

**TVORBA, REFLEXE A POUČENÍ Z VYTVÁŘENÍ
BAKALÁRSKEHO FILMU NA
TÉMA ABSIDIA Z POHLEDU ANIMÁTORA,
KONTURISTU, KOLORISTU A STŘIHAČE.**

MICHAL KOTORA

Bakalářská práce
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Michal KOTORA
Osobní číslo: K08007
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, konturisty a koloristy

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

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

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

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Absidia"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

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

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

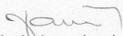
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

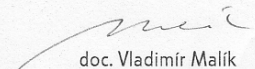
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4
The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejzman
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

ABSTRAKT

V mojej absolventskej práci popisujem proces výroby bakalárskeho filmu Absidia. V bakalárskej práci popisujem proces všetkých stupňov výroby, vrátane vytvárania scenára, riešení problémov a zložitých situácií. Absidia je trailer pre fiktívny sci-fi film. Vysvetlujem kombináciu klasickej kreslenej a počítačovej techniky animácie a dôvod ich použitia. Analyzujem moju časť práce, po ktorej nasleduje časť zvukovej zložky. Svoju prácu uzatváram reflexiou o tom čo som dokázal v projekte a aké skúsenosti som z neho načerpal.

KLÚČOVÉ SLOVÁ:

Príbeh: vedeckofantastický žáner, strach, veda, vojaci

Technika: klasická ručne kreslená animácia, počítačová animácia

Výtvarné návrhy: charktery, zbrane, dopravné prostriedky,

Proces výroby- produkcia: papier, ceruza, tablet, farby, tieň

Postprodukcia: vizuálne efekty, titulky

ABSTRACT

In my graduation bachelor work, I describe the process of making my final film project Absidia. My graduation paper describes the whole filming process including creating a screenplay, all the production stages, difficulties encountered and problems solved. Absidia is trailer for fictive sci-fi movie. I explain the combined classical drawn animation and pc animation technique used and the reasons for my choice. I analyze my part of work following part of the sound aspect of the movie. I conclude my work with a reflection on what I have achieved in my project and the lessons I have learned in the process.

KEYWORDS:

Story: sci-fi, fear, action, science, soldiers

Technique: classical drawn animation, pc animation

Artwork: characters, guns, vehicles

Filming process – production: paper, pencil, tablet, colours, shadows

Post production: visual effects, titles

PREHLÁSENIE

Prehlasujem, že som bakalársku prácu spracoval smostatne a že som uviedol všetky použité pramene, z ktorých som čerpal.

V Zlíne

.....

Podpis

POĎAKOVANIE

Túto stránku a poďakovanie by som chcel venovať pánovi profesorovi Hejcmanovi za plnú podporu a pomoc pri realizovaní projektu Absidia. Ďalej by som chcel poďakovať mojej trpezlivej priateľke, mojej rodine, ktorá ma podporuje v štúdiu na škole a predovšetkým mojim priateľom a kolegom, Antonínovi Kolmanovi a Davidovi Izajovi, bez ktorých by tento projekt nikdy nebol vznikol.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 PRÍPRAVA	12
1.1 NÁMET.....	13
1.2 GLOBÁLNE PROBLÉMY A PROJEKT ABSIDIA	16
1.3 POVIEDKA	19
1.3.1 SCENÁR.....	20
1.4 MOŽNOSTI SPRACOVANIA.....	23
II PRAKTICKÁ ČASŤ	24
2.1 VÝROBA.....	25
2.2 STORYBOARD.....	27
2.2.1 ANIMATIK.....	28
2.3 PRODUKCIA.....	30
2.4 VÝTVARNO	32
2.5 STRIH	36
2.6 ZVUK.....	38
ZÁVER	39
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	40
ZOZNAM OBRÁZKOV	41
ZOZNAM TABULIEK	42
ZOZNAM PRÍLOH.....	43

ÚVOD

Našou bakalárskou pracou je projekt s názvom ABSIDIA. Ide o krátky trailer na fiktívny film, prípadne hru, ktorý vychádza z poviedky od Antonína Kolmana. Na trailery sme pracovali celkovo štyria, vrátane zvukára Karla Štula. Antonín Kolman ako režisér, autor poviedky, výtvarník pozadí a tvorca vizuálnych efektov. David Izaj ako hlavný animátor a výtvarník charakterov. A štvoricu dopĺňa moja osoba, Michal Kotora, ako vedľajší animátor, kolorista a strihač.

Jedná sa teda o krátky zostrih momentov z filmu alebo hry, ktorá však ešte nebola vytvorená. Tento formát nám priniesol hlavne voľnosť vo výbere záberov. My sami sme určovali, čo z poviedky ukážeme a akým spôsobom. V samotnom trailery sa snažíme vytvárať paralelné rozprávanie viacerých časových, či dejových línií. Meniť dynamiku rozprávania, ukázať zaujímavé a divákovi známe lokácie, osobité charaktery, farebnosť, či vizuálne efekty. Nejedná sa však o plytký brak, ktorý stavia iba na vizuálnom spracovaní. V bakalárskej práci sme využili poznatky z filmovej reči, z kreslenia, či z hodín produkcie a počítačovej animácií, ktoré sme získali počas trojročného štúdia. Čerpáme zo žánru science fiction a zároveň sa snažíme reagovať na situáciu vo svete pomocou silných odkazov. Pokúšame sa predviesť možné následky ľudských činov a zahrávame sa s myšlienkami o zániku ľudstva. Trailer ABSIDIA vznikol ako impulz pre vytvorenie niečoho komplexnejšieho, niečoho, čo má potenciál zaujať diváka a ukázať mu nový svet.

V písomnej časti bakalárskej práce opisujem môj pohľad na vývoj a tvorbu celého audiovizuálneho diela od literárneho námetu až po záverečné titulky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PRÍPRAVA

Práce na projekte Absidia sa začali rodiť koncom druhého roku štúdia, pri odovzdávaní ročníkového filmu Lupus, na ktorom som spolupracoval s Antonínom Kolmanom. Lupus je krátky animovaný film zobrazujúci jedinca na sklonku svojho života, v ktorom sa odohráva vnútorný súboj. V jeho svete, plnom neskutočných scenérií, bojuje so šelmou, ktorá mu usiluje o život. Je to metafora hovoriaca o boji muža s chorobou. Tento súboj však prehráva a mení sa na netvora. Týmto dielom sme zaujali pána profesora Ivoša Hejcmana.

Po projekcii ročníkových filmov nás oslovil pán Hejcman. Vysvetlil nám, že sa mu páči vizuál nášho ročníkového filmu (pozadia, postprodukcia- Antonína Kolman animácia pomocou rotoskopu, strih- Michal Kotora). Opýtal sa nás, či plánujeme vytvoriť niečo ďalšie. Boli sme prekvapení hlavne z dôvodu, že Lupus nebol dotiahnutý do konca. Odpovedali sme negatívne.

Pán Hejcman nám priamo navrhol menšiu spoluprácu. Predstrel nám svoju jednoslovnú víziu. Pleseň je základné slovo, prvotná idea novej práce. Toto bol prvý kameň na stavbu celého príbehu. Povedal nám, že cez leto máme vytvoriť námety alebo aspoň osnovy, ktorých sa budeme neskôr držať. Na konci rozhovoru podotkol, že ak by tento projekt išiel dobrým smerom, je možné ho posunúť na vyššiu úroveň. Čo by znamenalo vytvárať celovečerný film alebo počítačovú hru. Boli sme veľmi šťastný, že Lupus sa niekomu páčil. Ideme do toho s plným nasadením ale nebudeme mať prehnané očakávania.

Počas leta sme vytvorili niekoľko menších námetov a príbehových osnov. Antonína Kolmana navštívil náš spoločný priateľ David Izaj, výborný kresliar a animátor. Antonín Kolman alias Tony opisoval Davidovi ako dopadol projekt Lupus a čo jeho projekcia vyvolala. Na koľko David bol ešte stále študentom školy opýtal sa, či by sa mohol do nášho projektu zapojiť. Tony bol návrhom zaskočený ale zároveň nadšený a tak súhlasil, pod podmienkou, že budem súhlasiť tiež. Prvý deň, pri nástupe do školy, som obdržal návrh na spoluprácu s Davidom, na ktorý som bez váhania odpovedal kladne. Týmto okamihom sa tým rozrástol na troch ľudí a začala naša práca na trailery pod pracovným názvom Pleseň (neskôr názov ABSIDIA).

