

**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu "Absidia"
z pohledu animátora, režiséra, výtvarníka pozadí a vizuálních efektů**

Antonín Kolman

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimedialních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Antonín KOLMAN
Osobní číslo: K08004
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, režiséra, výtvarníka pozadí a vizuálních efektů.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Absidia" z pohledu animátora, režiséra, výtvarníka pozadí a vizuálních efektů

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 bc. 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 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 filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z filmu ve formátu JPEG -1 ks tech. scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

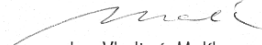
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo
Seznam odborné literatury:
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4
The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman
externí pedagog
Datum zadání bakalářské práce: 12. ledna 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

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

Ve Zlíně

.....

Podpis

ABSTRAKT

V mé bakalářské práci popisuji proces výroby absolventského filmu Absidia a všeho, co stojí za tímto projektem. Absidia je trailer na fiktivní sci-fi snímek. Jeho děj se odehrává v blízké budoucnosti na zničené planetě Zemi a pomocí stroje času se dostanou hlavní hrdinové příběhu ještě dál.

V první části práce se věnuji námětu a jeho inspiračním zdrojům. Posléze se zaměřuji na technickou problematiku výroby a analýzu následující zvukové složky filmu. Na konci práce popisuji dojmy a pocity, které ve mně vyvolal tento projekt.

Klíčová slova:

Příběh: sci-fi žánr, věda, plíseň, cestování časem

Technika: matte-painting, počítačová animace

Výtvarné návrhy: prostředí, tablet

Postprodukce: vizuální efekty, výukové video, titulky

ABSTRACT

In my bachelor work, I describe the whole process of making my final film project Absidia and everything that stand behind this movie. Absidia is trailer for fictive sci-fi movie. The story takes place in the near future on a destroyed planet Earth and with help of a timemachine will main characters get much further in time.

In the first part I give the outline of the story, what was my inspiration. Then I focus on technical solution of making this movie. I analyze my part of work following part of the sound aspect of the movie. At last I describe my feelings and impressions, that evoked in me this project.

Keywords:

Story: sci-fi, science, mould, time-travelling

Technique: matte-painting, pc animation

Artworks: background, tablet

Post production: visual effects, video-tutorial, titles

Chtěl bych poděkovat Michalovi a Davidovi za spolupráci na filmu Absidia, vzájemnou podporu a přátelství, které během tohoto období vzniklo. Dalším lidem, kteří dohlíželi na výrobu filmu. Rodině a svým nejbližším, kteří mi byli psychickou oporou a to i v těch nejtěžších momentech.

Tento úryvek z Velké závěti od Françoise Villona mi byl společníkem a nedovolil mi poklesnout, když nikdo nebyl poblíž.

Poznal jsem na své krušné pouti,
že v zoufalství a beznaději
bolestí když se srdce rmoutí,
víčka se v hořkém pláči chvějí,
že prací člověk bezpečněji
zaostří mysl k nové síle
a život víc dá ve svém ději
než školy textem v řeckém díle.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	12
1.1 NÁMĚT.....	12
1.2 POVÍDKA	15
2 VZTAH ŽÁNRU SCI-FI A REALITY (JAKO ZDROJ INSPIRACE)	16
II PRAKTICKÁ ČÁST	21
3 PITCHING A FINANCE.....	22
4 VÝROBA.....	23
4.1 ORGANIZACE VÝROBY	23
4.2 TVORBA POZADÍ.....	23
4.3 OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE	28
4.4 VÝROBA TITULKŮ	34
5 ZVUK	35
ZÁVĚR.....	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	38
SEZNAM OBRÁZKŮ	39
SEZNAM PŘÍLOH.....	40

ÚVOD

Stav dnešního světa, kdy se moderní člověk pasuje do role všemocného vůdce, je již dlouho dobu ukazatelem toho, že něco není v pořádku. Majetnický způsob, jakým se lidská rasa chová ke své mateřské planetě, je všem známý, ale dostal se spíše do oblasti kolektivního podvědomí, kdy raději přehlédneme „nutné zlo“ páchané na přírodě. V bakalářském filmu Absidia se pokouším se svými kolegy, Michalem Kotorou a Davidem Izajem poukázat formou „béčkového“ sci-fi žánru na možné následky zmiňovaného chování lidské rasy. Příběh je úmyslně předimenzovaný do utopické celosvětové katastrofy, kdy se Země snaží zabránit vlastnímu zániku tím, že formou agresivní plísně jako protilátky ničí lidstvo a produkty jeho existence. Tímto se pokouší o restart, nastolení nové éry, počátku Země bez lidí.

Celý příběh je stále otevřený následným scénaristickým zásahům, neboť film podaný formou traileru je koncipován pro další zpracování, ať již formou celovečerního filmu případně počítačové hry.

Na následujících stranách popíšu vznik a vývoj filmu Absidia od prvotního nápadu po konečnou formu audiovizuálního díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Prvotní impuls k vytvoření bakalářského filmu Absidia přišel nečekaně na konci druhého ročníku, kdy jsme ve spolupráci s Michalem Kotorou vytvořili snímek Lupus. Ve zkrácené formě šlo o metaforicky podaný vnitřní souboj muže s životní překážkou. Film byl spíše vizuální poém, který svým výtvarným pojetím zaujal pana Hejcmána. Po ukončení prezentace jsme měli krátký pohovor, ve kterém nám sdělil své dojmy a nasměroval nás k další spolupráci na projektu, o kterém jsme věděli jen to, že ústředním námětem má být plíseň.

V tento okamžik jsme plni nadšení ukončili druhý ročník a směřovali naše další kroky vstříc projektu, o kterém jsme neměli ani potuchy. Během letních prázdnin jsem usilovně přemýšlel nad možným rozvinutím příběhu s plísní, jako hlavním nosníkem příběhu. Mělo to být něco velkolepého, ale stále jsem nebyl schopen přijít na nic zásadního, co by posunulo myšlenky k vytvoření hrubého námětu. Po několika týdnech jsem si uvědomil, že příliš tlačím na pilu a rozhodl jsem se odložit sepsané nápady stranou. Chtělo to nečekaný impuls. Když jsem si ujasnil, co a komu bych chtěl filmem sdělit, přišel nápad za mnou velmi přirozeně. Snažil jsem se dostat do globálního měřítka a poukázat na problémy spjaté s lidskou existencí. Tehdy mě napadlo pohrát si s myšlenkou plísně jako protilátky. Něčeho, co se na první pohled jeví lidem jako vyloženě negativní a přitom má tak vznešené poslání, jakým je bezpochyby ochrana Země. Dalším záchytným bodem pro mě byla znalost tvorby Philips K. Dicka, jehož sci-fi romány na mě velice zapůsobily. Díky němu jsem se nebál do příběhu začlenit další prvky, které jsou tak vlastní klasické sci-fi literatuře, jako je cestování časem a komunikace do minulosti. Takto připravený nápad čekal jen na rozpracování, ke kterému došlo po mém příjezdu do Zlína a nástupu do posledního ročníku studia.

1.1 Námět

Základním kamenem pro vznik a vyprávění filmu je námět. Dále jej tvůrce musí rozvíjet a opracovávat, dokud není spokojený s výslednou podobou.

Na tento proces jsem se těšil, protože spolupráce s mým kolegou a přítelem Michalem Kotorou je založena na absolutním tvůrčím souznění. Situace, kdy jsem začal popisovat

nějakou scénu ve filmu a došla mi slova, která mi vzal z úst Michal, a pokračoval v rozvíjení mých myšlenek, jsou u nás běžné a již se nad nimi nepozastavujeme. Takto přirozenou schopnost spoluvytvářet příběhy jsem s ním zažil při spolupráci na ročníkovém filmu.

Po příjezdu do Zlína jsem se setkal s Davidem Izajem, kterému jsem s nadšením vyprávěl o bakalářském projektu. David, který je výborným kreslířem s osobitým projevem, se nabídnul, že by se rád účastnil výroby. Myšlenka filmu jej zaujala a výtvarná stránka našeho předchozího projektu se mu taktéž zamlouvala. Sdělil jsem mu proto, že mi to přijde jako dobrý nápad, ale že počkám na reakci Michala, který bezvýhradně souhlasil.

Tímto započala práce na celkovém konceptu filmu. Od počátku nám bylo jasné, že budeme pracovat s formátem traileru, na kterém využijeme jeho největší přednosti. Tou je schopnost v krátkém časovém úseku naservírovat divákům hrubý náčrt děje a zaujmout je dynamickým stylem vyprávění. Ukázat nejzajímavější lokace filmu a hlavní charaktery.

Jak jsem se již zmínil, spolupráce s Michal vždy probíhala na vysoké úrovni, proto jsem měl trochu obavy z toho, jak David zapadne. Veškeré obavy se ale po prvním celodenním brainstormingu rozplynuly a David nás začal již od počátku skvěle doplňovat svými smysluplnými a trefnými nápady. Tato fáze probíhala přibližně pět dnů, kdy jsme do pozdních nočních hodin dávali dohromady střípky nápadů a postupně z nich skládaly výslednou podobu příběhu. Byl to psychicky náročný proces, při kterém jsme se naučili disciplíně, která byla hlavně později nezbytná. Při brainstormingu jsme byli v situaci, kdy jsme vymýšleli příběh samotný a scény přímo do traileru. Bylo to poměrně náročné a často jsme nacházeli v již uzavřeném příběhu trhliny, které jsme kvůli nadšení z konkrétního efektního záběru přehlíželi. Museli jsem stále zpětně přemýšlet a často se stávalo, že jsme šli vyčerpaní a s příběhem ve slepé uličce spát. Prostor, který nám sci-fi žánr otevřel se stal dvousečnou zbraní, neboť jsme chtěli naše utopické vize podložit vědeckými fakty z reálného světa.

