

Explikace praktické části filmu

Deus ex machina

Přemek Horáček

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Text je explikací praktické části bakalářské práce .Ve své písemné práci popisuji celý proces výroby mého bakalářského filmu . Popisuje přípravu a realizaci filmu . První část je věnována hledání námětu a jeho přepracování do scénáře . Hlavní inspirací byl starý příběh o stvoření světa . Pak budu hovořit o samotné realizaci a způsobu animace v počítači .Velice důležitým aspektem snímku je jeho výtvarná podoba . Na závěr se zmíním o nesnázích v postprodukcii a poučení jež se mi dostalo v průběhu výroby celého filmu .

Klíčová slova : písemná práce , námět , přepracování , scénář , výtvarná podoba , nesnáze , poučení .

ABSTRACT

Text is an explication of the practical part of a bachelor thesis . In my final paper I describe the whole process of making my Bachelor film . It describes preparation and realization of film . The first part is dedicated to searching for the first keynote and its adaptation to the screenplay . The main inspiration was the old story about creation of the world . Then I talk about the actual realization of the film and about process of animation in the computer . A very important aspect of my movie is its artistic form . Finally I mention the embarrassments of the postproduction and the lessons that i have learned during the making of the film .

Keywords: finalpaper , keynote , adaptation , screenplay , artistic form ,embarrassments , lessons learned .

Děkuji panu ak. mal. Michalu Zemanovi za poskytnuté rady a vedení práce.

OBSAH :

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	2
ABSTRAKT.....	4
PODĚKOVÁNÍ.....	5
OBSAH.....	6
ÚVOD.....	7
NÁMĚT.....	10
LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	13
SCÉNÁŘ.....	15
VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	21
PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ.....	23
REALIZACE.....	24
POSTPRODUKCE.....	27
ZÁVĚR.....	28
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	30

ÚVOD

Každého tvůrce, ať obrazu nebo animovaného filmu, v průběhu života a jeho výtvarné činnosti ovlivňuje řada faktorů. Prostředí v jakém vyrůstal, události které ho potkaly, přátelé i nepřátelé, vztahy, sny, někdy drogy a jiné zkušenosti. V neposlední řadě jej ovlivňují i ostatní umělci. Při pozorování vývoje dějin umění, můžeme zjistit, že každý nový směr stojí na základech směru předešlého. Nová generace se snaží zdokonalit si získané informace a vědomosti z generace předchozí. Je přirozené, že přijímáme myšlenky našich předchůdců a rozvíjíme je dál, nebo že je naopak rebelsky zatratíme a posléze prosadíme jejich pravý opak. Naše snahy o pochopení zákonitostí se dějí v neustálém kruhu, kdy musíme zažít a znovu si projít tím na co přišli už naši předkové, aby jsme se vyvarovali stejným chybám. Snažíme se získat nadhled. Neustále objevujeme to co už bylo dávno objeveno. U animovaného filmu to platí dvojnásob. Možná právě zdlouhavý výrobní proces způsobuje, že se co nejvíce snažíme čerpat ze znalostí a postřehů zkušenějších režisérů a nezřídka jejich vytříbený pracovní styl s obdivem kopírujeme. Animátoři se musí dlouho svému řemeslu učit, než se vytříbí jejich jedinečný filmový projev. Abyste pochopily můj přístup k tvorbě, musíte vědět, které filmy ovlivnili a inspirovali mě.