1.1 NÁMET

(Inšpirácia)

Tony, človek sčítaný a inteligentný, predostrel námet, alebo skôr len nahodenú osnovu, ktorú nachystal počas leta. David a ja sme nemali kreatívnejšie návrhy tak sme sa okamžite chytili na Antonínovu návnadu. Jeho koncept čerpá zo žánru sci-fi predovšetkým od autora Philipa Kindreda Dicka. V tomto koncepte stručne a efektívne vystihol základné princípy sveta a okrajovo nahodený príbeh. Bolo nutné vytvoriť hodnotnú fabulu nakoľko ide o rozsiahlejšie dielo.

Mojou inšpiráciou zo žánru science fiction boli snímky ako Blade runner, The Road z literárnej predlohy od Cormaca McCarthyho, Matrix, Butterfly effect a množstvo ďalších. Sci-fi je fenoménom hlavne mladšej generácie, čo značí vývoj aj v hernom svete. Množstvo herných titulov ako Assassin's Creed, pokračovanie výborného titulu s názvom Mass Effect 2 či first person (z pohľadu prvej osoby) strielačky Half Life, ktorá sa stala fenoménom doby. Ďalej Bioshock, či Crysis sú dôkazom kvalitného postupu pri tvorbe sci-fi príbehu. Dej vedeckofantastického žánru je často zasadený do vesmíru, zahráva sa s minulosťou a budúcnosťou, pracuje s alternatívnymi možnosťami, technickou vyspelosťou a v lepších prípadoch sa snaží opierať o uveriteľné teórie. Do doby než som spoznal Antonína mi žáner science fiction nebol tak blízky ako napríklad fantasy, ktorá sa v mnohých prípadoch so samotným sci-fi prelína a spája. Spoznal som čaro bezhraničnej predstavy, bez pravidiel a obmedzení, kde je možné čokoľvek. Všetko, čo sa pokúšame povedať tu, už s najväčšou pravdepodobnosťou bolo vyslovené aj napísané. Našou snahou je však ukázať iný pohľad v rôznych súvislostiach a rozdielnym spôsobom. Či budeme úspešní, necháme už na posúdenie iným.

Príbeh sa odohráva v blízkej budúcnosti, zhruba v dvadsiatom druhom storočí. Hlavnou ideou projektu Plesň bol fakt, že ľudstvo ničí vlastnú planétu a nezaslúži si na nej existovať. Materializmus, technická vyspelosť, genetické výskumy, pohodlnosť ľudskej rasy a hlavne jej nerešpektovanie prírody nás privádzajú do záhuby. Tento nápad sa rozvíjal ďalej rôznymi smermi. Prvotná idea bola, že Zem sa bráni pomocou neznámej plesne, ktorá je reštartom pre Zem a skazou pre ľudstvo. Napadá budovy, ľudí, stroje, pohlť jednoducho všetko aby mohla dať planéte šancu na nový začiatok. Ďalšie otázky sa týkali riešenia tohto problému z pohľadu ľudí. Snaha o záchranu ľudstva pomocou tajných vedeckých výskumov, bránenia dôležitých objektov pomocou vojenských síl, rôznych

experimentov a podobne. Čo nás priviedlo k novej diskusii o tom, že pleseň je ľudský výtvor, ktorý vznikol necitlivým zásahom do prírody a arogantnou hrou na boha. Každý jeden nápad aj keď je akokoľvek banálny neustále rozoberáme. Do žánru science fiction sa dostávame aj poznámkou o cestovaní v čase, ktoré sa opierajú o teórie slávneho matematika a astrofyzika Stephena Hawkinga, ktorý tvrdí:

"Pohyb časom späť je nemožný, pretože by porušoval základné pravidlo príčiny a následku. Verím, že veci nemôžu sami seba urobiť nemožnými."

Touto citáciou a mnohými ďalšími teóriami sme sa teda utvrdili v tom, že do námetu zakomponujeme stroj času, ktorým je možné cestovať iba do budúcnosti. Ďalším zo zaujímavých ale zároveň jedným z najviac diskutabilných nápadov bol hviezdny komunikátor. Podľa našich predstáv by bolo možné vysielat' vysokorýchlostný signál, ktorý umožňuje zosilniť alebo stlmiť jas jednej hviezdy. Na základe tohto princípu by ľudia poslaní do budúcnosti mohli vyslať správu do minulosti. Predmetom správy by mohol byť dôležitý prvok, ktorý chýba vo vzorci na protilátky, alebo samotné odhalenie vzniku plesne. Tieto teórie sa neustále snažíme napádať, vyvracať a pretvárať ich tak aby sa stali dôveryhodnými. Preto s námetom neustále pracujeme. Hlavné postavy sme v tejto fáze rozpracovanosti nemali dôvod riešiť, podstatný bol iba príbeh a štruktúra rozprávania.

Tony , David a ja sme dlhé dni komunikovali a rozoberali všetky otázky a podnety, ktoré nás napadali. Využívali sme takzvanú techniku brainstorming, v ktorej ide o generovanie čo najväčšieho množstva nápadov na danú tému. Stavia na skupinovom výkone. David napríklad predloží ideu ktorá je len v zárodku, je to akoby kus obyčajného kameňa. Túto ideu prijme Tony a zistí, že pod kameňom sa skrýva diamant, ktorý ešte potrebuje dočistiť. Nevie si však rady. Vtedy nastupuje tretí článok, ktorý diamant obrúsi a posunie ho ďalej. A takto sa nápady točia do kola až kým nie sú schválené, vylúčené alebo len zapísané pre prípadnú ďalšiu prácu. Túto techniku sme s Antonínom využívali už v druhom roku štúdia pri práci na krátkom filme Lupus. Vznikla tam symbióza a porozumenie, veľké priateľstvo a dôvera, ktoré nás sprevádzajú do dnešných dní. Pri technike brainstormingu sme vyriešili mnoho prekážok, s ktorými by si jedinec mohol dlhé dni lámať hlavu.

Citácia Stephena Hawkinga z internetového portálu Týden:

http://www.tyden.cz/rubriky/veda/veda-a-my/lidstvo-jednou-sestroji-stroj-casu-mysli-si-hawking_167565.html

Jednou prekážkou bola aj otázka ohľadom sveta v budúcnosti. To ako bude vyzerat' príroda alebo celý povrch zeme sme riešili iba okrajovo, túto poznámku sme preberali neskôr pri výtvarných návrhoch. Sťažnými boli diskusie týkajúce sa deja v novom svete, princípy chodu prírody, nové rasy, či živočíchy a hlavne vymyslieť misiu pre vybranú skupinu ľudí poslanú do budúcnosti. Vrátili sme sa teda k predchádzajúcim nápadom a opäť sme ich rozšírili. Ľudstvo si myslí, že Zem sa bráni. Svet je vystavený nutnosti zjednotenia a spolupráce presahujúca akékoľvek národné záujmy. Po mnohých nepodarených pokusoch ubrániť sa proti plesni ostávala jediná možnosť. Vyslať niekoho do budúcnosti. Môže to byť príležitosť na nový začiatok, či zistiť súvislosti vzniku plesne a odoslať správu pomocou hviezdneho komunikátoru. Naozaj sa Zem iba čistila alebo si to ľudstvo zavinilo samo? Touto básnickou otázkou sme ukončili námetovú časť pripravenú na trailer. Spísali sme ďalšie kvantum verzií a možností ako sa bude príbeh ďalej vyvíjať.

David sa potreboval po týchto vyčerpávajúcich dňoch vrátiť domov. V Zlíne prebýval vždy iba pár dní, kvôli iným povinnostiam, ktoré ho čakali doma. Bohužiaľ býva v Plzni preto naša spolupráca bola miestami náročnejšia. Antonín sa chopil nápadov a rozhodol sa, že spíše poviedku, keďže pripravil prvotný koncept. Ako som už vyššie spomínal celý námet a poviedka vzniká pre komplexnejší a väčší projekt, či už celovečerný film, alebo v druhom prípade hra.

1.2 GLOBÁLNE PROBLÉMY A PROJEKT ABSIDIA

Svet dvadsiateho storočia sa z čias minulých radikálne zmenil. Technické vynálezy v procese, ktorý nazývame pokrokom prijímame s totálnou samozrejmosťou a považujeme ho za pozitívny jav. Svet okolo nás ponúka ľahší život, pritom je to iba klam, zavádzanie a aj zabíjanie. Zavraždenie človeka, jeho osobnosti, či charakteru i triezveho úsudku, z ktorého sa nakoniec stáva poslušný stroj plniaci všetky rozkazy smerujúce od vyššie postavených.