Samotné cestování časem byla několika hodinová diskuze, kdy jsem si dohledával teorie světově uznávaných fyziků, kteří se zabývají danou tematikou. Díky Stephenu Hawkingovi jsme si ujasnili, že nebudeme posílat naše hlavní postavy proti proudu času, ale že budou cestovat do budoucnosti, neboť Hawking tvrdí, že pohyb časem zpátky je nemožný, protože to porušuje základní pravidlo příčiny a následku. Tohle tvrzení nám sice pomohlo, ale zároveň otevřelo další problém. Jak budou cestovat, jak bude vypadat stroj času a proč?

Proto nezbývalo, než pátrat a dohledávat další teorie. Nejvíce se nám zamlouvala idea cestováním červí dírou.

"Červí díra (anglicky Wormhole) je ve fyzice hypotetický objekt umožněný schopností časoprostoru vytvořit „zkratku“ přes prostor a čas. Název „červí díra“ se pak vysvětluje analogií k červovi, který se z jednoho bodu povrchu jablka prokousává jablkem samotným k jinému bodu na jeho povrchu, necestuje tedy (dvoudimenzionálně) po povrchu jablka, ale užívá (třídimenzionální) zkratky právě červí dírou.

Obdobně - dle teorie - lze pak překlenout dva velice vzdálené body ve vesmíru, využívaje zakřivení časoprostoru. Pozorovatel prošlý červí dírou nikde nepřekračuje hranici rychlosti světla, přesto ale v důsledku překonává vzdálenost mezi startem a cílem daleko rychleji, než světelný paprsek letící přímo." ¹⁾

Cestování časem bylo tedy za námi, ale potřebovali jsme vyřešit problematiku komunikace lidí z budoucnosti do minulosti. Přišel jsem s návrhem hvězdného komunikátoru, který pracuje na bázi morseovy abecedy, kdy se mění intenzita jasu hvězdy pomocí „dálkového ovládání“. Vše se zdálo v pořádku. Bohužel až po zkompletování příběhu, jsem nad tímto přístrojem dál usilovně rozjímal a došlo mi, že je i v rámci sci-fi nefunkční. Komunikátor by mohl fungovat správně jedině v opačném směru a to je z minulosti do budoucnosti.

Pro pokračování s tímto filmovým projektem se počítá s jinou alternativou. Po vytřídění těchto informací jsme dokončili základní dějovou linii a soustředili se čistě na záběrování traileru. Bylo nám jasné, že je potřeba konfrontovat plíseň s bezohledným chováním lidstva k planetě. Zde jsme se jednohlasně shodli na užití dokumentárních záběrů. Následně jsme chtěli ukázat základní aspekty příběhu, kterými jsou vědci, civilizace napadená plísní, zoufalství lidí, stroj času a samotná planeta Země v budoucnosti.

Celý trailer byl doteď v podstatě koncipován jako sled určitých záběrů a po přechodu do „nového světa v budoucnosti“ jsme potřebovali vygradovat tempo vyprávění s pokud možno nejefektivnějším koncem. Nabízelo se nám několik řešení. Jedním z nich bylo vyvolat konflikt mezi hlavními protagonisty v budoucnosti. Jelikož jsme ale chtěli minimálně

1) Wikipedie - Otevřená encyklopedie [online], vystaveno roku 2011 [cit. 12. 5. 2011],

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Červí_díra>

využít mluveného slova, byla tato varianta poměrně obtížně realizovatelná.

Další možností byla polemika nad druhou rasou, která se do té doby vyvinula na povrchu Země. Přímá konfrontace nové rasy s lidmi se nám ale jevila jako nevhodná, neboť jsme chtěli film udržet ve vážné rovině. Zprvu jsme chtěli ukázat jen část postavy. A to ruku, která by na konci zachytila vojáka padajícího ze skály. Tím bychom ale vypověděli příliš mnoho o této rase. Člověk má největší strach z neznáma. Proto jsme se rozhodli ukázat svět očima někoho, kdo obývá planetu a není lidského původu. Podobně jako ve filmu *Predátor*, kde je vidění mimozemšťana podpořeno termovizí, jsme použili subjektivní pohled s nestandardním způsobem zaostřování. Tým lidí v budoucnosti by spatřil novou rasu, ale z důvodu možného ohrožení se odhodlá k útěku. Takto rozehraný konec nám přišel dostatečně dynamický a poslední záběr jen umocňuje atmosféru bezmoci a nevědomosti.

Jelikož jsme si byli vědomi faktu, že se jedná o trailer a je potřeba podložit jej ucelenější formou, chopil jsem se úkolu sepsat ze všech podnětů krátkou povídku. V ní odkazuji na většinu záběrů z traileru a nabalil jsem na ni další události, které vysvětlují okolnosti příběhu.

1.2 Povídka

Psaní jsem si vyloženě užíval a zúročil v něm zkušenosti, které jsem podvědomě získal četbou velikánů sci-fi žánru jako jsou např. William Gibson, Isaac Asimov a především můj oblíbenec P.K. Dick. Jeho temná, kafkovsky laděná tvorba, na mě nejvíce zapůsobila a to i po jazykové stránce vyprávění, které jsem se snažil přiblížit.

Konec je otevřený pro další možnosti vyprávění příběhu filmu, případně hry. Z povídky jsme vybrali několik pasáží, které jsou v traileru a několik záběrů jsme přidali.

Povídka se nachází v příloze PI.

2 VZTAH ŽÁNRU SCI-FI A REALITY (JAKO ZDROJ INSPIRACE)

Pokusím se velmi stručně definovat pojem sci-fi, popsat jeho historii a základní rozdělení, neboť podrobnější popis by vystačil obsahově na další bakalářskou práci.

Sci-fi (z anglického science fiction, SF) je vědecko fantastický žánr, který je určený výskytem spekulativních technologií, přírodních jevů a neznámých (často mimozemských) forem života. Své základy má v literatuře konce 19. století díky románům francouzského spisovatele J.Verna a Angličana H.G. Wellse. Ve 20. století se rozšířil po celém světě a u nás byl reprezentován utopickými díly Karla Čapka. Nejvíce se o expanzi sci-fi zasloužili anglicky píšící spisovatelé spolu s jejich ruskými kolegy. Postupně, jak se zvyšoval počet děl a objevovali se nové vědy, vznikly i samostatné podžánry, které byly definovány specifickou myšlenkou nebo zaměřením.

Vyjmenuji z nich pouze tři, které mě největší měrou ovlivnili a tím pádem se jejich prvky objevují v povídce k filmu Absidia. Prvním z nich a zároveň nejcitelnějším v našem projektu je subžánr apokalyptické SF. V něm je největší důraz kladen na katastrofu postihující lidstvo v celosvětovém měřítku. S pomocí stroje času se snaží zvrátit chod dějin. Linie příběhu se odehrává buď v čase katastrofy a těsně po ní nebo až s delším odstupem času, kdy přežije jen hrstka lidstva. V druhé variantě se technologický pokrok vrací na manuální úroveň a lidé mají mytologizovanou představu o dřívějším stavu světa. Je zde kladen důraz na změněnou etiku a morální zásady přeživších v nestandardních podmínkách.

Druhým podžánrem je Hard SF, ve kterém je akcentována vědecké správnost a přesnost, neboť se opírá o poznatky z tzv. tvrdých (z angl. hard) věd (do nich patří fyzika, astrofyzika, astronomie aj.).

Poslední se nazývá Soft SF a v podstatě je opozicí pro Hard SF, neboť se zaměřuje na „měkčí“ vědecké disciplíny jako jsou biologie, psychologie a ekologie.

Tyto subžánry se mohou vzájemně prolínat a přejímat své fragmenty.

„Jsou-li básníci neuznanými zákonodárci světa, autoři science fiction jsou jeho dvorními šašky.“

Bruce Sterling

Science fiction to nikdy neměla lehké a společnost ji vždy brala na lehkou váhu jako určitou formu moderní pop kultury. Desítky let byla pro mainstream v hibernaci a až v posledních letech se probudila do světla zatuchlého prostředí moderny.

Můj postoj k SF byl od útlého věku velice omezený a zastřený výchovou konzervativních rodičů, kteří ji brali jako brakový žánr bez výpovědní hodnoty. Až s příchodem výpočetní techniky a zahraničních filmů jsem začal nevědomě pociťovat kontakt s prvními náznaky SF. Byl jsem fascinován mírou imaginace, kterou oplývali autoři, aby mohli vyprávět své neskutečné příběhy. Opravdové probuzení pro mne nastalo mnohem později. Do rukou se mi dostala kniha Muž z vysokého zámku od P.K. Dicka. Popisuje v ní alternativní historii, v níž druhou světovou válku vyhráli státy Osy a Japonsko si podrobilo Spojené státy americké. Kniha se stala fenoménem pro svou neskutečnou míru uvěřitelnosti a posbírala právem nejprestižnější ocenění nejen ve svém žánru. Následovaly další knihy od nejrůznějších autorů. Vybíral jsem především romány, které používají sci-fi jen jako kulisu pro rozehrání příběhu lidí v obtížných situacích. Stejně jako realističtí autoři popisují psychiku lidské bytosti v nám známém světě, podařilo SF žánru stejného efektu s využitím futuristického prostředí.

Ano, SF má spoustu „děl“ obsahově i svou literární formou úpadkových, bez hlubšího sdělení a lidé se s nimi v běžném životě setkávají nejčastěji prostřednictvím filmového média.