Jedním z takových snímků je animovaný film režiséra Phila Mulloye *Intolerance*. Jde o trilogii logicky na sebe navazujících příběhů. Používá úspornou jednoduchou animaci. Jeho černé figurky s nerovnými konturami jsou bez větších detailů. K jejich rozlišení používá různé předměty, pokrývky hlav, ale hlavně jejich charakter, kterými se liší. Postavičky jsou ve své jednoduchosti dokonalé, mají vyceněné zuby chovají se krutě ve své přirozenosti. Film je plný surových scén. Nic se nesnaží přikrášlit spíše ukazuje lidské povahy, jejich pravé vlastnosti a motivace. Snímky jsou silné svými příběhy. Popisují různé situace, nová fakta a to i vědecká se kterými se lidé musí vyrovnat. Ti reagují podle svých naučených vzorců motivů a potřeb. Po té co se netolerantní lidé (ve filmu to byli křesťané) dozví, že na jiné planetě žijí podobní tvorové, jež mají jiné návyky se kterými se neslučuje jejich víra. Mají strach a proto se pokouší tyto nové tvory vyhladit ze světa. Divák se na film trvající několik desítek minut vydrží dívat díky tomu, že je celou dobu šokován naturalistickým pojetím světa a tvrdou pravdou. Sexualita, zvrhlost, dogma a skryté potřeby postav nejsou ve filmu žádným tabu. Pro diváka jsou Mulloyovi filmy skutečným zážitkem nejen pro svou odvážnost ukázat věci o kterých se raději nemluví, ale

i proto , že se divák může s některými postavami ztotožnit , něco nového se dozvědět , pozorovat mezilidské vztahy a to populárně dokumentární formou . Filmy jsou pochmurné a psychologické, spíš než s humorem se v nich setkáme s velkou dávkou ironie .

Dalším zdrojem inspirace byl snímek od Ishu Patela *The bead game* . Film je koláží barevných koleček – korálků . Začíná elementárním jedním kroužkem z něhož se zrodí druhý stejný a vzájemně spolu soupeří o přežití . Je to příběh o stvoření života , který se vyvinul z jednoho prazákladu . Nová lepší forma se vyvíjí z té předešlé- sama ze sebe . Je to vyjádření evolučních teorií . Tyto formy života se vzájemně požívají a ta co si vytvoří novou podobu vítězí. Avšak jen zdánlivě protože je opět překonána lepším organismem . Je to nekonečný proces přerůstající do celého vesmíru a ve filmu je východiskem meditace a vrácení se zpět na počátek k jednomu bodu .

Jako téma bakalářské práce jsem si zvolil animovaný snímek o objevení se člověka. Jde o rekonstruovaný dokumentární snímek . Tento druh filmu není tak svobodný jako například videoklip , neboť hudba je emocionální nástroj a rozvíjí naši fantazii . Lze ho zpracovat mnoha podobami . Dokument přináší nové informace , pohled na svět na problém . Režisér musí vše střízlivě zvážit , postupovat podle námětu přes scénář až k samotné realizaci . Nemůže si samovolně přizpůsobovat fakta problému . Záleží však také komu je snímek určen , zda někomu zasvěcenějšímu nebo dítěti , viz francouzský seriál “Byl jednou jeden život , objevitel .. Dokument nemusí být jen popisný , ale tvůrčím , zábavným způsobem může sdělení šířit dál viz film “Nanuk“ od Flahertyho , kdy nespočet eskymáků vylézá pomocí stoptriku z jednoho kajaku . Dokument rekonstruovaný ukazuje žádostivému obecenstvu události , které nemohly být zaznamenány .(“Potopení Lusitanie“ od Winsora McCaye) . Tento krátký úvod byl nezbytný pro pochopení dalšího vývoje mé bakalářské práce. Musel jsem Vás seznámit , alespoň letmo s mými oblíbenými autory, aby jste si udělali stručný obrázek o mém přístupu k práci a vše co bude dále následovat, si mohli dát do souvislostí .

Žijeme v době počítačů a digitalizace . Digitální a počítačová technika znamená pro výrobu filmu velké usnadnění a úsporu práce . V případě animovaného filmu se celá laboratoř vejde do jednoho počítače. Máme tak vlastní animační studium na jednom stole, kde jsme neomezeným vládcem . Digitalizace rozšířila možnosti animace . V poslední době se velkým tempem rozvíjí 3D počítačová animace. Špičkou v oboru je animační studio

PIXAR. Jsou proslulí dokonale zvládnutou mimikou a pohybem postav . Vše mají promyšleno do detailů . Škoda , že jsme neměli více prostoru pro seznámení se například s programy jako je 3D Max nebo Cinema 4D. .