Pravda zastieraná pomocou reklám, masmédií a internetu. Stávame sa závislými na rôznych médiách, telekomunikáciách a ľahko prístupných informáciách, ktoré sú nám poskytované. Vlastná pohodlnosť a materializmus nám bráni v ceste k skutočnému poznaniu. Sme utešovaní rôznymi technickými "hračkami" a klamaní údajnými zľavami v hypermarketoch, ktoré aj tak vysoko presahujú výrobnú cenu. Televízia, úžasný vynález denne vymývajúci naše mozgy. Mobilné telefóny, ktoré určite nemajú priaznivý vplyv na naše zdravie. Automobil už nie je iba dopravným prostriedkom, ktorý nás dostane na vzdialené miesto ale hlavne okrasou, vizitkou nášho "pracovného úspechu" a súčasne ďalším z dôkazov našej lenivosti.

Každý deň pod tlakom materiálneho a uponáhľaného sveta. Neustále sme uisťovaní, že naše životy sú v dobrých rukách a sme v bezpečí. Systém, premyslene manipulujúci s našim podvedomím filtruje informácie, šíri polopravdy, lži a privádza nás do stavu pokorného prijímania "reality". „Tretia svetová nemôže nastať. Dolapili sme najhľadanejšieho teroristu. Máme liek na prasaciu chrípku! Hospodárska kríza je zažehnaná.“ To bohužiaľ nevráti prácu pätnástim percentám obyvateľstva v USA. Pred dávny časom neboli civilizačné choroby a vírusy, či rôzne mutácie chrípky, ktoré dokážu zabíjať. Farmaceutické spoločnosti vnucujú lieky pri bežnej bolesti hlavy, pri prvom zakašľaní predpísaná ďalšia vakcína, z ktorej ide pár drobných niekomu do vrečka. Záhadným spôsobom sa vždy objaví zázračný liek proti novej smrteľnej chorobe. Samotný proces výroby liečiv a širokej škály najrôznejších produktov (kozmetika, oblečenie, potraviny, drogéria, cigarety a iný spotrebný tovar) je súčasťou nekompromisného biznisu zbaveného akejkoľvek humánosti. Milióny zvierat denne umierajúcich v laboratóriách v nepredstaviteľných mukách. Genetický vývoj potvrdzuje našu opovážlivosť pri hre na boha, ktorá v histórii ľudstva nemá obdobu. Živé cítiace

bytosti boli degradované na výrobné jednotky, stroje na mäso, mlieko a vajcia. Využívame ich na zábavu, šport, obliekame sa do ich srsti a kože. Týrame ich pri všemožných testoch, vo veľkochovoch a veľakrát aj vo vlastných domovoch. Tisíciky metrov štvorcových zdravých lesov bolo vyrúbaných kvôli priestoru pre chov nadmerného a nepotrebného množstva hospodárskych zvierat a ďalšie tisíciky pre dopestovanie krmiva pre ne. Vedome popierame skutočnosť, že Zem je schopná užiť všetky živé tvory, ktoré ju obývajú. Nevie, či je to spôsobené neinformovanosťou alebo je to z našej strany iba bezcitné popieranie faktov. Možno by stačila myšlienka. Kde nie je spotreba, nie je ani ponuka a čím menej spotreby, tým menej krutosti a bolesti.

Ďalší závažný problém sa týka poľnohospodárstva. Pôda presýtená chemikáliami, ktoré sú súčasťou hnojív, postrekov a iných pesticídov. Narúšajú ekosystém a v neposlednom rade aj ľudský organizmus. Štúdie izraelských vedcov dokazujú vplyv týchto chemických látok na organizmus napríklad v prípadoch Parkinsonovej choroby, leukémie a poškodenia nervovej sústavy. Množstvá produktov sa denne vyhadzujú a na druhej strane sveta vládne hlad a bieda. Problém je v nerovnomernom rozložení produkcie potravín na Zemi. Bohaté štáty so svojim intenzívnym poľnohospodárstvom vyprodukujú oveľa viac potravín, ako samy potrebujú, ale ich cena pre obyvateľa chudobnej krajiny je príliš vysoká. Paradoxne je ľudská rasa ako vírus šíriaci sa obrovskou rýchlosťou, ktorý zničí a pretvorí všetko čo mu príde do cesty. Táto metafora je spôsobená vysokou pôrodnosťou a nízkym stupňom úmrtnosti. Problémy ako ozónová vrstva, globálne otepľovanie, kyslé dažde, či skládky a spaľovanie odpadu sú tiež na zozname známych hriechov voči prírode ba aj nám samým. Rôzne vrty, odstreli pôdy a narúšanie povrchu Zeme sú späté aj s nedostatkom vyčerpatelných neobnoviteľných surovín. Medzi ne patrí ropa, zemný plyn, uhlie a jadrová energia.

Teórie ale aj fakty spomenuté v tejto kapitole sú len písmená vo vetách, o ktorých si v danej chvíli pomyslíte aké sú strašné a nepredstaviteľné. Po dočítaní textu však pocit pomaly upadá až kým sa nevytratí úplne. Z tohto dôvodu sme sa rozhodli v traileri ABSIDIA umiestniť vizuálny odkaz na činy, ktoré ničia našu planétu. Obraz bojujúci proti každodennému klamstvu, zobrazujúci pravú tvár ľudstva dvadsiateho prvého storočia.

Najpodstatnejšie globálne problémy ľudstva :

1. Populačná explózia a preľudnenie Zeme.
2. Hlad a bieda.
3. Prehlbovanie ekonomickej a sociálnej nerovnosti medzi bohatým Severom a chudobným Juhom. Problémy ekonomického, sociálneho a kultúrneho vývoja rozvojových krajín.
4. Ekologické problémy vo svete.
5. Militarizácia svetového hospodárstva a nebezpečenstvo svetovej jadrovej vojny.
6. Surovinové a energetické problémy.
7. Slobodný rozvoj ľudskej osobnosti, dodržiavanie ľudských práv a dôstojná budúcnosť človeka.
8. Civilizačné choroby 20. Storočia.
9. Informačná, telekomunikačná a masmediálna závislosť.

Zem alebo možno my sami spôsobíme vyhľadanie ľudstva. Pomocou plesne sa pokúšame vytvoriť hrozbu, pre nás všetkých. Aby sme dokázali zmeniť aspoň minimum v našich životoch nielen pre naše dobro ale hlavne pre planétu, ktorá poskytuje to čo potrebujeme. Pre budúcnosť celej planéty. Nebyť chamtivý a zamýšľať sa nad činmi, ktoré páchame. To je hlavným posolstvom projektu, ktorý vytvárame.

Inšpirácia na tému Globálne problémy:

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

<http://www.goveg.cz/otevrioci/index.jsp>

<http://drobcek.webgarden.cz/geneticke-choroby-vrozene>

<http://ireferaty.lidovky.cz/323/3228/Globalni-ekologicke-problemy>

http://www.relaxuj.cz/art_doc-57E2BD2B0A3C0620C1257156003952F4.html

<http://www.maturita.cz/referaty/referat.asp?id=1430&pageTitle=Odpady>

<http://referaty.superstudent.cz/materialy/klicove-a-ekologicke-problemy>

1.3 POVIEDKA

Všetko, čo sa vytvorilo pri brainstormingu, bolo prispôsobené a vložené do poslednej verzie poviedky. V tejto kapitole si môžete prečítať poviedku od Antonína Kolmana s názvom ABSIDIA, ktorú so mnou počas tvorby rozoberal a dotváral. Slovo absidia je latinský názov pre rod pravej plesne. Na tomto názve sme sa zhodli kvôli viacerým aspektom. Vystihuje podstatu celej myšlienky nášho príbehu, spĺňa kritéria profesora Ivoša Hejcmana a na diváka by mohol pôsobiť príjemne a pútavo. S Tonym sme sa dohodli, že koniec nechá otvorený, aby sa mohli riešiť prípadné ďalšie korekcie pre hru alebo film. Z poviedky boli vybrané niektoré pasáže (podčiarknutý text), ktoré sa objavia v trailery.

Po dopísaní poviedky, sme vybrali pasáže, ktoré sa objavia v trailery a začali sme sa pripravovať na storyboard. Ďalšie zábery v trailery boli pridané až pri konci tvorby diela preto sa nenachádzajú v poviedke ani v storyboarde.