V naší zemi je situace o to obtížnější, že zde totalitní režim zakázal spoustu směrů umění, která se neslučovala s ideologií dělnické třídy. Abstraktní umění bylo škatulkováno jako pokleslé, neboť nereflektovalo realitu. Chyběla svoboda projevu a náznaky jakéhokoliv protiproudu byly tvrdě potlačeny. Zahraniční SF literatura se vyskytovala pouze sporadicky. V USA a Velké Británii měl tento žánr spoustu přívrženců, kteří v něm spatřovali potenciál. Díky tomu je u nás SF stále záležitostí mladší generace. Situace se naštěstí zlepšuje a čím dál více mladých lidí vidí v tomto proudu možnou paralelu budoucího života.

Vědecký výzkum postupuje mílovými kroky kupředu a nabízí nové technologické obory, které představují ohromný potenciál využití ve prospěch lidské rasy. To, co bylo ještě před dvaceti lety pouhým výplodem bujaré mysli spisovatele, se stalo v dnešní době součástí našeho každodenního života. Málo lidí si to uvědomuje, ale spisovatelé SF jsou v podstatě prediktologové budoucnosti. Opět záleží na kvalitě autorů, ale je třeba si uvě-

domit, že jsou to lidé jako my. S tím rozdílem, že náš svět dokáže mnohem citlivěji analyzovat a vyvodit z něj možné dopady na budoucnost.

Uznávaní světoví vědci spolu s autory SF nevidí budoucnost světa příliš růžově. Trendy vývoje v oblasti biotechnologie, nanotechnologie a kybernetiky nám dávají na jedné straně optimistický příslib do budoucnosti, na straně druhé vyvolávají reálné obavy z možného zneužití. Nejedná se jen o armádní tajné výzkumy světových velmocí, aktuální hrozby teroristických skupin, ale počítá se také s faktorem nešťastného omylu. Těch již lidstvo způsobilo nespočet a v některých extrémních případech bylo pouze otázkou štěstěny, že jsme přežili.

Lidská historie je jen zlomkem, pouhým mrknutím oka na časové ose naší planety. Je odstrašující, co vše náš druh během tohoto mrknutí dokázal napáchat v negativní rovině.

Důsledkem lidské činnosti se biodiverzita povážlivě zmenšuje. Tento jev samozřejmě probíhá po celou existenci života. Většina druhů neschopných adaptace novým podmínkám vymírá. Ale s příchodem člověka se celý proces rapidně urychlil. Život se na naší Zemi objevil přibližně před miliardou let. Tou dobou byla atmosféra plná pro nás jedovatých plynů. Hladina oxidu uhličitého dosahovala vlivem sopečné činnosti závratných výšin. Postupně začala klesat a tím byla cesta pro evoluci života uvolněna. Od doby průmyslové revoluce užíváním fosilních paliv začal obsah CO₂ opět nekontrolovatelně stoupat. Světové velmoci až v posledních letech začali problém řešit. Je to běh na dlouhou trať a je potřeba projevit sebekázeň, aby se situace zlepšila. Oblast nanotechnologie přinesla vidinu řešení tohoto problému. Craig Venter přišel s návrhem synteticky vytvořených mikroorganismů, jejichž genom by přeprogramoval tak, aby jeden druh přeměňoval vodu na kyslík a jiný druh by se živil oxidem uhličitým v atmosféře (a snižoval by skleníkový efekt). Riziko ovšem spočívá v tom, jak by se takové mikroorganismy vyvíjeli. Mohlo by dojít k nekontrolovanému přemnožení. V laboratorních podmínkách probíhají experimenty, které by za normálních podmínek byly nemožné. Vědci dnes dokáží kombinovat genomy jednotlivých druhů a je jen otázkou času, kdy budou schopni vytvořit od základu nové organismy. Otazník visí nad možností, jak by se adaptovali a chovali v našem světě. Mohlo by dojít k vytlačení přirozených forem života. Jsou to jen polemiky hodné sci-fi literatury, ale nikdy nelze se stoprocentní jistotou předvídat možné následky.

Sci-fi obsahuje již teď spoustu paralel s vědeckými objevy a etapami našich dějin.

V období studené války byla hrozba jaderného konfliktu reálná víc než kdy jindy. Obě soupeřící strany v zastoupení Sovětského svazu a USA třímaly dostatek jaderných hlavic pro zničení života na Zemi. Byl to nejnebezpečnější okamžik v dějinách lidstva. Naštěstí prezidenti J.F. Kennedy a N. Chruščov zachovali i v této vypjaté chvíli rozvahu a zdrženlivost. Robert McNamara byl tehdy americkým ministrem obrany a později napsal, že odvrácení tohoto konfliktu bylo stejnou měrou dílem rozumu jako štěstěny. Možnost, že mohla situace dopadnout opačně, byla podle něj padesát na padesát.

Větší hrozbu v současnosti ale představuje tzv. biohazard. Nejrazantnější pokrok v uplynulé dekádě učinily svými objevy vědní disciplíny genetika a mikrobiologie. Některé státy již desetiletí financují tajné projekty na výrobu chemických a biologických zbraní. Vznikají při nich patogeny ještě nebezpečnější a virulentnější, než vědci předpokládali. Ve filmu 12 Opic režiséra T. Gilliema vymře lidstvo rukou šíleného vědce, který vypustí do světa smrtelný virus synteticky vyrobený v laboratoři. Jak blízko jsme tomuto katastrofickému scénáři nám dokazuje opět naše pochybná minulost. Nemusí se jednat o cílený útok teroristické skupiny, aby byla ohrožena veřejná bezpečnost. Až třináct let po událostech ve Sverdlovsku (1979) přiznal prezident Boris Jelcin, že příčinou minimálně 66 záhadných úmrtí byl únik antraxu z laboratoří Biopreparatu.

Biologické zbraně poskytují velkou výhodu extremistům, neboť jsou stěží identifikovatelné při útoku. Nelze vystopovat místo a čas útoku vlivem inkubační doby virů a když se nákaza rozšíří, je příliš obtížné s ní efektivně bojovat. Migrace obyvatel v západní kultuře jen podporuje fatalitu těchto útoků.

Oblast kvantové fyziky předpokládá, že v případě určitých situacích (jedná se o teoretickou a vysoce nepravděpodobnou možnost) by nejen mohlo dojít k zániku Země, ale mohla by vzniknout situace, která by byla schopna ukončit existenci vesmíru. Dostupné technologie nám zatím nedovolují překročit hranici teoretických polemik, ale nejdříve za půl století by mělo lidstvo vyvinout pokročilejší a výkonnější prostředky. Tím vyvstává otázka, zda-li by měli vědci pokračovat v daném směru výzkumu, když představuje takovou hrozbu (přestože je velmi nepravděpodobná). Urychlovače částic v CERNu simulují v makroskopickém měřítku počátky vesmíru v době Velkého třesku. Při experimentech vědci do sebe nechávají narážet atomy rychlostí blízcích se světlu. Ty se rozpadají na ještě menší části zvané kvarky.

V teoretické rovině by mohlo dojít k opětovnému spojení kvarků a vzniku nové částice, tzv. „strangelet“ (česky podivnůstka). Její nebezpečí tkví v tom, že by při kontaktu s okolím měnila formu věcí. Paralelou je román Kolíbka od Kurta Vonneguta jr., ve kterém vědec vytvoří novou formu ledu, který netaje ani za pokojové teploty. Led samozřejmě unikne a „nakazí“ celosvětově vodu, která se přemění v led. Obdobně by se mohly chovat právě „strangelety“.

Mohl bych pokračovat ve výčtu dalších hrozeb a jejich základu ve sci-fi literatuře. Není podstatná jejich kvantita, ale uvědomění, že bez patřičných opatření se bude jen prohlubovat potenciální nebezpečí celosvětového charakteru. Bez hlubšího zájmu široké veřejnosti a snahy kontrolovat a usměrňovat technologický boom se opravdu může stát realitou, že Slunce bude vycházet nad pustou planetou Zemí.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PITCHING A FINANCE

Začátkem zimního semestru roku 2010, když jsme měli již připravený námět, storyboard a začali jsme pracovat na výtvarném pojetí filmu, nám bylo sděleno, že máme možnost zúčastnit se pitchingu a získat takto finanční dotaci od školy. Oficiální termín pitchingu byl oznámen týden dopředu. Uvědomili jsme si, že to je velice málo času, abychom si připravili dostatečně kvalitní prezentaci.

Řekli jsem si, že to ale zkusíme. Intenzivně jsme začali pracovat na výtvarných návrzích. David udělal skici hlavních protagonistů, které Michal koloroval. Já jsem udělal několik návrhů pozadí.

Pitchingu se účastnili celkově čtyři projekty, z nichž dva vybrané měli získat v podstatě „neomezenou“ finanční podporu školy a zbývající si měli odnést po 10ti tisících korunách.

Snažili jsem se co nejjednodušeji vyjádřit myšlenku filmu. K dokreslení našeho projektu jsme ukázali první výtvarné návrhy filmu, které byli velmi pozitivně hodnoceny.

Porota složená z vedení školy vybrala náš projekt spolu s dalším. V našich řadách zavládlo velké nadšení, neboť jsme si naplánovali rozpočet v hodnotě cca 60ti tisíc korun, který měl pokrýt kompletní výrobu i s nákupem profesionálních přídavek do programů. Dále nám byla přidělena produkční, Lucie Doležalová, s kterou probíhala komunikace bezproblémově po celou dobu natáčení filmu. K našemu velkému zklamání se ale rozpočet každý týden oklešťoval o „nepotřebné“ položky a neustále se zužoval. Finální rozpočet filmu zahrnoval pokrytí zvukaře, kterého jsme si obstarali a školní postprodukcí. K té vůbec nedošlo a veškerou práci jsme odvedli sami.

