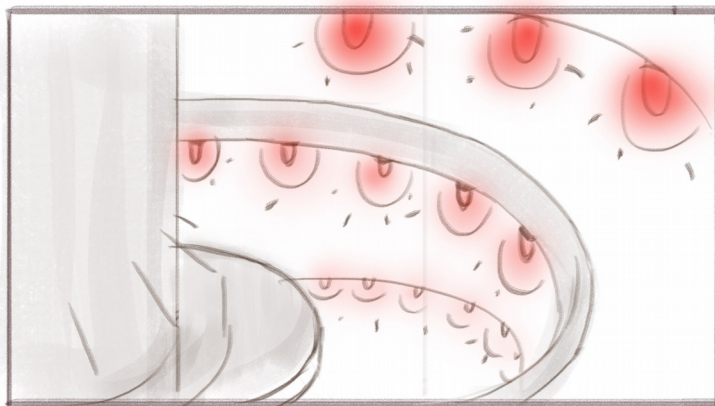
- OHLÍŽÍ SE, VESNICE JE  
BOMBARDOVÁNA ODPADEM

58



- ZÁBĚRY NA VESNÍČANY  
„BOJUJÍCÍ“ S ODPADEM

59



- SYRÉNY U STROJE VE FF

60

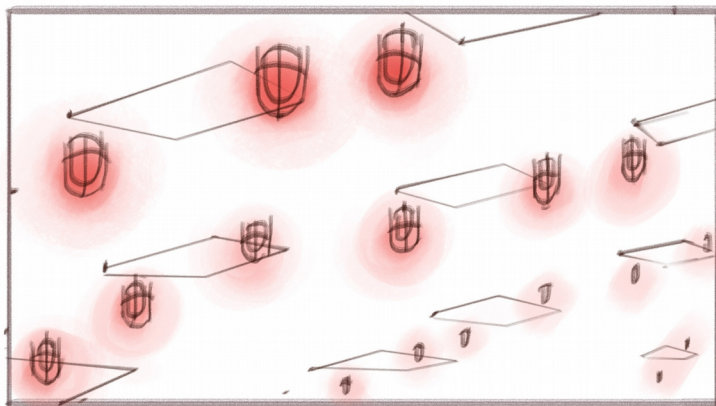
ZBĚSILÉ CHYTÁNÍ SLEPIC  
MLÝNKY V PLNÉM PROUDU  
HAMBURGERY JEDOU NA PÁSECH

- CHAOS  
-STROJ ZBĚSILÉ CHYTÁ SLEPICE,  
CPE JE DO MLÝNKŮ,  
PÁSY JEDOU NA PLNÉ OBRÁTKY

61



62



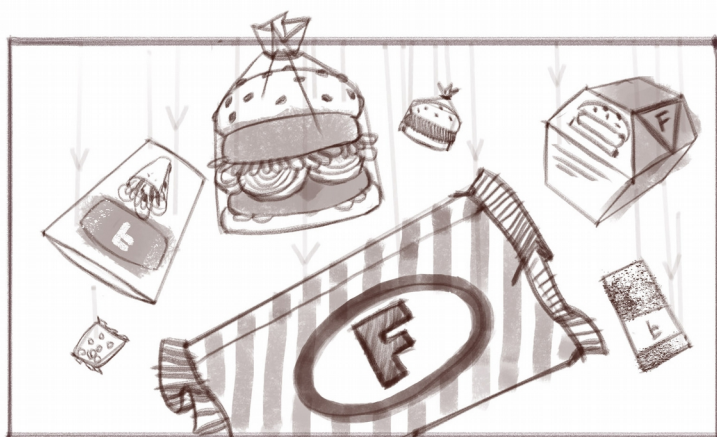