1.3.1 SCENÁR

V tomto období sme obdržali správu, že škola organizuje pitching bakalárskych projektov. Naša misia bola jasná. Vytvoriť prezentáciu, ktorou zaujmeme profesorov aj pána riaditeľa a ocitneme sa pod záštitou školy. Spísali sme, čo všetko budeme na pitching potrebovať. Námet, respektíve poviedku, sme mali hotovú, bodový scenár, následne storyboard a hlavne výtvarné návrhy, prípadne animačnú skúšku sme museli vytvoriť za málo času, pretože sme sa o pitching dozvedeli pár dní pred jeho uskutočnením. To bol výborný impulz k intenzívnej práci na projekte ABSIDIA. Po dohode s mojimi kolegami som spísal bodový scenár. Niektoré zábery sme neskôr menili, vyhadzovali prípadne nahradzovali inými.

Bodový scenár

Záber

1. Zvuková linka na čiernom pozadí ktorá reaguje podľa mužského hlasu, ktorý hovorí ("operation Hope, if you're listening, there is still chance to restore mankind. the antibody pattern is located on these polar coordinates... ")
2. Satelit obiehajúci planétu Zem
3. Zostrih záberov z dokumentárnych filmov (znečisťovanie prírody, atómové výbuchy, svetové katastrofy...)
4. Trieda plná žiakov sledujúcich zostrih dokumentov na premietacom plátne. Učiteľka stojaca pred žiakmi sa pozrie von oknom. Cez sklenené okná sa do triedy vleje oslepujúce svetlo, ktoré zabieli celý záber.
5. Grafické rozhranie Zeme. Na rôznych miestach planéty začne alarmujúca signalizácia s postihnutými oblasťami.
6. Mierny pohľad na starého pána (J. S. Dillinger) stojaceho za pultom s mikrofónom. V ruke držiak zložku papierov, za ním obrazovka s blikajúcim grafickým znázornením. Skláňa sa k mikrofónu.

7. Celok na kongresovú sálu plnú ľudí a pred ňou stojí starý pán, ktorý sa naklonil k mikrofónu a hovorí: "The Earth wants to destroy us."
8. Polo detail na vojaka ako strieľa a ustupuje. V pozadí ďalší dvaja.
9. Muž v kombinéze kráčajúci po chodbe s kufříkom v ruke.
10. Tank na moste. Výstrel.
11. Muž v kombinéze prechádzajúci po mostíku v laboratóriách. V popredí iný vedec.
12. Neznámi muž vyvalí dvere na streche budovy. Za ním vybehne vojak. Namieri na muža, ktorý leží na zemi.
13. Pohľad z kufríka. Kufor sa otvára a muž v kombinéze z neho niečo vyberá.
14. Ľudia rabujúci obchod.
15. Nadhľad v laboratóriách muž stojaci pri paneloch s kľúčom v ruke.
16. Chrám plný ľudí a v pozadí stojí kazateľ a hlása.
17. Levitujúca guľa kvapaliny a v nej schúlený človek, v pozadí vedci pozorujúci guľu cez ochranné sklo.
18. Nápis: "Will ve survive? "
19. Muž si prikladá zbraň ku hlave.
20. Tma.
21. Žena vystupujúca z tmy.
22. Veľký celok. Nahá žena sledujúca panorámu nového sveta.
23. Veľký celok na skupinu ľudí v novom svete.
24. Veľký celok na muža so ženou v novom svete. Z pohľadu tretej osoby. Muž a žena reagujú na "kameru".
25. Detail na mužské nohy ako bežia. Z profilu.
26. Podhľad na muža od pásu hore ako beží. Predný pohľad.
27. Detail na ženské nohy ako bežia. Pohľad zo zadnej strany.
28. Muž bežiaci smerom na kameru, zakopne a padá tvárou k zemi.
29. Nápis: "There is no way back. "

30. Muž sa otáča na zemi a snaží sa namieriť so svojou zbraňou na kameru, ktorá je z pohľadu tretej osoby.

Neskôr sme spísali dialogovú listinu pre zvukára. Skonštatovali sme, že bude lepšie použiť multikultúrny jazyk a preto sme zvolili angličtinu. V tejto kapitole pridávam prílohu dialogovú listinu, v ktorej je hovorené slovo dvoch postáv, profesora J. S. Dillingera a hlavnej protagonistky menom Ema.

1.4 MOŽNOSTI SPRACOVANIA

Úvaha o tom, aké bude mať film výtvarno, bola stručná a jasná nakoľko vychádzame z minuloročného projektu Lupus, ktorého vizuálne stvárnenie posúvame na vyššiu úroveň. Vďaka Davidovi Izajovi, ktorý do traileru prináša rôzne charaktery, výstižnú a plynulú klasickú ručne kreslenú animáciu, ktorá vysoko prevyšuje animáciu rotoskopom. Tonyho pozadím vytváraným princípom matte painting, čo je v podstate skladanie rôznych obrázkov, fotiek a dokreslovačiek v počítači a mojím vykreslením kontúr charakterov, kolorom a tieňovaním postáv pomocou tabletu. Nad inými možnosťami ako napríklad bábkovou, či plôškovou animáciou sme ani nerozmýšľali. Hlavným dôvodom bolo, že v bábkovej ani v plôškovej animácii by sme nedokázali zobrazit' naše predstavy. Ďalší dôležitý fakt bol, že ideme vytvárať trailer. Tento druh rozprávania musí byť dynamický a vizuálne príťažlivý aby zvýraznil kvality celého filmu. Stanovisko teda bolo jasné, klasická ručne kreslená animácia v spojení s novými technológiami.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

2.1 VÝROBA

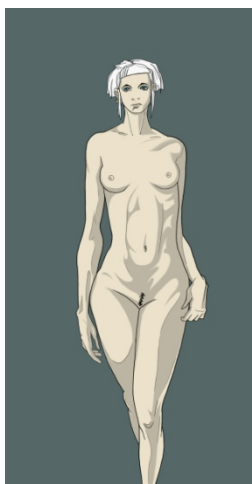
V tejto kapitole opisujem začiatky a organizáciu výroby. Nieкто by mohol namietat', že tento odsek nepatrí do výroby. Ja si však dovoľím nesúhlasiť, nakoľko sme už vytvárali pozadia, výtvarné návrhy, storyboard atď.

Vytvorili sme pracovný model, o ktorom ste sa dočítali už vyššie. Antonín Kolman vytvára pozadia. Do nich sú zakomponované Davidové animácie postáv alebo objektov, ktoré som následne koloroval, tieňoval a dotváral v programe Adobe Photoshop CS3. Celý záber bol poskladaný Antonínom v programe Adobe After Effects CS3. Posledným krokom bol môj strih všetkých záberov v programe Adobe Premiere Pro CS3.

Práca s Antonínom bola bez akýchkoľvek komplikácií hlavne z dôvodu, že spolu bývame. Drvivá väčšina práce sa odohrávala v našom príbytku. Nakoľko David Izaj nebol často v Zlíne prítomný, museli sme vymyslieť, ako budeme jednoducho a rýchlo spolupracovať na diaľku. Problém vyriešil Dropbox. Dropbox je program pracujúci na báze synchronizácií súborov medzi viacerými počítačmi. Predstavte si, že Dropbox je zložka vo vašom počítači. Takú istú zložku má váš kolega vo svojom počítači na opačnom konci sveta. Do nej vložíte dáta, s ktorými môžete pracovať vy aj váš kolega. Jednoduché a účinné. Vďaka Dropboxu, sme mohli prezentovať veci aj nášmu zvukárovi Karlovi Štulovi, ktorý mal neustále prehľad o našej práci. Táto služba nám pomohla, bohužiaľ nedorozumeniam sme sa aj tak nevyhli. Spolupráca s Davidom bola bezchybná až do momentu keď opustil Zlín a boli sme donútení komunikovať cez internet. Menšie nezhody a omyly našťastie nič radikálne nepokazili.

Ešte počas pobytu Davida v Zlíne sa konal pitching bakalárskych prác, čo značí začiatok našej výroby. Začali sme pracovať na výtvarných návrhoch. Tony sťahoval referencie z internetu a z našich databáň fotiek a obrázkov. Skladal a domal'oval rôzne prvky, ktoré časom vytvorili jednotný celok. David kreslil charaktery postáv. Tie som následne skenoval do počítača. Následne som upravoval linky, koloroval a tieňoval v programe Adobe Photoshop CS3. Na nasledujúcich stránkach je ukážka z výtvarných návrhov a vypracovaný storyboard, ktorého bodový scenár bol rozobraný vyššie.