Resumé celého pitchingu je následující, ze slíbených peněz jsme obdrželi jen nezbytné minimum a byrokratická část nás jen zbytečně rozptylovala a zdržovala práci.

4 VÝROBA

Samotnému procesu výroby předcházela tvorba storyboardu následovaného animatikem.

4.1 Organizace výroby

Od vzniku námětu nám bylo jasné, kdo bude jakou pozici v projektu Absidia zastávat. V ročníkovém filmu jsem tvořil obraz a následně jej postprodukčně komponoval s animací. Tím pádem na mě zbyla stejná úloha i teď. Animace kolorovaná v počítači potřebovala specifickou dělbu práce. David Izaj jakožto hlavní animátor, si vzal na starost ruční rozpořbování postav. Naskenované fáze převzal Michal Kotora, vytáhnul kontury a poté koloroval v počítači. Díky tomuto rozdělení jsme ušetřili spoustu tolik potřebného času.

S Michalem byla komunikace bezprostřední, neboť spolu bydlíme. Celý proces výroby probíhal v našem bytu. David bydlel převážnou část roku v Plzni a dojížděl přibližně jednou za měsíc. Tehdy byla spolupráce velice efektivní. Zvládli jsme víc práce, než tomu bylo, když byl David pryč. Občas se stalo, že jsme museli vlivem nedorozumění zbytečně předělávat několikrát jeden záběr. Což bylo vzhledem k nedostatku času frustrující.

Největší překážkou bylo na začátku vytvořit nějaké fungující schéma procesu výroby jednotlivých záběrů. Trvalo to přibližně měsíc, než jsme si zvykli na postup práce, odměnou nám však bylo zrychlení celkového procesu.

4.2 Tvorba pozadí

Jednou z nejdůležitějších složek animovaného filmu je jeho výtvarná stránka. Mým úkolem stejně jako v ročníkovém filmu byla tvorba prostředí. V loňském roce jsem získal spoustu zkušeností, které jsem zúročil v bakalářském projektu. Týkalo se to hlavně rozvrstvení obrazu pro docílení dojmu 3D prostoru. Výtvarné pojetí se ale silně odlišovalo. Již jsem kompletně nevytvářel ručně pozadí, ale výchozím produktem pro mě byla práce s fotografií, jako podkladovým materiálem. Chtěli jsme tím dosáhnout maximální autentičnosti, kdy jsme do některých záběrů vybírali divákovi známá místa, která byla napadena plísní. Díky tomu jsem musel zvolit míru stylizace přibližující se foto-realismu, aby se jednotlivé prvky v obraze nepřebíjeli. Byl to pro mě zcela nový úkol, na jehož řešení jsem

postupně přicházel. V tomto ohledu se má práce nejvíce přibližuje výtvorům na poli matte-paintingu. Což je oblast filmové postprodukce, která se zabývá tvorbou pozadí a jejich úpravou ve hraném filmu. Abych byl schopen tento nelehký úkol zvládnout, začal jsem se pomocí internetového média intenzivně seznamovat s touto technikou. Silným zdrojem inspirace se pro mě stali současné legendy filmového matte-paintingu. Nejvíce mě ovlivnil kalifornský výtvarník Dylan Cole, který má za sebou nespočet úspěšných filmů zahraniční produkce, jako jsou např. trilogie Pán prstenů, Avatar, Tron, Superman se vrací atd. Díky jeho videotutorialům (výuková videa) jsem měl možnost vidět v reálném čase postup práce, ve kterém vysvětluje všechna úskalí této metody.

Původně jsem měl naplánované, že použiji peníze ze školního rozpočtu, který jsme získali díky pitchingu na nákup fotografií z internetových fotobank. Dále jsem chtěl z rozpočtu navštívit zajímavé lokality a nafotit si vlastní podkladové materiály. Nakonec se ale rozpočet zúžil v podstatě jen na zvukovou složku, takže mi nezbývalo, než si najít vlastní cestu. Spoustu fotografií jsem si stáhnul pomocí vyhledávače Google na internetu, kde jsem musel zvolit vhodná klíčová slova pro konkrétní fotografie. Několik jsem použil od přátel. Snažil jsem se co nejvíce držet konceptu pozadí vytvořeného v technickém scénáři, což se mi většinou podařilo. Někdy ale ani po několika hodinách hledání nebylo možné nalézt ani přibližnou fotografii a tak jsme byli nuceni záběr koncipovat jiným způsobem. Tento problém vyvstal hlavně u jednoho prostředí podzemní laboratoře.

Další důležitou věc, kterou jsme museli brát v potaz bylo, že nejprve musím vytvořit pozadí a až následovně do něj animovat postavy. Smyslem bylo zachování perspektivy a tím perfektní „sednutí“ postav do obrazu. Většinou se to dařilo, ale v některých záběrech jsem musel dotvářet prostředí přímo na animaci a tam jsem se potýkal s největšími obtížemi. Naštěstí tomu tak bylo jen v pár situacích.

Po uložení fotografií na harddisk jsem mohl započít s převedením do zamýšlené podoby.

K tomuto účelu jsem využíval program Adobe Photoshop, který mi poskytl nepřeberné množství možností. Dalším pomocníkem mi byl přítlakový tablet Wacom, bez nějž bych vůbec nebyl schopen dosáhnout požadovaného výsledku. Fotografie jsem nahrál do rozhraní programu, kde jsem provedl základní ořez a začal s matte-paintingem. Nejprve bylo nutné zvolit vhodnou kompozici obrazu. Uvedu na příkladu záběru ze Staroměstského náměstí. Fotografie jsem našel poměrně snadno, ale najít náměstí bez turistů, abych zbytečně neztrácel čas retušováním lidí se mi podařilo až na několikátý pokus. Kompozice byla po-

měrně vyvážená, ale chyběl jí prvek blízké budoucnosti a tak jsem z jiné fotografie ořezal high-tech mrakodrapy, které jsem vložil do pozadí. V tento okamžik jsem musel sladit oba obrazy, aby nasvícení scény a barevnost vzájemně korespondovaly. Také jsem použil vzdušnou perspektivu k docílení efektu vzdálenosti. Vzdušná perspektiva je objevem renesančního mistra malby Leonarda da Vinci. Princip spočívá v tom, že objekty, které jsou oku diváka nejbližší se jeví nejostřeji, mají největší světelné kontrasty a nejsytější barvy. Naproti tomu nejvzdálenější objekty jsou jakoby v mlžném oparu, mají sníženou saturaci (sytost) barev, nejnižší míru detailu a podle materiálu jejich povrchu reflektují a přebírají barvu oblohy.



Obr.1



Obr.2

Když jsem si takto nachystal prostředí, museli jsme s Michalem a Davidem promyslet, kam umístíme jednotlivé postavy. Díky tomu jsme předešli spoustě komplikací. Další fází bylo vytvoření nové vrstvy, na kterou jsem začal malovat plíseň. Tato část trvala nejdelší dobu, neboť jsem nemohl vycházet z žádných foto-referencí, ale musel jsem se spolehnout jen na své schopnosti a úsudek. Plíseň jsem maloval pomocí vytvořeného štětce, který měl rozostřené okraje a reagoval na přítlak pera. Samotná tvorba jednoho pozadí se pohybovala okolo dvaceti hodin čistého času, a proto jsem často konzultoval s Michalem postup, neboť po tak dlouhé době bylo velice obtížné udržet si odstup. Mnohokrát se mi stalo, že mi něco nesesedlo ve vytvářeném pozadí a nemohl jsem přijít na jádro problému. Tak jsem zavolał Michala a ten mi např. sdělil, že nějaký objekt vrhá stín jiným směrem nebo intenzitou. Video-tutorialy Dylana Cola mi v tomto ohledu taky pomohly, neboť jednoduše stačilo zrcadlově obrátit kompozici a byl jsem schopen získat téměř okamžitě potřebný odstup.

Obr.1, původní snímek Staroměstského náměstí

Obr.2, snímek po užití techniky matte-paintingu

Nejvíce jsem si ovšem užil tvorbu pozadí z „nového světa“. Od začátku jsme se shodli na tom, že jeho výtvarné zpracování musí být jedinečné. Idylický svět bez lidí, kde si příroda žije po svém, musel být dechberoucí. Hodně se mi líbil svět filmu Avatar, ale chtěl jsem přijít s něčím vlastním. Proto jsem si začal skicovat přírodu, ve které by byl nějaký charakteristický prvek, jenž by tematicky propojil záběry. Po pár pokusech jsem přišel za Michalem a Davidem s návrhem vertikálních kamenných útvarů připomínajících stromy se zelenou korunou. Tento návrh se nám zamlouval a tak jsem započal práci na finálních verzích pozadí. Tyto „kamenné stromy“ jsem si nejprve detailně namaloval do nové vrstvy a poté na ně aplikoval textury skal, které jsem si pomocí transformace připravil pro konkrétní „strom“. Pro dovršení idylické atmosféry jsem použil slunečné nebe s nádechem fialových mraků. S těmito pozadími z „nového světa“ jsem nadmíru spokojen a považuji je za nejzdařilejší z celého traileru.