- SYRÉNY V JÍDELNĚ

63



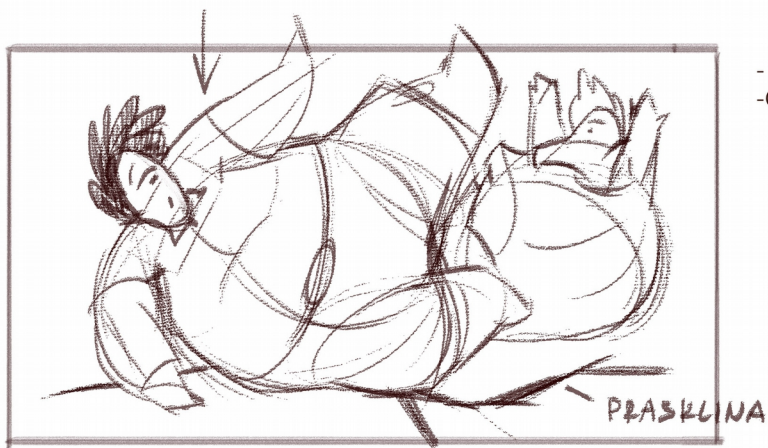
- TLUSTÍNÍ SE OHLÍŽÍ

64



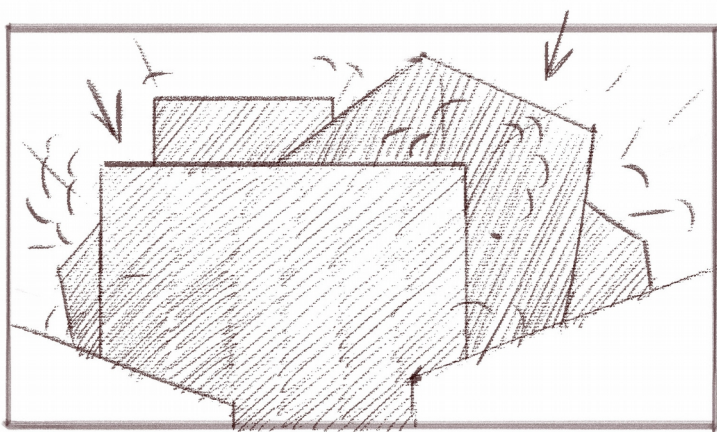
- OTEVŘOU SE DVÍŘKA  
- ZAČNE PRŠET JÍDLO

68



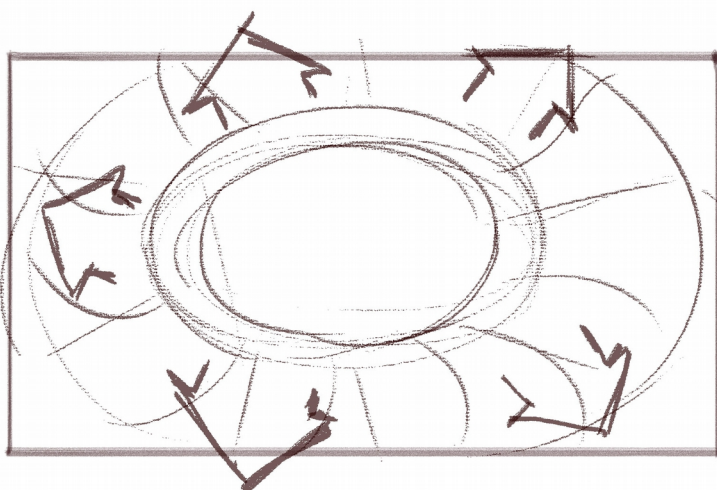
- TLUSTÍNI PADAJÍ Z VOZÍTEK  
- OTŘÁSÁ SE A PRASKÁ ZEM

69



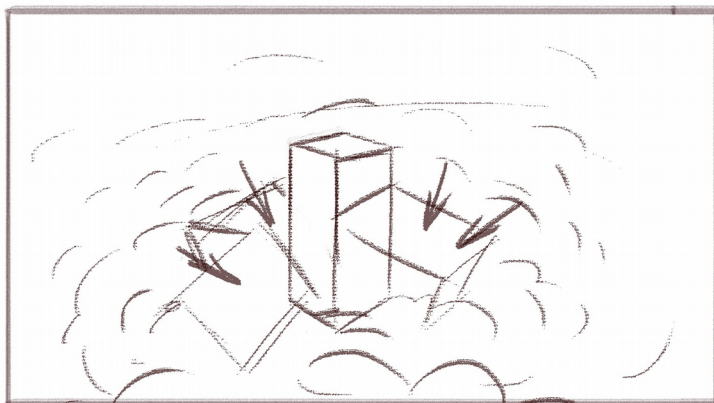
- FF SE HROUTÍ A PROPADÁ  
(záběr na celek)

70



- STROJEM VZHŮRU PROUDÍ  
ODPAD  
(záběr shora)