Návrhy postav do traileru ABSIDIA



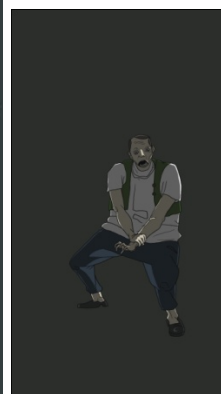
Obr. 01 Návrh Ema



Obr. 02 Návrh Profesor J. S. Dillinger



Obr. 03 Návrh vedec



Obr. 04 Návrh civilista



Obr. 05 Návrh vedec 2



Obr. 06 Návrh vojak

2.2 STORYBOARD

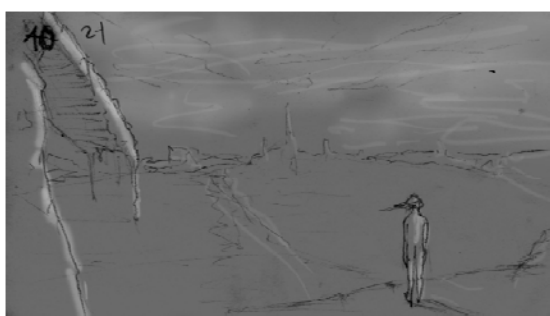
V čase, keď som ja písal bodový scenár pre storyboard, tí kresliarsky zdatnejší, Tony a David, načrtávali obrázky toho, ako by jednotlivé zábery mohli vyzerat'. Neustále sme medzi sebou komunikovali, akú budú mať zábery postupnosť, akým spôsobom vytvoríme paralely v rozprávaní, aké veľké elipsy môžeme využiť, či dáme veľký celok alebo detail, aký dlhý by mohol byť záber a mnohé ďalšie aspekty. Mali sme z čoho vyberat'.

Storyboard a výtvarné návrhy boli súčasťou prezentácie na pitching, dôkladne nachystané v doskách a prehľadne zoradené. Niektorí samozrejme musel prácu obhajovať aby sme si neskákali do rečí a nepotápali sa navzájom. Táto úloha padla na moju hlavu. Večer pred pitchingom som sa pripravoval na obhajobu a snažil sa zodpovedat' všetky otázky, ktoré nám prišli na um. Ráno, s energiou na bode nula sme dorazili do školy na pitching. Mierny stres a napätie nás našťastie pohánali vpred. V miestnosti sedela približne polovica našich spolužiakov, pár profesorov (Ivoš Hejzman, Vladimír Malík, Michael Carrington, Milan Šebesta), riaditeľ David Skaunic a vedúca výroby Veronika Domincová. Po odprezentovaní niektorých prác spolužiakov prišiel na radu projekt Absidia. Hovoril som o víziách našej práce, objasňoval akým spôsobom budeme pracovať, kto má akú úlohu a čo ABSIDIA prináša. Pitching bol pre mňa menším pohovorom vo firme, ktorá ma finančne pokryt' naše ambície. Po vyčerpávajúcom výklade, odprezentovaní výtvarných návrhov, jednej animačnej skúšky a storyboardu, sme čakali na verdikt. Dve práce dostali plnú podporu a zafinancovanie celého projektu. Medzi nimi bola aj tá naša. Ďalšie dve prípravy projektu získali menšie prostriedky na výrobu filmu. S radosťou a pocitom zadosťučinenia prišla aj veľká zodpovednosť. Bolo nutné ísť ďalej, rozpracovať animatik, vyhľadat' produkčného, keďže ani jeden člen nášho tímu nemal skúsenosti s týmto oborom a ostatnými náležitosťami pre tvorbu komplexného audiovizuálneho diela.

Na nasledujúcich stránkach predkladám poslednú verziu storyboardu ABSIDIA. Ž

2.2.1 ANIMATIK

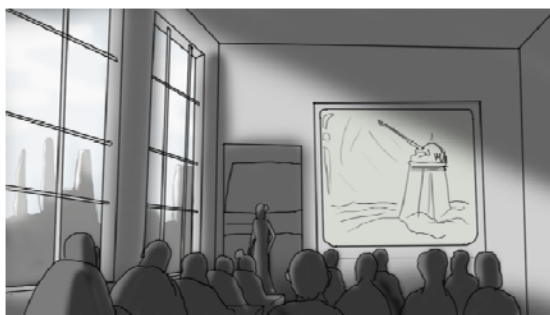
Animatik je v skratke niečo ako rozpochybovaný storyboard. Pri tvorbe animatiku využívam jednotlivé obrázky zo storyboardu, s ktorými pracujem. V programe Adobe Photoshop CS3 ich napríklad rozdelím na vrstvy tak aby v jednej vrstve bola samotná postava a vo vrstve druhej prostredie. Je možné vytvoriť ďalšie vrstvy, v ktorých by mohli byť iné prvky (objekt v popredí, dotvorenie ďalšieho plánu pozadia atď.). V niektorých prípadoch ešte nahodenie tieňov, svetla a atmosféry.



Obr. 07 . Žena v novom svete



Obr. 08 Muž otočka



Obr. 09 Škola po dokumente



Obr. 10 Profesor J. S. Dillinger kongres podhľad

Po mojich úpravách v programe som ich odovzdal Davidovi pomocou služby Dropbox. Presunul obrázky uložené v PSD formáte, ktorý uchováva formu vrstiev vytvorených v programoch Adobe, do Adobe After Effects CS3. V stručnosti povedané, After Effects je postprodukčný program, v ktorom môžete rôznymi spôsobmi upravovať videá, sekvencie obrázkov pomocou širokej škály nástrojov, vytvárať vizuálne efekty a iné zaujímavosti. V tomto programe David pohyboval s vrstvami postáv na statickom pozadí. Tým vytvoril približný smer, rýchlosť a prestávky pohybu čo môžeme nazvať načasovaním záberu alebo

aj timing. Po dokončení úprav v zábere je obraz s timingom exportovaný na pozerateľné médium (napríklad formát avi, mov, ...). Takto vytvorené krátke videá jednotlivých záberov doputujú opäť do môjho počítača pomocou prenosného disku. V tomto prípade sme nevyužili Dropbox, nakoľko sme operovali s väčším množstvom dát. Pokiaľ sme boli pohromade, využívali sme rýchlejšie možnosti presúvania dát.

Videá od Davida boli nainportované do program Adobe Premiere Pro CS3. Tento program slúži predovšetkým na strih, časovanie, spomaľovanie, zrýchľovanie a prekryvanie obrazových ale aj zvukových zložiek. Prvý animatik sme sa s Davidom pokúšali poskladať pár hodín. Sedel som za počítačom, a on vedľa mňa. Spolupracovalo sa nám výborne. Zhodli sme sa na strihu a rozsahu záberov, dopísali textové časti v trailery a pre naše potreby pridali tri zostrihané skladby na dotvorenie atmosféry. Ja osobne som bol milo prekvapený. Animatik sa upravoval často. V okamihu ako bol záber hotový alebo sa iba nejakým spôsobom zmenil bol v animatiku nahradený. Z tohto dôvodu toto médium neustále rástlo a menilo svoju podobu.

2.3 PRODUKCIA

V plnom pracovnom nasadení som bol navštíviť vedúcu výroby Veroniku Domincovú, od ktorej som si vyžiadal kontakty na produkčných z VOŠ. Ešte v ten deň som obdržal správu, v ktorej stálo, že máme kontaktovať našu produkčnú, ktorú nám priradili, Luciu Doležalovú. Tak sa aj stalo. Na druhý deň sme sa Tony a ja stretli s Luckou, ktorá nám vysvetlila aká je jej náplň práce. Spísali sme čo všetko budeme potrebovať a koľko to bude stáť. Predviedli sme jej na akom projekte vlastne spolupracuje a doriešili sme drobné administratívne formality. Produkcia bola bezproblémová. Na Lucku sme mali kontakt a kedykoľvek sme niečo potrebovali stačilo napísať a do dvoch dní to bolo vybavené.

Napríklad David oznámil, že dorazí do Zlína lebo sa mu podarilo uvoľniť z domova, ale potrebuje animačný stolík. Napísal som teda prosbu produkčnej a tá mi obratom dala vedieť, že zajtra okolo jedenástej si máme vyzdvihnúť stolík u Petra Štěpánka, správcu techniky. O jedenástej som k nemu dorazil, vzal som si stolík podpísal som jeho prijatie a vydal som sa naspäť domov. Výborná organizácia, všetko išlo podľa plánu.. Neskôr sme s Luckou riešili časový harmonogram práce, titulkovú listinu, presný rozpočet a štábovú listinu. Na Lucku sme sa mohli jednoducho plne spoľahnúť. Pomáhala nám s vyplňovaním všetkých textových dokumentov, ktoré bolo treba odovzdať spolu s našim trailerom.