Obr.3

Pozadí pro podzemní komplex laboratoří byla až na jednu výjimku poměrně snadná na úpravu. Jednalo se spíše o barevné korekce, kdy jsem např. přebarvoval kabely el. vedení na žlutou barvu nebo bylo potřeba z kvádrových objektů vytvořit dojem, že je na nich

display dotykového počítače. Výjimkou byl prostor laboratoře zabíraný z pohledu, který měl vypadat giganticky. Přes obraz měl po železném můstku projít vědec s kufříkem. Během prvních výtvarných návrhů se vše zdálo v pořádku, ovšem dokud jsem nezačal na internetu shánět podkladové reference. Uvědomil jsem si, že musím začít přemýšlet jiným způsobem. Na fotografiích jsem začal hledat fragmenty, které nějak připomínají alespoň část mnou zamýšleného pozadí. Našel jsem několik fotografií z metra, které měly velice zajímavě řešenou konstrukci stropu. Rotoval jsem s obrázkem a nastavil si strop do pozice jako by to byla levá stěna do hloubky ubíhajícího prostoru. Vše sedělo perfektně. Zbývalo naleznout vhodnou část pro pravou stranu obrazu.



Obr.4

Z dalších fotografií metra se mi jich pár jevilo, že by mohly pro tento účel postačit. Perspektiva byla ale natolik odlišná, že výsledná kompozice působila velmi nepřírozeně a rušivě. Nyní nastala chvíle, kdy jsem se musel rozhodnout, zda změním záběr nebo se pokusím ručně pravou stranu obrazu domalovat. Michal mi dodal sebedůvěru a tak jsem pokračoval v práci jen se štětcem. Zvolil jsem úběžník a do něj jsem nechal ubíhat jednotlivé přímky v perspektivě. Pod takovou šablonu jsem si nahrubo načrtnul stěnu, kterou jsem chtěl konstrukčně odlišit od levé stěny. Vznikl dlouhý koridor, který zel prázdnotou.

Do něj jsem zasadil dlouhou trubici ubíhající podél obou stěn. Prostor jsem propojil mostem s průhledným zábradlím. Kolorování bylo dost náročné a udržet kvalitu obrazu se mi stále nedařilo. Mělo to stále nádech skicovitosti a nevěděl jsem si s tím rady. Proto jsem se rozhodl do popředí vložit postavu, kterou rozostřím a tím zakryji nejviditelnější nedokonalosti. Z nouze se stala ctnost a konečná podoba pozadí byla s nadšením odsouhlasena.

Jakmile jsem dokončil práci na pozadí, ořezal jsem jednotlivé plány do samostatných vrstev, abych je pak mohl použít k následné postprodukci. Takto ořezaný obraz jsem uložil do formátu psd, který podporuje tzv. alfa kanál (kanál s průhledností) a je kompatibilní s postprodukčním programem Adobe After Effects.

4.3 Obrazová postprodukce

Způsob animace a nadstandardního výtvarného pojetí filmu vyžadoval schopnou osobu, která by se postarala o vytvoření vizuálních efektů, jejichž použití bylo nezbytné. Nikdo z našeho týmu neměl s podobnou činností zkušenosti, a proto jsme uvažovali nad externí spoluprací.

Lidé, o nichž jsme věděli, že by splnili naše požadavky postupně odpadali kvůli pracovnímu vytížení na jiných projektech. Důsledkem toho, jsem se začal zajímat o technickou stránku tohoto odvětví a rozhodl se ujmout tohoto nelehkého úkolu.

Opět jsem pomocí internetu hledal a nacházel inspiraci a hlavně výuková videa. V tomto oboru figuruje na internetu bezkonkurenčně Andrew Kramer a jeho webové stránky www.videocopilot.net. Kramer se několik let věnuje vytváření speciálních efektů do celovečerních filmů jako např. Star Trek (režie J.J.Abrams) či Zombieland. Na svém webu má nespočet video-tutorialů, ve kterých podrobně vysvětluje své postupy v programu Adobe After Effects. Byl to pro mě psychicky náročný proces, neboť jsem se od základu seznamoval s funkcemi, které program nabízí. Dlouhé hodiny jsem seděl před monitorem, psal poznámky a snažil se koncentrovat na výklad videa v anglickém jazyce. Nejobtížnější byla ale samotná praxe, neboť jsem musel vymýšlet vlastní řešení na základě získaných

poznatků. Spousta věcí šla udělat několika různými postupy a často se mi stávalo, že jsem po úporném snažení dosáhl kýženého efektu, načež jsem zjistil, že vše šlo vyřešit elegantně několika kliknutími myši.

V první fázi práce jsem postupoval u všech záběrů podle následující šablony. Vytvořil jsem novou kompozici v rozlišení 1024x576 pixelů, což je standardní filmový formát s poměrem stran 16:9. Nastavil jsem počet snímků za vteřinu na 25 a nahrál si do rozhraní programu pozadí a animaci v podobě sekvenci obrázků. V animaci David počítal s dublováním jednotlivých políček, proto jsem musel zvolit pro sekvenci obrázků polovičnou frame-rate.

Druhá fáze měla dvě možnosti postupu, které závisely na druhu pozadí. Pokud bylo pozadí vytvořeno jako jedna vrstva, stačilo vložit animaci na příslušné místo v obraze. Ve většině případů bylo ale pozadí rozděleno do několika vrstev. Pomocí toho byl program schopen vygenerovat kamerou iluzi prostoru. Princip byl založen na pohybu dvourozměrné vrstvy pozadí na osách x, y, z. Osa x umožňuje horizontální pohyb do stran, y vertikální a osa z vytvářela hloubku obrazu. Nejbližše kameře bylo umístěno pozadí s animací, nejdále naopak obloha. Díky tomu se při jízdách kamery nejbližší pozadí pohybovalo nejrychleji a nejuvzdálenější prvky zůstaly téměř statické. Tento způsob animace se nazývá 2,5D, neboť je na pomezí dvourozměrného a plně trojrozměrného prostoru. Kamerou jsem byl schopen dělat zoom, nájezdy, švenky a třesení obrazu. Výborným pomocníkem pro tento efekt mi byla vlastní kamera k dosažení maximální míry autenticity. Abych v programu nemusel klíčovat po framech simulaci třesení, stačilo si pořídit reálný záznam obrazu. Ten jsem potom nahrál do rozhraní programu a pomocí funkce track motion a několika dalších kroků jsem přiřadil virtuální kameře pohyb z reálného záznamu.

Kapitolou samou pro sebe se stala tvorba vizuálních efektů. K těm snadnějším patřilo přiřazení obrazu lens flare (lom světla v čočce objektivu). Andrew Kramer tento efekt hutně využil ve filmu Star Trek. Podpořil tím celkové vyznění technické sci-fi, které mi bylo v mnoha směrech inspirací. Odtud jsem také čerpal při vytváření dotykového počítače v záběru z podzemní laboratoře.

Záběr tanku na mostě vznikl použitím několika efektů. Nejprve jsem na serveru www.youtube.com hledal videa tanků při střelbě. Snažil jsem se odpozorovat vliv zpětného rázu, pohyb hlavně děla, intenzitu světla při výstřelu a prach, který se zvedl v okolí. Záblesk světla jsem vytvořil do nové vrstvy. Tělo tanku jsem měl rozdělené na několik

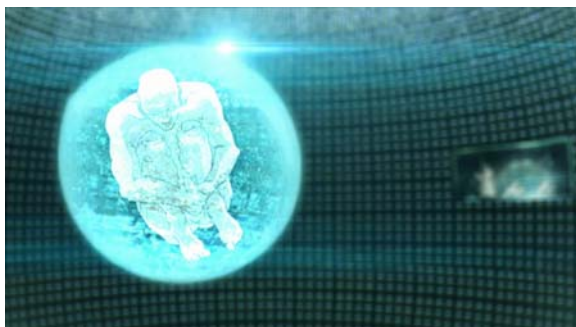
částí, které jsem samostatně animoval. Protipohybem jsem vytvořil zpětný ráz a aplikováním filtru blur (rozostření) jsem umocnil dojem rychlého pohybu. Nakonec jsem nechal doznít pohyb anténou v zadní části tanku. Vložением záznamu částicového efektu prachu a třesem kamery byl záběr dokončen.



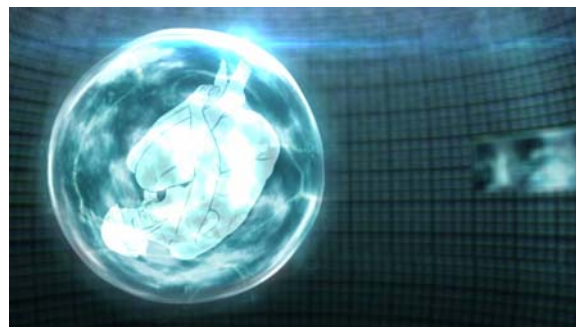
Obr.5

Největší míru inovace jsem musel projevit vytvořením koule z kapaliny jakožto stroje času. V obrovském prostoru měla levitovat koule, v níž byl ve fetální poloze člověk. Vytvořit uvěřitelný dojem masy vody uvězněné ve volném prostoru nebylo snadné, protože jsem se nemohl opírat o realitu. Fyzikální vlastnosti vody jako je zvětšování obrazu za ní, deformace perspektivy a povrchové napětí mi sice umožnili odrazit se od něčeho, ale způsob, jakým to mám provést, byla věc druhá. Spoustu času mi trvaly jen zkoušky, kdy jsem chtěl celý objem koule vygenerovat kombinací několika efektů. Koule ale neměla žádnou váhu a působila dojmem obří mýdlové bubliny nebo byla naopak jako z rosolu. V zoufalosti jsem se utvrdil, že pod svícem je největší tma. Stáhnul jsem si do počítače několik obrázků vodní hladiny. Vybral jsem jeden z nich, který mě zaujal svou azurovou barevností a aplikoval jej jako texturu na povrch koule. Dojem statického obrazu byl o sto procent lepší.