71

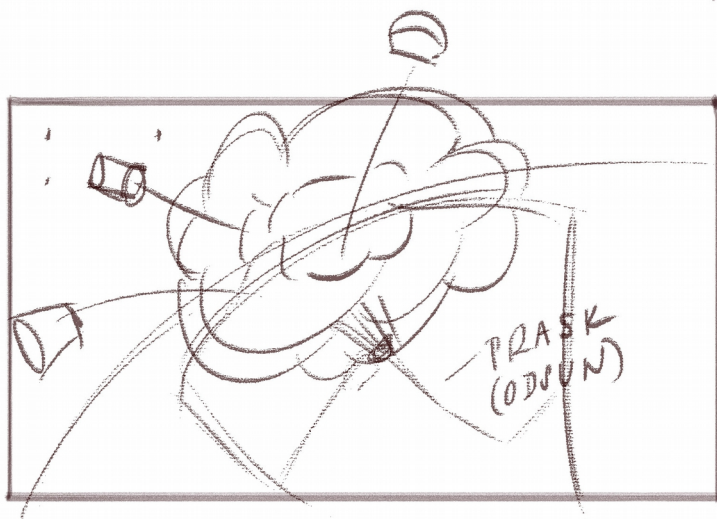


- FF SE ZHROUTÍ  
- VYCHRLÍ (jako sopka)  
PROUD ODPADU,  
VYTVOŘÍ SE HŘÍB

72

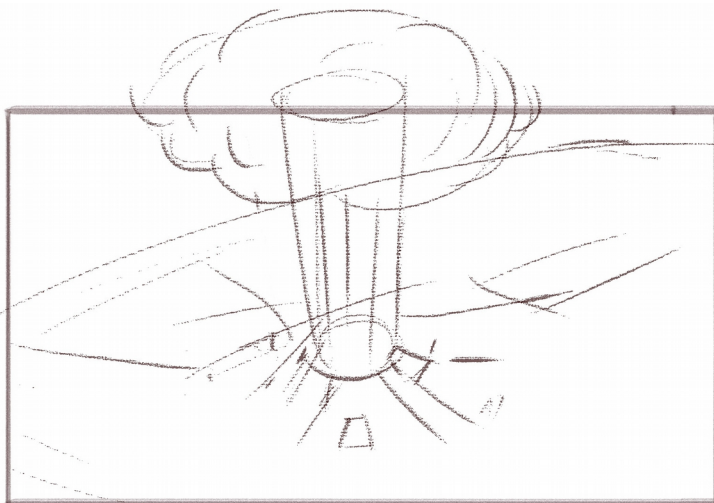


73



- ZBĚR Z VESMÍRU

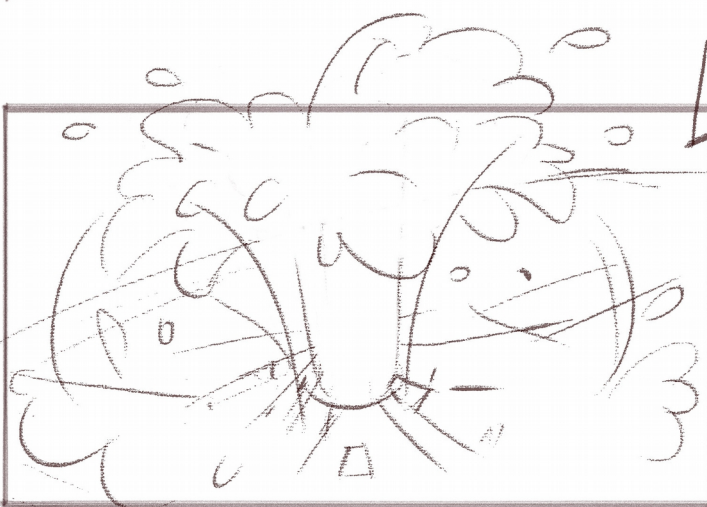
74



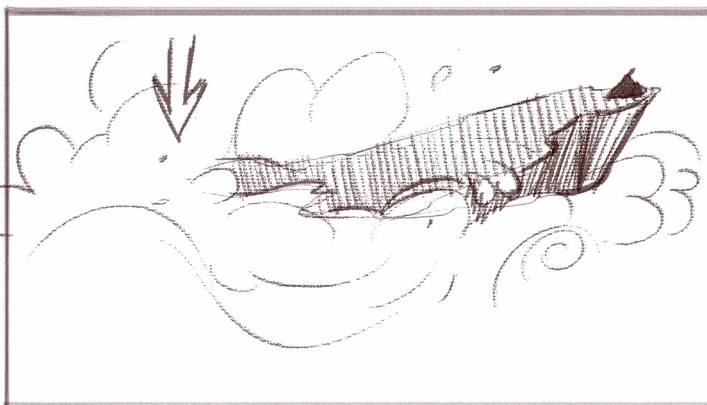
- VÝBUCH VYTVOŘÍ DÍRU DO ZEMĚ

- PROUD ODPADU VYSTRŽÍDÁ VODA, VLÍČÍ SE DÍROU V ZEMI

75



76



-Země tlustínů a ostrov jsou na jedné litosférické desce, která jakoby plave n hladině oceánu. Když výbuch do desky udělá díru, valící se voda skrz ní jednu stranu desky potopí ( tu, na které jsou tlustíni) a vytlačí do vzduchu druhou stranu desky spolu s ostrovem. Nakonec se celá potopí.