Název projektu: **ABSIDIA**
Výrobní číslo: **BCA08/2010**

20.4.2011

Rozpočet

Číslo	Popis	Počet	Jednotka	Interní náklady		Externí náklady		Total CZK
				Cena	Celkem	Cena	Celkem	
1200	VÝROBNÍ NÁKLADY							
1201	Animační papíry	1	Bal.	0	0			0
1202	Tužky, Kancelářské potřeby	1	Global			800	800	800
1203	Tablet	1	Kus	0	0			0
1300	POSTPRODUKCE							
1301	Obrazová postprodukce	1	Global	4000	4000			4000
1400	ZVUK							
1401	Zvukař	1	Global			15000	15000	15000
1402	Zvuková postprodukce	1	Global			0	0	0
1403	Filmová hudba	1	Global			0	0	0
	Celkem				4000		15800	19800
	Total budget							19800

Tab. 01 Rozpočet

Výrobní číslo: BCA08/2010

Plán realizace:

od – do - Přípravné práce
 od – do - Animace/ Natačení
 od – do - Střih
 od – do - Postprodukce (hudba, zvuk, korekce atd.)
 13. 5. 2011 - Mezní termín odevzdání projektu

2010/ 2011 - Víkendy, svátky

říjen	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
listopad	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
prosinec	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
leden	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
únor	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
březen	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
duben	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
květen	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.

12. 12. 2010, Lucie Doležalová
 produkce

schválila: Veronika Domincová
 vedoucí výroby

Tab.02 Plán realizácie

**Štábová listina**

Název projektu:ABSIDIA

Profese:	Jméno studenta:	mail:
Námět a scénář	Antonín Kolman	KolmanA@seznam.cz
Režie	Antonín Kolman	
Technický scénář	A. Kolman, M. Kotora, D. Izaj	
Produkce	Lucie Doležalová	Lucie.dolezalovaa@seznam.cz
Výtvarné návrhy	A. Kolman, M. Kotora, D. Izaj	
Střih	Michal Kotora	
Zvuk	Karel Štulo	Karel.stulo@atlas.cz
Hudba	Karel Štulo	

Tab. 03 Štábová listina

2.4 VÝTVARNO

Linka, farba a tieň (inšpiračné zdroje)

Po animatiku sa mohla naplno rozbehnúť výroba. Pozadia nášho traileru mal na starosti Tony, ktorý so mnou často rozoberal kompozície a výtvarno záberov. Spolupráca s Tonym prebiehala vždy na vysokej úrovni s ľahkosťou a porozumením. Neprestával ma prekvapovať stále novými variáciami miest napadnutých plesňou či dojemnými panorámami prírody vo svete budúcnosti. Vo väčšine prípadov vytváral David animáciu na Tonym pripravené pozadie. Pomocou tlačiarne si vytlačil pozadie, ktoré ukladal pod papier s animáciou aby zistil či postava korešponduje s prostredím. Po vyskúšaní line testov, čo je animačná skúška v jednoduchej linke, mi naskenované a dokreslené fázy odoslal. Mojou prácou bolo z každého jedného obrázku vytvoriť farebnú postavu alebo objekt s tieňom a zvýraznenou linkou aby mali jednotný štýl, farebnosť a plasticitu.

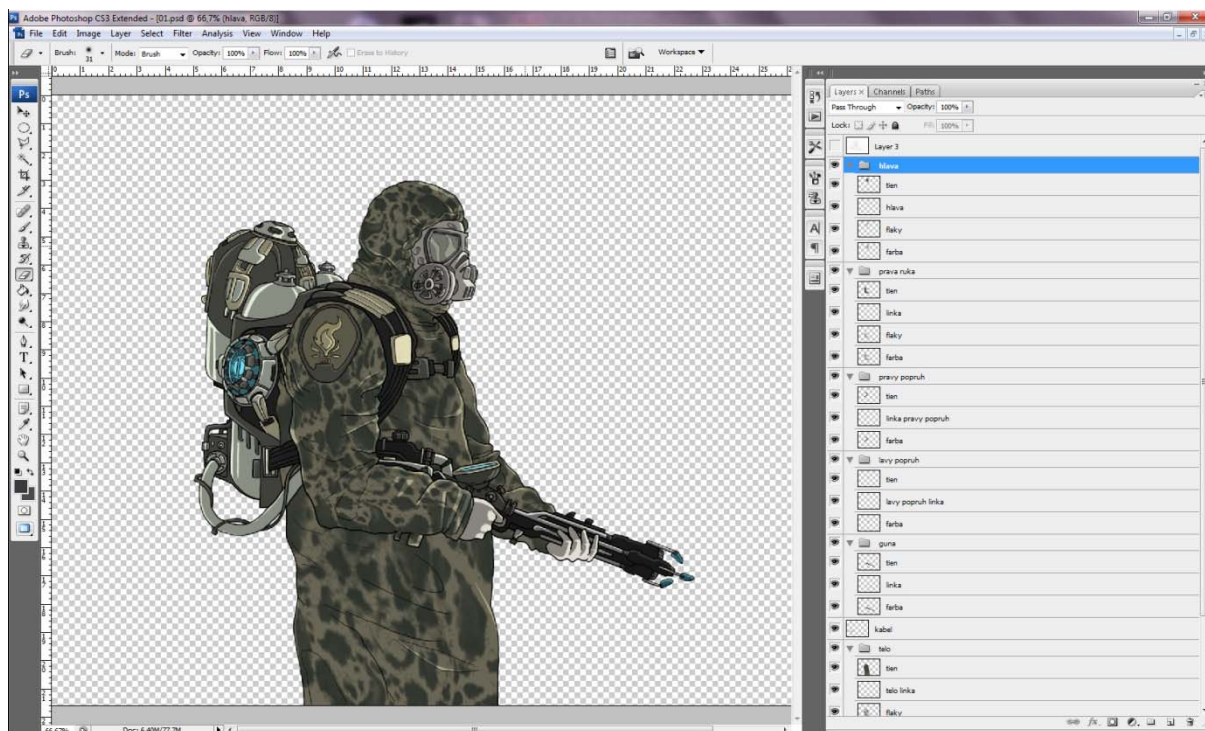
Davidov kresliarsky rukopis je blízky komixovému, štylizovanému možno až japonskému anime štýlu. Preto som sa snažil prispôbiť tomuto vyjadreniu. Inšpiráciu som čerpal z rôznych odvetví umenia. Z knižných publikácií napríklad Cesta opisujúca osud otca a syna v krutom postapokalyptickom svete. Nezvyčajným zdrojom sú rôzne modely hier na hrdinov fantasy a sci-fi žánru. Shadowrun, je herný model science fiction čo sú v podstate základné pravidlá hry a princípy jej chodu. Hra odohrávajúca sa v našich predstavách, ktorú riadi jeden vopred zvolený človek, ktorý vymýšľa chod sveta, zápletku pre ostatných hráčov a rôzne ďalšie prvky. Aj takýmto spôsobom sa rozvíjala moja predstavivosť. Z animovaných filmov ma oslovili filmy s takmer dokonalým vizuálnym stvárnením a aj obsahom ako Zkaza Ekobanu, Animatrix, Ghost in the Shell, Princezná Mononoke, cesta do fantazie a z posledných výborne spracovaných diel napríklad niektoré časti Danteho pekla. Dante's Inferno je originálnym názvom diela, ktorého koncept vychádza z videohry a menším množstvom i z Božskej komédie od Danteho Alighieriho, zloženého z viacerých pasáží, pričom každú časť vytváral iný tím animátorov a výtvarníkov. Pochopiteľne som bol unesený animáciou a predovšetkým snovým kolorom francúzskych animovaných filmov ako Tri z Belleville alebo najnovší Iluzionista.