Hodiny práce mi trvalo ještě vyladit pohyb přelévání vody na povrchu. Pak jsem se zaměřil na postavu uvnitř, aby se deformovala a plula ve vodní lázni. Sférická místnost s koulí měla úzký skleněný průzor, ze kterého skupinka vědců pozorovala situaci před sebou. Na začátku záběru jsou zabíraní kamerou a odjezdem s přestřelením na kouli jsem umocnil dojem hloubky prostředí. Díky drobným detailům ožívá obraz a k pomyslné dokonalosti chyběl malý krůček. Aplikovat reflexi koule na skleněný průzor s vědci.



Obr.6



Obr.7

Téměř každý záběr mi nabízel zamyslet se, jaké detaily by nejvíce pomohly oživení obrazové stránky. Na dříve zmiňovaném Staroměstském náměstí se vyskytovalo takovýchto možností více. Jen jsem je musel najít a vhodně využít ve svůj prospěch. Rozdělení pozadí na vrstvy, jízda kamery, odrazy na její čočce a přestřování, to byla samozřejmost. V záběru byly tři vojáci, dva z nich měly střelné zbraně, jeden držel v ruce futuristický plamenomet. U klasických pušek jsem opět vycházel díky válečným videozáznamům z reálií. David skvěle provedl animaci vojáků a zpětný ráz zbraně. Když jsem každé přiřadil plamen šlehající z hlavně a vojáky přes vytvořenou masku osvětloval v době výstřelu, něco mi stále chybělo ke spokojenosti. Nebylo vidět žádné nábojnice vypadávající z komory. Přes masky jsem proto ručně vytvořil a animoval dojem otevírající a zavírající se komory a nechal z nich vylétat prázdné nábojnice. U plamenometčika jsme měli vymyšlené dvě varianty. Chtěl jsem zkusit modrou plasmu místo klasického plamene. K této variantě jsem se nedostal, protože klasický plamen, který David prosazoval byl jednoduše lepší. Voják s plamenometem měl na zádech bombu s palivem, kde jsem animoval pulsující modré světlo, které se v okamžiku zažehnutí plamene rozsvítilo. Skleněné průzory jeho

Obr.6, první návrh koule jako stroje času

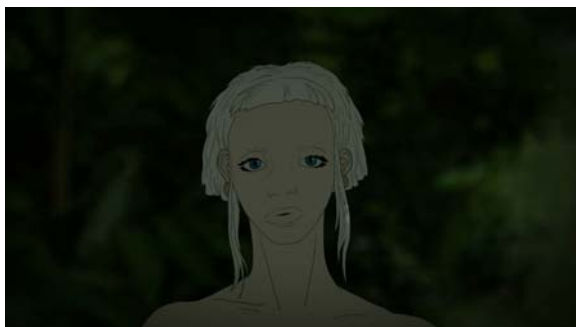
Obr.7, finální podoba koule

masky odrážely plamen a kombinézu jsem opět přes masky zesvětlil, ale žádalo to menší odlišnosti. Světelná intenzita plamene totiž kolísá a stejně tak musela i osvětlená část kombinézy. Na prostředí to muselo mít samozřejmě stejný vliv, proto se celý obraz také rozjasní. Dojem plamene hřejícího vzduch v nejbližším okolí jsem vytvořil pomocí filtru warp (pokřivení).



Obr.8

Někdy jsem se při vytváření záběru domluvil s Michalem a Davidem, že některé věci je zbytečné animovat, když je můžu snadno napodobit postprodukčně. V jednom případě jsem se ale přecenil a litoval své nerozvážnosti. Jednalo se o záběr, kdy postava ženy vystoupí ze tmy do „nového světa“. Aby animátoři neztráceli čas se stínem, nabídl jsem pomocnou ruku. Sdělil jsem, že to zvládnou rychle vymaskováním vrstvy se stínem. Opak byl pravdou a již po první zkoušce jsem nabyl dojmu, že to tak lehce nepůjde. Nechtěl jsem ztrácet čas, protože byla práce i na jiných záběrech a s myšlenkou, že to později zvládnou lépe, jsem vše odložil na dobu neurčitou. Tento záběr jsem nakonec dělal jako poslední. To, co by Michalovi s Davidem zabralo necelou hodinu, se mi podařilo až po čtyřech úmorných hodinách práce s šesti maskami.



Obr.9



Obr.10

Závěrečnou sekvenci záběrů, v nichž vědkyně s vojákem utíkají před neznámou bytostí, jsem kompletně vytvořil v postprodukčním programu, neboť jsem měl jen málo času a film musel být co nejdříve předán našemu zvukaři. Na prostředí džungle jsem použil několik fotek. Výtvarně by se za běžných okolností do filmu nehodily. Jenže v této části traileru šlo nejvíce o dynamiku obrazu. Proto jsem obraz mohl akcentovat pouze na hlavní aktéry a pozadí jsem malou hloubkou ostrosti kamery nechal rozostřit. Ušetřil jsem tím spoustu času a výsledný dojem byl nad očekávání povedený.



Obr.11



Obr.12

Když byly všechny záběry pohromadě, provedl jsem korekce barevnosti, aby měl finální obraz stejnou atmosféru. Poté jsem vše vyrenderoval a předal Michalovi ke stříhu.

Obr.9, žena ve stínu

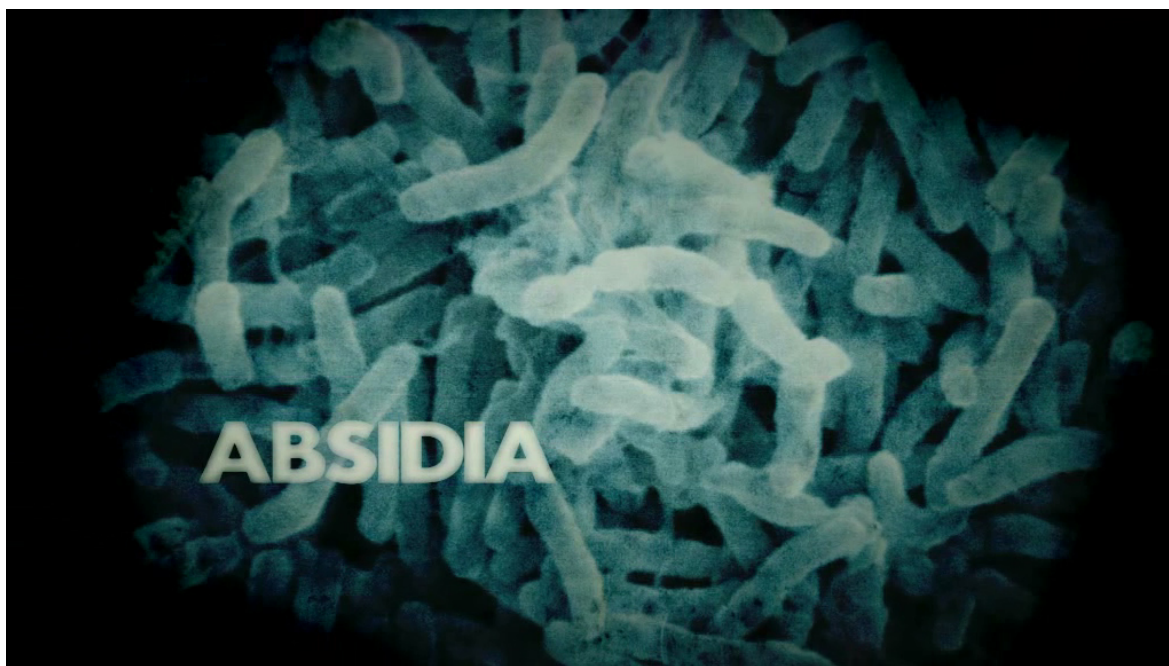
Obr.10, žena krácející ze stínu (po aplikaci 6ti masek)

Obr.11, záběr utíkající ženy

Obr.12, rozdělení vrstev v záběru utíkající ženy

4.4 Výroba titulků

Po dokončení posledního záběru jsem začal přemýšlet nad výtvarnou podobou titulků. Nezbývalo příliš času, ale věděl jsem, že nechci jejich výrobu zanedbat. Funkce jakési vizitky filmu mi vnukla myšlenku tematicky propojit jejich vzhled s dějem filmu. Jako první jsem hledal vhodný font. Vybral jsem několik kandidátů a nejvhodnější mi přišel čistý a strohý Interpid Bold. Hlavním tématem filmu je plíseň. Stáhnul jsem tedy z internetu obrázky plísni pod mikroskopem. Vizuálně působily velice zajímavě. Nechal jsem po nich ubíhat titulky, ale výsledek mi připadal nedostačující. Proto jsem dodal kolem rámování obrazu černé okraje, které umocnily dojem pozorování pod mikroskopem. Pozadí jsem ještě rozpochoval jemnými vlnkami. Každý titulek v úvodní sekvenci měl vlastní pozadí, která jsem nechal vzájemně prolínat. Když jsem pustil hotovou verzi, já i Michal s Davidem jsme byli spokojeni. Závěrečné titulky byly provedeny ve stejném duchu s tím rozdílem, že jsem použil jen jedno pozadí.



Obr. 13

5 ZVUK

Zvukovou složku filmu jsme si připravovali od prvotního návrhu záběrů v technickém scénáři. V traileru bývá zvykem, že po celou dobu trvání hraje hudební motiv, jehož akcenty doplňují obrazovou složku. Tímto principem se podobá hudebním videoklipům. Často bývá překrytý voiceoverem (hlasem vypravěče). V americké produkci je dabování voiceoverů prestižní záležitostí a některé hlasy dabérů jsou slyšet v mnoha různých trailerech.