Animace je technika, která skýtá nepřeberné možnosti vyjádření . Každý animátor má svůj nezaměnitelný styl . Důležitá je volba hlavních postav . Postavička by měla zaujmout diváky . Úkolem výtvarníka je vymyslet osobnost postavy , dát jí pevný charakter , aby bylo čitelné zda jde o kladného nebo záporného hrdinu . Proto by se návrhu postavy měla věnovat velká pozornost. Výtvarník hledá jasné kontury postavičky skicováním . Snaží se vystihnout hrdinu v charakteristických situacích pro jeho povahu. Mimika dělá hodně, proto je třeba si vyzkoušet, jak bude postava projevovat emoce . Jistě zná každý Trnkovy filmy . Je na nich zajímavé to, že loutky postrádají mimiku, jejich obličej se nemění , zde se výrazivem emocí stává animace . Trnka byl obklopen týmem výborných animátorů , kteří vtiskli postavám charakter a život . Loutky s kamennými obličejí k nám promlouvají zpoza stisknutých rtů a i přes to je nám jasné jaké emoce prožívají . Je velký rozdíl mezi animací vznikající ve velkých studiích a autorskou animací . Autor je často zároveň výtvarníkem , scénáristou , režisérem a animátorem . Rozhoduje o charakteru postav a dává jim život . Omezená animace se často využívá v některých médiích a reklamě . Někdy je minimalistická animace účelná, občas působí amatérsky a nevěrohodně . Záleží na výtvarníkovi , který by měl mít v tomto případě grafické cítění , aby výsledek působil esteticky a kompaktně . Každý animátor má jiný přístup k animace , existují však pravidla , která by si měl animátor přisvojit . Je všeobecně známo , že nejobtížnější je animace chůze. Animátor nakreslí fázi, kde se postava vychýlí ze své osy, to pak způsobí kulhání postavy. Animátor , který si nezažije nebo se nechce naučit pravidlům chůze , ten se jí vyhýbá nebo jí nahradí jinými variantami pohybu , postava pak do záběru „vletí, vklouzne, přifřičí“. Většina šikovných animátorů si dokáží v tomto směru pomoci , leckdy bývá jiná varianta chůze efektivnější a zábavnější. Také tímto způsobem se buduje autorův osobní animátorský styl. Festivaly nám umožňují shlédnout produkci animovaných filmů z celého světa . Je zajímavé sledovat různé přístupy autorů k animaci .

NÁMĚT

Hledání námětu pro mou bakalářskou práci ovlivnila řada faktorů . Protože je mi daleko bližší kreslená a plošková animace než práce s loutkou , mé představy se lépe dají ztvárnit v ploše a po úpravách vrstev docílit iluzi prostorové animace . Také se na kreslené filmy raději a s větším obdivem dívám, byla mi tahle cesta jasná od počátku . Po předchozích kladných zkušenostech jsem si oblíbil práci s tabletem , neustále jsem experimentoval s možnostmi jeho využití v různých programech , tenhle nástroj byl pro mě jasná volba . Jeho výhody jsou hlavně ve zjednodušení práce a tudíž v úspoře času . Dlouho předtím než jsem si tablet pořídil , kreslil jsem tužkou na papír za pomoci prosvětlovacího klínu a následně jsem vše musel skenovat do počítače. A to několikrát . Nejdříve pro kontrolu , pak pro opravu a nakonec jsem to ještě ručně vybarvoval . I když uznávám krásu tahu tužky na papíře, kterou tabletem asi nikdy nedosáhnu , musím se bohužel přiznat , že mě tento klasický způsob animace po těch pár letech prostě omrzel . Navíc mi práce přímo v počítači nabízí spoustu zatím nevyzkoušených možností , které mohu prozkoumávat.. . Tyto fakta pak udaly směr pro hledání námětu a příběhu pro mou budoucí bakalářskou práci. Protože malovaný styl animace vyžaduje pomalé tempo obrazu, tak aby si divák mohl každý pracně vytvořený záběr pořádně vychutnat, nelze podle mého názoru tímto způsobem zpracovat něco akčního . Po seznámení s ploškovým programem se možnosti otevřely a vznikl prostor pro kombinování s kreslenkou .