Po utriedení myšlienok začínam pracovať pomocou prítlačového tabletu Wacom v programe Adobe Photoshop CS3. Používanie vrstiev v programe mi dávalo systém. Jedna vrstva bola samotná čierna línia. Vo vrstve druhej som nanášal farbu oblečenia, pleti, a

doplnkov. Na koniec vo vrstve tretej sa nachádzalo tieňovanie celého objektu. Farby sú jednoliate a plošné bez zbytočných okrás, ohraničené čiernou linkou. Často som využíval farebnú škálu z Antonínových pozadí aby postava nenarúšala celkový dojem obrazu. Po aplikovanej farbe a upravenej linke som sa snažil do fáz vniesť priestor pomocou tieňovania. V niektorých prípadoch bol David rozkreslený a načrtol linkou aj samotný tieň. Táto pomoc bola prínosom, občas sa však stalo, že nahodený tieň s prostredím vôbec nefungoval. V každom zábere som v konečnom dôsledku vychádzal zo svetla, či tieňa pozadí. Tieň má plošný charakter s ostrými prechodmi aby bolo reálne celý film vôbec zvládnuť vykolorovať a vytieňovať. Týmto typom tieňovania sa približujem k japonskému anime, ktoré sa snaží z minima vytážiť maximum. Poslednou pracovnou fázou každého obrázku bolo doladenie všetkých postáv jednotlivých záberov pomocou saturácie, čo je sýtosť farieb, svetlosti a odtieňu.

Pár záberov bolo problematickejších, hlavne pri komplikovanejších postavách ako napríklad plameňometčík na Staromestskom námestí v Prahe. Zvolil som zložitý maskáčový kolor a jemný lazúrovitý svetelný odraz na jeho kombinéze. Tento výtvarný krok bol prehnane zložitý a doba vytvorenia jedného okna presahovala dobu troch hodín, preto som vytvoril pár kľúčových fáz a jednu, ktorú som rozdelil na jednotlivé časti (hlava, trup zbraň, ruka ľavá, pravá atď). Využil som nový prístup a nástroje ako napríklad štetec s inou štruktúrou na vytvorenie škvŕn alebo nástroj warp, ktorý funguje na báze deformácie čím som docielil plynulý pohyb hadice a škvŕn na kombinéze. Rozdelené časti následne David dopohyboval v programe After Effects CS3.

Ďalšie problémy nastali v dobe keď David nebol v Zlíne prítomný. Nedorozumenia vznikali na základe nepochopenia a zbrklosti z oboch strán. Uvediem príklad záberu s názvom Chrám. David nenakreslil animáciu na vopred daný formát, čo vytváralo nepresnosti pohybu. Mojou chybou bolo, že som nedokázal usmerniť jednotlivé zábery tak aby nevznikalo trasenie celej animácie. Po príchode Davida sa našťastie všetko vrátilo do starých koľají a túto chybu sme dokázali napraviť. Sklz v práci sa objavil až neskôr v čase keď sme s Antonínom prechádzali chorobou, súkromnými problémami či semestrálnymi skúškami, ktoré z nás vysali všetku životnú energiu. Túto diery vo výrobe sme dokázali dohnať až tesne pred odovzdávaním filmu, na úkor spánku.



Obr. 11 Plameňometčík na Staromestskom námestí rozdelený na vrstvy



Obr. 12 Vojak na Staromestskom námestí



Obr. 12 Muž otočka



Obr. 13 Bežiaci muž podhľad



Obr. 14 Sebevrah



Obr. 15 Osadenstvo do kongresu



Obr. 16 Vedec s kufrom



Obr. 17 Ludia v budúcnosti



Obr. 18 Emin spoločník v budúcnosti



Obr. 19 Profesor J.S. Dillinger v kongrese

2.5 STRIH

Drobné skúsenosti so strihom som získal už na strednej škole, keď som strihal dve svoje klauzúrne práce, maturitný film a pri štúdiu na vysokej škole strihom minuloročného projektu Lupus. ABSIDIA si vyžadoval nový prístup. Inšpiráciu som čerpal z rôznych trailerov (Votrec, Matrix, Terminátor ale aj z herných trailerov ako Crisis alebo Bioshock Infinite).

Začiatky strihu siahajú až do tvorby animatiku kde som s Davidom určoval dĺžku záberov, vytváral paralelnú montáž, ktorú sme vymysleli už pri tvorbe storyboardu a nástup tretej najdynamickejšej časti v budúcnosti. Prvá sa týka chaosu a boja, ktorý nastáva po útoku plesne, druhá rozpráva príbeh odohrávajúc sa v laboratóriách. Tieto dve dejové línie sa snažíme navzájom preplieť. Tretie rozprávanie sa týka situácie v novom svete, respektíve vo svete budúcnosti s hlavnými postavami Emou a jej spoločníkom. Animatik bol neustále doplňovaný novými zábermi, ktoré dotváral Antonín v programe After Effects CS4. Každá verzia animatiku, ktorú sme konzultovali s profesormi alebo so svojimi priateľmi a známymi mala chybu. Tou chybou bolo, že sme finálne materiály nestrihali ale len vkladali do rozpracovaného animatiku, v ktorom bola hudba vytvorená pre základný animatik. Nechceli sme prísť o žiadnu časť odvedenej práce tým, že ju odstrihneme. Tento fakt spôsobil, že trailer ako dynamické médium sa stávalo rozťahaným rozprávaním science fiction príbehu. Potreboval som si vytvoriť patričný odstup.

Celý projekt som začal od začiatku. Jediné čoho som sa držal bol storyboard. Poprosil som Tonyho aby vyexportoval všetky finálne zábery a vytvoril mi z nich zložku, s ktorou budem následne pracovať. Tieto krátke videá museli spĺňať dôležité kritéria ako napríklad kompletný kolor a tieňovanie postáv, hotové pozadie a následné poskladanie týchto dvoch prvkov do jedného celku s doplnením vizuálnych efektov. Záber bol zámerne dlhší aby bolo možné ho strihnúť do požadovanej stopáže. Práca s mojím spolubývajúcim bola opäť bezchybná. Takto nachystané videá som vložil do Programu Adobe Premiere Pro CS3, kde som koncipoval celý trailer. Dostatočné množstvo materiálu mi umožňovalo istú voľnosť strihu. Podstatou bol istý systém alebo skôr rytmus rozprávania.

Prvým obrazom je modrá linka ktorá reaguje na hlas profesora J. S. Dillingera, ktorý nadväzuje na družicu obiehajúcu okolo našej planéty. Po ňom nasleduje zostrih dokumentov. Tento zostrih som vytváral z rôznych dokumentárnych filmov o pôsobení ľudí na planétu, katastrofách, vojnových dokumentoch a iných diel. Po prvom usporiadaní

som si snímok prehral. Bol to silný zásah do môjho vnútra, ktorý doznieva dodnes. Emotívny zážitok plný skazy, zla a beznádeje. Tento dokument prechádza do triedy, kde ho sledujú žiaci. Triedu zahalí oslepujúce svetlo. Narácia sa presúva do kongresovej miestnosti kde profesor Dillinger oboznámi osadenstvo o situácii, ktorá postihla svet. Po úvode som sa sústredil na strih dvoch rovín deja, ktoré prešli minimálnymi úpravami ale tak aby bola citelná antitéza oboch paralel. Neustále som sa snažil vyhnúť lineárnej montáži, čo nebolo príliš zložité na koľko paralela vznikla už pri bodovom scenári. Hlavné zmeny nastali v poradí a skrátaní jednotlivých záberov tak aby navodili gradáciu každej dejovej línie zvlášť. Prelom medzi dvoma dejovými krivkami nastáva po samovražde muža strihom na čerň. Roztmievačkou odalujem obnaženú ženu, ktorá tak otvára bránu do nového prostredia, kde sa stáva príroda hlavným prvkom obrazu. Nasledujúce veľké celky sú zámerne dlhšie aby pohltili a upokojili diváka. Čím plynulejšie a voľnejšie rozprávame príbeh, tým efektívnejšie zapôsobíme náhly a nečakaný zvrat. Z toho dôvodu pokojnú pasáž narušuje rýchla, dynamická, pohybom prekvitajúca rapidmontáž. Útek pred neznámym zobrazuje krátke úseky strihnuté, tak aby gradovali a dávali logiku bežnému divákovi. Je jasný smer aj naliehavosť úteku. Details na ženské a mužské nohy striedané s polocelkom oboch bežiacich, podľa môjho skromného názoru fungujú natoľko, že ďalší strihový zásah nebol nutný.

Titulky som prevzal od Antonína a vložil ich do rozpracovaného projektu. Po niekoľkonásobnom zhliadnutí celku a drobných úpravách sme sa zhodli, že trailer ABSIDIA je hotový. Bola tu ešte malá pravdepodobnosť, že budem musieť strihať ešte jedenkrát a to vďaka zvukovej zložke, na ktorú sme v tej dobe ešte čakali. Následné ozvučenie pomocou stiahnutých skladieb napríklad z filmov Inception, Sunshine, či Dream catcher, na ktoré nemáme práva bolo len našou osobnou čerešničkou na torte. Práca na zvukovej zložke nás ešte len čakala.