Pro náš projekt se však tento postup příliš nehodil. Nechtěli jsme příliš odvádět pozornost diváka od obrazu, a proto je hlas herců jen v několika nejdramatičtějších momentech.

Také jsme se rozhodli, že nepoužijeme český jazyk, ale herce z anglicky mluvících zemí.

Sci-fi žánr zobrazující nejrůznější technologické vynálezy potřeboval specifické elektronické ruchy. Je snadné si nějaký ruch představit, když ho necháte zaznít v mysli, ale zprostředkovat takovou představu zvukaři už není tak jednoduché.

Pro hudební motiv nám byla inspirací původní hudba z filmů *Inception*, *Dreamcatcher*, *Sunshine* a herních titulů *Half-Life* a *Mass Effect*.

S touto představou a financemi od školy už zbývalo oslovit schopné hudebníky a zvukaře, kteří by dokázali zrealizovat naše záměry do kompaktního audiovizuálního díla.

Můj přítel a bývalý spolužák ze střední školy, Karel Štulo studuje na pražské FAMU obor zvuku. Proto jsem ho v listopadu kontaktoval a vylíčil mu základní ideu projektu. Poté jsme se setkali osobně a předložil jsem mu výtvarné návrhy, technický scénář, animatik a hrubou představu o zvukové složce. Nápad filmu i výtvarno se mu líbili a souhlasil s další spoluprací.

Karel je zároveň schopný muzikant a skladatel, což znamenalo, že veškerý zvuk nám obstará sám. Domluvili jsme se, že bude zvučit až finální obraz. Jakmile byl hotový střih všech záběrů i s titulky, přijel Karel Štulo do Zlína. Během jednoho dne jsme mu podrobně vysvětlili naši finální představu hudby a ruchů v jednotlivých záběrech. Karel velkou měrou přispěl svými trefnými názory a pomohl ucelit náš záměr. S poznámkami o zvuku odjel do Prahy, kde nahrál ruchy, dialogy a zkomponoval hudbu. Výslednou zvukovou stopu nám odeslal přes internet a Michal Kotora ji „nasadil“ na obraz.

ZÁVĚR

Věřím, že touto prací nekončí jedno plodné období života, které mě obohatilo osobními zážitky a zkušenostmi z profese, jíž bych se chtěl nadále věnovat.

Věřím ve schopnosti lidí, s kterými jsem strávil přes deset měsíců v intenzivním pracovním spojení. Proces tvoření audiovizuálního díla je pro mě spirituálním zážitkem, v němž se snažím reflektovat svět kolem sebe a zároveň odkrývám podstatu vlastního nitra. Je o hledání a překonávání překážek. Cestou skupiny lidí na vrchol hory. Na jejím strmém úpatí vidíme pouze vlastní končetiny a nekonečné moře kamení. Při výstupu přijdou pády, váhání a někdy není snadné spatřit stezku k vrcholu. Až na konci výstupu se můžeme ohlédnout a vidět svět kolem sebe s nadhledem. Vzdálenost, kterou jsme ušli. Zdolané překážky se zdají z dálky menší, než vskutku byly. Až zde si člověk uvědomí vlastní podstatu a může nasměrovat své kroky k vyšším cílům.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Scenáristika animovaného filmu, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-069
- [2] Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4
- [3] The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4
- [4] Ilustrovaná teorie všeho, Stephen Hawking, ISBN 80-7203-575-4
- [5] Naše poslední hodina, Martin Rees, ISBN 80-7203-641-6
- [6] Jak vypálit Chrome, William Gibson, ISBN 978-80-7193-262-8

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Atd. A tak dále

Aj. Význam druhé zkratky

Obr. Obrázek

Např. Například

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1, původní snímek Staroměstského náměstí

Obr.2, snímek po užití techniky matte-paintingu

Obr.3, záběr z "nového světa"

Obr.4, záběr můstku z podzemní laboratoře

Obr.5, záběr tanku na mostě

Obr.6, první návrh koule jako stroje času

Obr.7, finální podoba koule

Obr.8, záběr vojáků na Staroměstském náměstí

Obr.9, žena ve stínu

Obr.10, žena kráčející ze stínu (po aplikaci 6ti masek)

Obr.11, záběr utíkající ženy

Obr.12, rozdělení vrstev v záběru utíkající ženy

Obr.13, náhled úvodních titulků filmu Absidia

SEZNAM PŘÍLOH

- Filmová povídka "Absidia"
- Storyboard

PŘÍLOHA P I: FILMOVÁ 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 zmlžce 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 nápoem 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 sestrojít 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 zkalibrují 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 blíže, 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 obeznámen jen s dílčí strukturou, kterou sám vytvořil...byli jsme téměř u konce a jsme opět na začátku...
- komplex laboratoří, kde se vyráběla antikrustální 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 mlžit. 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 čist 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. Jediné rozptýlení týmu Naděje byla konverzace. Každý večer, než šli spát byl šepot slov jediným příjemným náročného dne. V týmu bylo o jednu ženu navíc. Partner přebývajících ženy 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...“

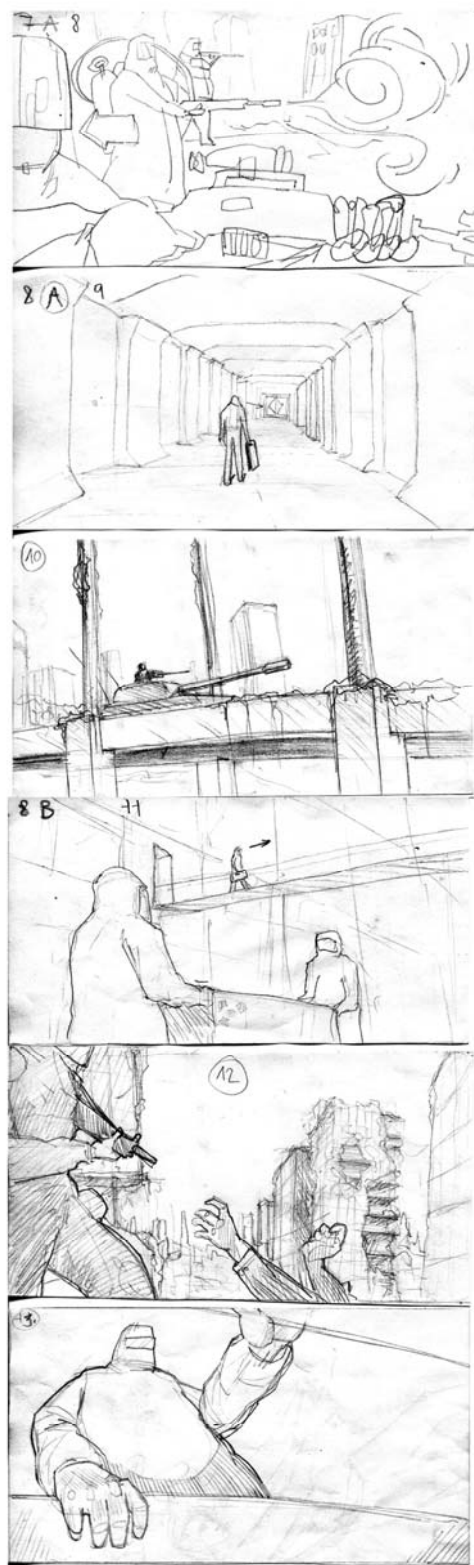
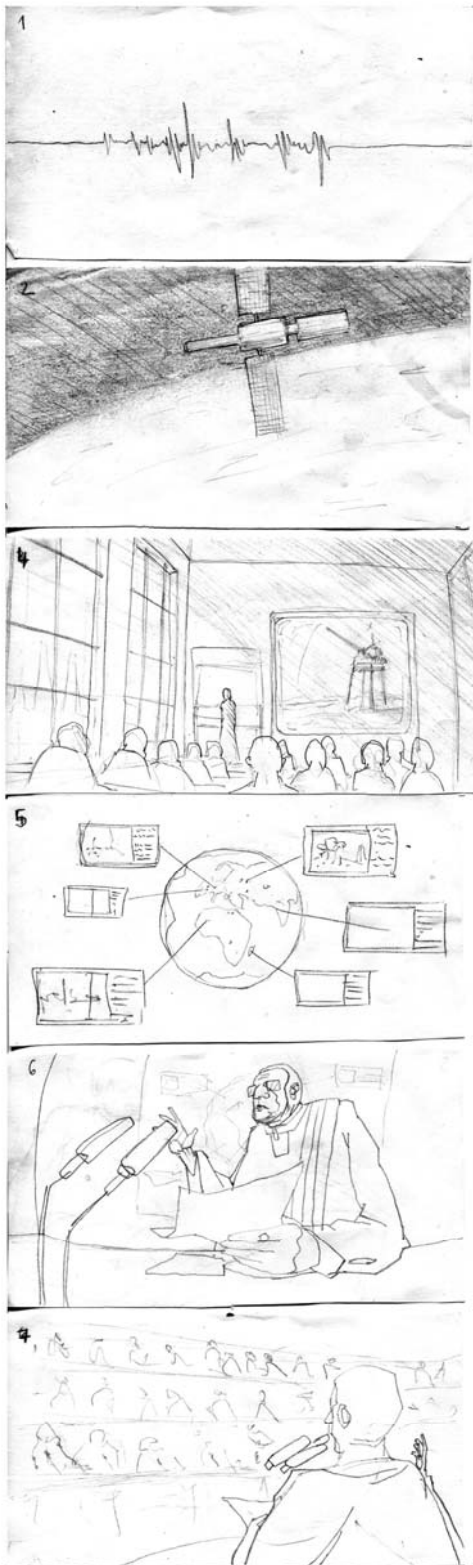
Operace NADĚJE, tým 4 mužů a 5ti žen