Další věcí, která měla vliv na vznik filmu, byla četba populárně vědeckých knih přinášejících nové pohledy. Nešlo vždy o scifi vykreslující šílené vize budoucna ale spíše o minulost a bílá místa zabývající se historií lidstva a světa . Vědci většinou tímto žánrem opovrhují , jsou to totiž pouhé teorie používajících nepřímých důkazů , které by u soudu nemohly projít . Tito autoři je hledají v mytologiích dochovaných ústní formou různými národy , v náboženských textech , z dochovaných kreseb a nejstarších textů nalezených na místech nejstarších civilizací . I novodobé výzkumy jim někdy hrají do karet , vše se jim hodí do svého přesvědčení do schématu . Čtenář je zaskočen když jsou mu předkládány hmotné předměty které narušují zavedené datování historie . Příkladem může být galvanický článek objevený v Iráku a jinde datovaný do období starověku . Vše je otázka výkladu . Zecharia Sitchin autor knih Schody k nebesům , Války bohů a lidí.. je jeden z mála kdo umí číst nejstarší klínová písma . Přeložil nejstarší dochované texty z hliněných tabulek . Například epos Enuma Eliš = epos o stvoření světa . Při četbě čtenář zjistí , že příběh

je skoro totožný a podobný množstvím podrobností s židovským , křesťanským a muslimským náboženstvím . Stvořitelem člověka však není Bůh , ale jsou to mimozemské bytosti z nichž jsme pošli . Náboženská dogmata tudíž nelze považovat za svatá a hlavně originální , protože všechna vychází ze stejného sumerského eposu . Pouze byla zkomolena a možná záměrně přeměněna některá fakta k tomu aby někdo mohl šířit strach a někoho manipulovat . I nově objevená evangelia například o Jidášovi jsou záměrně vyškrtuta , aby nenabourala pracně vytvořenou snůšku lží .

Vybral jsem si proto tento příběh jako námět , abych poodhalil tajemství nejstaršího dochovaného záznamu . Celá historie začala v oněch dávných dobách , kdy byla naše sluneční soustava ještě mladá . Tehdy se z vnějšího prostoru přiblížila velká planeta a byla vtažena do slunečního systému . Sumeřané tohoto nájezdníka označovali NIBIRU, neboli „Planeta Křížení" . Jeho babylonské jméno pak znělo Marduk . Když se toto těleso přiblížilo k vnějším planetám , jeho dráha se stočila a vedla jej ke kolizi s Tiamatem-starou planetou sluneční soustavy. Když se obě planety přiblížily , Mardukovy měsíce rozpoltily Tiamat ve dvě poloviny. Její spodní polovina byla rozmetána kousky a vytvořila tak komety a pás asteroidů , který se rozprostírá mezi oběžnými drahami Jupitera a Marsu . Svrchní polovina Tiamatu byla spolu s jejím satelitem vržena na novou oběžnou dráhu . Tak vznikly Země a Měsíc . Sám Marduk zůstal nepoškozen . Byl však zachycen na eliptické dráze kolem Slunce a od té doby se na místě „nebeské bitvy" mezi Jupiterem a Marsem vrací každých 3600 pozemských let . Tak získala sluneční soustava svých dvanáct těles . Slunce , Měsíc (který Sumeřané pokládali za samostatné nebeské těleso , devět nám známých planet a Marduka navíc jako dvanácté .

Když Marduk vniknul do sluneční soustavy , přinesl sebou semeno života . Během kolize s Tiamatem bylo toto semeno přeneseno na nově oddělenou planetu Zemi . Život na Zemi se počal vyvíjet podobně , jako tomu bylo na Marduku. A tak se stalo , že když se na Zemi objevili první humanoidi , na Marduku už inteligentní bytosti dosáhly vysoké úrovně civilizace a technologie . Právě z této dvanácté planety slunečního systému sestoupili podle Sumerů na Zemi astronauti - „Bohové Nebes a Země". A tyto sumerské představy se staly základem všech ostatních starověkých náboženství a bohů . Zdá se , že původním plánem výsadku bylo získání zlata . Práce v dolech je však nesnadná . Proto vládnoucí Enki nechá stvořit primitivní dělníky prostřednictvím genetické úpravy lidoopů . Oplozené lidoopí vajíčko bylo oplodněno jedním z astronautů a vloženo zpět do dělohy ,