2.6 ZVUK

Pri prvom stretnutí so zvukárom som bol príjemne prekvapený. Ku Karlovi sme sa dopracovali cez Antonína, s ktorým sú dlhoroční priatelia. Jeho skúsenosti v hudobnej a zvukovej sfére sú rozsiahle. Po príchode do nášho bytu sme si Tony, Karel a ja sadli za počítač, na ktorom som spustil posledný zostrih traileru. Záber po zábere sme rozoberali možnosti ruchov, hudby a rôznych atmosfér.

V prvom zábere vznikne linka (zvuková stopa) reagujúca na hlas. To znamenalo, že zvukár musí pripraviť nahrávacie štúdio pre dabing. Hovorené slovo sa v práci nachádza ešte niekoľko krát, takže sme pre Karla vytvorili dialogovú listinu s textom postáv. Pri zábere na satelit obiehajúci okolo Zeme povedal, že presne vie čo použiť, my sme len prikývli. Položil som mu otázku, či by mohol v tomto zábere začať využívať hudobný motív, ktorým by premostil až do sekcie dokumentov. Odpovedal, že v tom nevidí žiaden problém.

Diskusia bola vedená podobným spôsobom až po posledný záber traileru. Objasnil nám, že vlastní databanku ruchov, ktoré bude využívať na základe poznámok, vytvorených počas komunikácie. Predstavili sme mu zopár motívov skladieb, ktoré nám prišli vhodné a tematické. Tieto skladby sme používali ako zvukovú kulisu už pri prvom animatiku.

Na základe týchto informácií si vytvoril istý obraz, čím ukončil našu diskusiu. Zaujal stanovisko, že v priebehu dvoch dní nám pošle zvukové skúšky, ku ktorým sme sa mali vyjadriť. S prácou sme však boli spokojní a tak sme ho už nechali tvoriť podľa vlastného úsudku.

Po obdržaní zvukových častí od zvukára som sa opäť pustil do strihu. Pokúšal som sa splniť predchádzajúce kritériá a prispôbiť obrazovú zložku tej zvukovej. Po konzultácií s Antonínom bolo vyexportované výsledné video pripravené na odovzdanie vedúcej výroby Veronike Domincovej a ostatné kópie vložené do písomných bakalárskych prác.

ZÁVER

Spomienky a zážitky, ktoré som načerpal počas tvorby na traileri ABSIDIA sú nenahraditeľné. Práca v aktívnom tíme, rýchle riešenia nečakaných problémov, zlepšenie schopností, ako využívanie programov a ich možností, kreslenie pomocou tabletu a mnohé ďalšie skúsenosti len potvrdujú, že stálo za to byť pri tvorbe tohoto malého ale poctivého diela. Som vďačný za to, že som mohol pracovať s tak bezprostrednými, úprimnými a výtvarne zdatnými ľuďmi ako sú Antonín Kolman a David Izaj. Spolupráca nás stmelila a dala nám neskutočne veľa. Po celý tvorivý čas sme stáli pri sebe a aj v tých najhorších situáciach. Nemôžem ich nazvať kolegami, pretože je to málo. Sú to moji priatelia, ktorý mi dodávali silu a odhodlanie ísť ďalej. Táto písomná práca pre mňa nebola iba výkladom riešení problémov a princípov spolupráce ale aj denníkom spomienok na ťažké ale krásne dni po boku svojich priateľov.

Záverom by som si dovoľil citovať Francúzskeho spisovateľa kritického realizmu a romantizmu s pseudonymom Stendhal.

"Každá práca, vykonávaná čestne, je užitočná a zasluhuje preto uznanie."

Stendhal

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

Kapitola 1.1

Citácia matematika a astrofyzika Stephena Hawkinga z internetového portálu TÝDEN:

<http://www.tyden.cz>

Inšpirácia na tému sci-fi:

http://cs.wikipedia.org/wiki/Science_fiction

Kapitola 1.3

Preklad pojmu absidia z internetovej stránky Wikipedia:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pl%C3%ADse%C5%88>

Kapitola 1.2

Inšpirácia na tému Globálne problémy:

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

<http://www.goveg.cz/otevrioci/index.jsp>

<http://drobcek.webgarden.cz/geneticke-choroby-vrozene>

<http://ireferaty.lidovky.cz/323/3228/Globalni-ekologicke-problemy>

http://www.relaxuj.cz/art_doc-57E2BD2B0A3C0620C1257156003952F4.html

<http://www.maturita.cz/referaty/referat.asp?id=1430&pageTitle=Odpady>

<http://referaty.superstudent.cz/materialy/klicove-a-ekologicke-problemy>

Kapitola 2.5

Základy strihovej skladby od autora Josefa Valušiak

ZOZNAM OBRÁZKOV

Kapitola 2.1

Obrázky: 1. Návrh Ema, 2. Návrh profesora J. S. Dillinger, 3. Návrh vedec, 4. Návrh civilista, 5. Návrh vedec 2, 6. Návrh vojak. (6 obrázkov)

Kapitola 2.2.1

Obrázky: 7. Žena v novom svet, 8. Muž otočka, 9. Škola po dokumente, 10. Profesor J. S. Dillinger kongres podhľad (4 obrázky)

Kapitola 2.4

Obrázky: 11. Plameňometčík na Staromestskom námestí rozdelený na vrstvy, 11. Vojak na Staromestskom námestí, 12. Muž Otočka, 13. Bežiaci muž podhľad, 14. Sebevrah, 15. Osadenstvo do kongresu, 16. Vedec s kufrom, 17. Ľudia v budúcnosti, 18. Emin spoločník v budúcnosti, 19. Profesor J. S. Dillinger v kongrese (10 obrázkov)

ZOZNAM TABULIEK

Kapitola 2.3

1. Rozpočet, 2. Štábová listina, 3. Plán realizácie (3 tabulky)

ZOZNAM PRÍLOH

Kapitola 1.3 Príloha PI: Poviedka Antonína Kolmana "ABSIDIA"

Kapitola 1.3.1 Príloha PII: Dialogová listina

Kapitola 2.2 Príloha PIII: Storyboar

PRÍLOHA P I:

POVIEDKA OD ANTONÍNA KOLMANA S NÁZVOM ABSIDIA

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 změti 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 pólech 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

tankerů. 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 chladícími 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 vymýtít. 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 náparem nového povlaku. Povrch se stává pomalu neobyvatelným. Lidé rabují obchody a rozkrádají, co se dá jakkoliv zužitkovat nejen k přežití. Hamižnost a nenasytnost 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 sémě 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.

Přímou 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. Termobleky, sada zbraní, kufríková 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 plíseň, 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 trosky 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.
- nespal jsem už dvě noci, jak vůbec člověk pozná, co je den, když se musí skrývat pod zemí a dýchat tenhle vzduch. jsme čím dál blíž, cítím to, je už ale pozdě.
- průlom, pozdě. ale přece. čas je dobrý sluha, ale špatný pán. vzorec plísně má velice podobnou strukturu jako látka, kterou byla odstraněna křusta z atmosféry. nebo to alespoň tvrdí jeden z pracovníků, který se přímo podílel na vývoji této směsi. jak úžasně povzbudivé zjištění. měla to být Země a ne my. problémem je, že tento pracovník, doktor Schnauss je 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 číst do své kóje. Goethe s Faustem na mě čekají. pokoj nám budiž odměnou

Operace NADĚJE, tým 4 mužů a 5ti žen**budoucnost T+635 011 let+4 dny****Ema, 26 let, zdravotnice**

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

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

„Syntetická opera nebo klasika?“

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

Na zádech se jí zježila kůže, když si vybavila první tóny Vivaldiho Jara. Poprvé jej slyšela cestou do práce, když přeladila 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 atmosferické krusty. Jakmile naleznete dokumenty se vzorcem, odešlete je hvězdným kominikátorem 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.

PRÍLOHA PII:**Dialogová listina****správa z družice:**

"operation Hope, if you're listening, there is still chance to restore mankind. the antibody pattern is located on these polar coordinates...(slovo coordinates se zakreslí a deformuje) a následuje další záber

„...naděje, pokud posloucháte, tak máme stále ještě šanci obnovit lidstvo. Vzorec protilátky se nachází v laboratoři na souřadnicích...

Dillinger-kongres:

"The Earth wants to destroy us."

"Země nás chce zničit."

křik ženy v pralese:

"Run!!!...Run!!!"

"Běž!!!...Běž!!!"

PRÍLOHA PIII: Storyboard