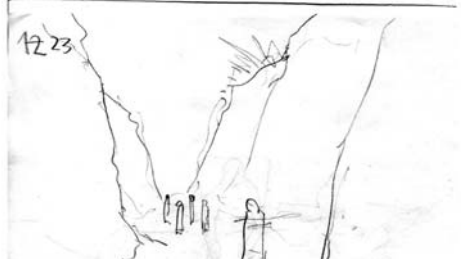
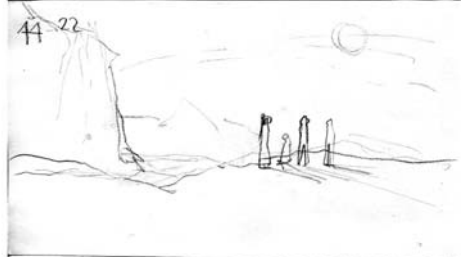
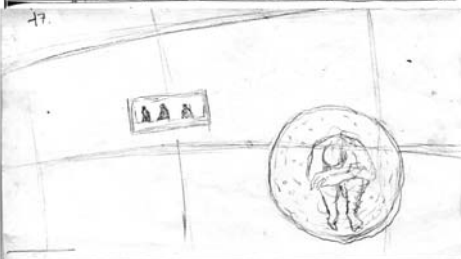
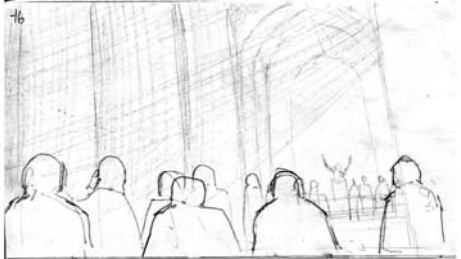
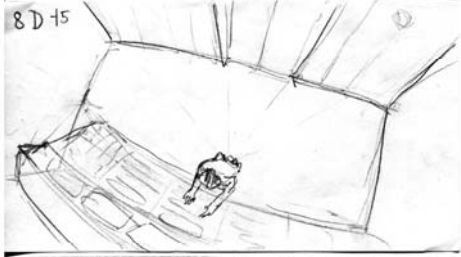
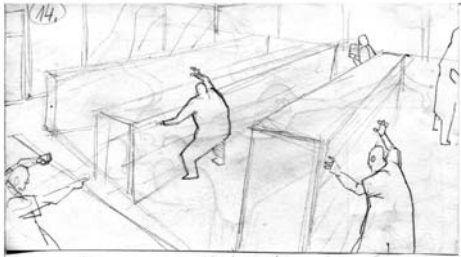
budoucnost T+635 011 let+5 dnů

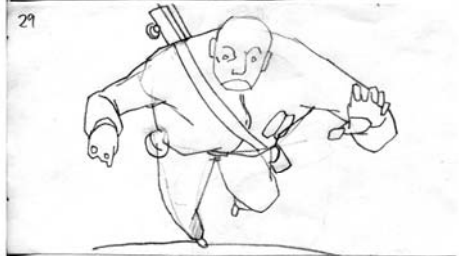
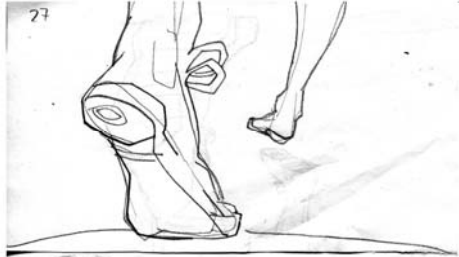
Tým putuje do nitra komplexu. Plíseň již zmizela a její zuby zanechaly hluboké stopy v prostorách laboratoří. Vzorec látky, která měla sloužit lidstvu zel v srdci stavby, ukryt ve vakuovém trezoru. Neporušen po statisíce let. Jeho poselstvím bylo čistit. Byl naprogramován zničit krustu v atmosféře. Měl 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.

PŘÍLOHA P II: STORYBOARD








Text ku Storyboardu

Popis deja (záber)	Hudba a dialogy	Ruchy	poznámky
1.) zvuková linka na čiernom pozadí.	Monológ: "...naďeje, pokiaľ poslucháte, tak máme ešte šancu obnoviť ľudstvo..."	šum nahrávky	mužský hlas v nahrávke J.S. Dillinger
2.) Satelit obícha Zem.	bez dialogu a hudby	Ticho	
3.) Zostrih záberov z dokumentárnych filmov.	bez dialogu a hudby	Ruchy zo zostrihu (výbuch, zvuk zbraní, voda, ...)	Zvuk
4.) Trieda plná žiakov, sledujúcich zostrih dokumentov na premietacej stene. Učiteľka stojaca pred žiakmi sa pýcha von z okna. Potom sa cez sklenené okná vlieje do miestnosti, oslepujúce svetlo. Záber končí bielou obrazovkou.	bez dialogu a hudby	- hlasy žiakov, šepot, dozvuk dokumentu) - ticho - pískot v ušiach	
5.) Graficky znázornená Zem. Na rôznych častiach planety začnú signalizovať centrá problémov (zrušenie budov, miest, úmrtia ľudí, útočiaci pliesneň...)	bez dialogu a hudby	Pípanie a ruchy zo softvéru.	
6.) pohľad na starého pána stojaceho za pultom mikrofónmi. V ruke drží zložku papierov. Nervózne sa hrá so zložkou a pomaly sa nakloní k mikrofónom.	bez dialogu a hudby	hlasy ľudí v sieni (dav) Dych muža za pultom	(J.S. Dillinger) starší pán
7.) záber spoza chrbta starého pána. Pred ním sú plná ľudí. Nakláňajú sa k mikrofónom.	J.S. Dillinger: "Země nás chce zničit!"	hlasy ľudí v sieni (nepokoj)	
8.) Podotdetail na vojaka. Strela a ustupuje zo záberu. V pozadí sú ďalší vojaci. (plameňomet, strelba)	bez dialogu a hudby (začne hrať hudobný motiv, ktorý bude hrať až do konca)	(strelba, oheň, panické výkriky, výbuchy)	(chaos v meste)
9.) Muž kráča po chodbe. V ruke drží kufrik	hudba	Kroky	(laboratórium)
10.) Nadhľad na muža stojaceho na vrchole budovy. Pod ním v ulici sú zápchy	hudba výstrel z tanku pohľad TANK NA MOSTE	Trúbenie a výstrel	(chaos)
11.) pohľad muža s kufrikom prechádzajú po mostíku. v popredí diaľka vedci.	hudba	kroky, šuchot vedcov v popredí	(laboratórium)

Popis deja (záber)	Hudba a dialogy	Ruchy	Počnárky
12.) krana na vlnse budoty zakráca a odletí	hudba (MENA) 	krákanie vrany vlna mesta (strážba)	vlna napadnuté plegion (chaos)
13.) záber z kufriku (podhlad) muž vyberá z kufriku kľuč.	hudba	ruch tabáku (atmosféra)	(laboratoriu)
14.) Nadhlad z priemyselnej kamery v obchode. Muž kábujúci obchod.	hudba	šum nahrávky	(chaos) pripadne ruch ulice (huják polcajúcich aut.) (laboratoriu)
15.) nadhlad v laboratoriu panely a muž s kľúčom.	hudba (hla s počítača: "Vítejte pane Dillingre.")	atmosféra (tabáku)	(laboratoriu)
16.) nadhlad v chráme. kazateľ hľasa pred publikom.	hudba (Muž: "Boží trest přichází...!")	(atmosféra chrámu v pozadí hluk mesta)	(chaos)
17.) Polocelok na levitujúcich guľu z kva palivy a v nej schúlený človek.	hudba	ticho (atmosféra reaktoru alebo pulzujúca energia)	(laboratoriu)
18.) Nápis: "Will we survive?"	hudba	efekt nápisu (prilet, videt...?)	
19.) Muž má priloženu zbraň k hlave. tlačia spúšť. Tma	hudba	výstrel (chas pozadi)	chaos)
20.) Z tmy vystúpi tvár ženy s údivom.	hudba	dych	(nový svet)
21.) veľký celok naházena sledujúca pohovom nového sveta	hudba	príroda (atmosféra)	nový svet...
22.) veľký celok na skupinku ľudí v novom svete	hudba	atmosféra prírody	nový svet
23.) celok na skupinku ľudí v neznámom svete	hudba	atmosféra prírody	nový svet
24.) záber na muža a ženu z tretej osoby. Spozna kriek. žena sa otočí na kameru	hudba	atmosféra prírody (rozovor muža a ženy (negatív))	nový svet
25.) detail na nohy (beh)	TMA hudba	dupot nôh	TMA nový svet
26.) americký záber (přstrašený výraz) muž	hudba	dych bežca	TMA nový svet
27.) podhlad na detail nôh zo zadu	TMA hudba	dupot nôh	TMA nový svet
28.) polodetail na bežiacom muža so ženou	TMA hudba	dych bežcov	TMA nový svet
29.) podhlad na muža bežiacoho smervom na kameru, následný pád pred kameru	TMA hudba	dupot nôh a dopad tela na zem	TMA nový svet
30.) nápis: "There is no way back"	TMA hudba	efekt nápisu	TMA
31.) Muž sa otáča zo zeme zbraň namieri za seba 146 s vystrašeným pohľadom	TMA hudba	atmosféra prostredia otočka muža (odstien zbrane)	TMA nový svet