ale nikoliv opoženě, ale astronautce Ninchursag . Konečně byl vytvořen dokonalý model , Ninchursag zvedla prvního Homo sapiens na rukách , aby všichni viděli první pozemské dítě ze zkumavky . První pozemšťané se nebyli schopni množit . Tuto vlastnost dostali záhy spolu se schopností se učit . Bohové z dvanácté planety , jak tvrdili Sumeřané , stvořili lidstvo a nakonec mu dali i civilizaci . Všechny jeho znalosti , dovednosti a vědu , včetně rozvinuté astronomie . Dcery člověka byly pojímány za manželky a výsledkem byly generace dětí polobohů žijících déle než prostí lidé . Odkaz na tyto křížence s fantastickými schopnostmi můžeme najít v řeckých bájích , Příběhy byly prokazatelně čerpány od starších civilizací neboť jména a vlastnosti postav se shodují .To však nebylo v plánu , mezi bohy nastaly pře jak tento problém řešit . Někteří byli pro vyhlazení lidstva , jiní protestovali protože. Nakonec se problém vyřešil sám. Při průletu planety Nibiru se vzedmula slapová vlna a potopa smetla lidstvo ze světa . Avšak někteří lidé přežili a vývoj pokračoval dál..

LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Při čtení knih se mi v hlavě odvíjel sled obrazů a představ bez jasného příběhu, bez pointy. . Jednotlivé nápady jsem si zapisoval a skládal je do jednoho celku. Moje původní vize byla vytvořit pouze nenáročnou vizuální záležitost , ale čím déle jsem s textem pracoval , tím víc se mi před očima začal rýsovat celkem smysluplný děj . Velkým podmětem pro vytvoření scénáře byl můj bývalý spolužák , který se rád zabýval historickými texty a na tato témata měl již vytvořen ucelený názor . Dostal jsem od něj několik knižních typů pro studium . Trvalo nějakou dobu než jsem si o těchto záležitostech s ním mohl vůbec zasvěceně pohovořit , neboť informací bylo opravdu nespočet . Nešlo o nějakého náboženského sektáře , se kterým bych už dávno vyběhl , ale o střízlivý pohled na dění okolo nás . Šlo především o výlet do minulosti a uvědomění si toho jaký stejný prazáklad byl u zrodu náboženství plodících války . Vždyť pouze informovanost může vymýtit někým daná dogmata .

Nyní bych ráda popsal, jak vznikl původní literární scénář, který se pak v průběhu natáčení ještě měnil . Originální epos a ostatní s ním související příběhy jsou dějově složité. Vystupují zde desítky hrdinů zasazených do množství prostředí , kde se děj odehrává . Aby bylo možné převyprávět hlavní myšlenku , bylo tedy nutné všechna data a množství postav zredukovat na minimum . Musel jsem však zachovat nezbytný počet bytostí . Nemohl jsem vynechat anunnaky = ti kdo sestoupili na Zemi z nebe a to konkrétně piloty přilétajících ve svých hřmoucích korábech chrlicí oheň , dále matku všech lidí Ninchursag , opočlověka z něhož byl vytvořen první člověk Adap = Adam , Jeho ženu Evu a jejich potomstvo , které bylo odsouzeno k záhubě kvůli obrovské slapové vlně , avšak jen zdánlivě . Vytvořil jsem dvě časová období , která mají společný osud a to přírodní katastrofu . Příčinou katastrof je již zmíněná neznámá planeta (v Bibli hvězda zvaná Pelyněk), jež se prý vrací každých 3600 let a mimochodem podle datace by se měla objevit v roce 2012 . Je hloupostí se na tuto návštěvu připravovat jako někteří sektáři a rozprodávat svůj majetek a čekat , že vesmírná flotila Aštara Šerana či jiná jehovistická raketa zachrání všechny vyvolené . Naše myšlení a představa o pravdě je formována informacemi z venčí a těžko je lze ověřit . nezbyvá nám než věřit . Záleží však čemu věřit chceme a potom jakákoliv nová informace se nám bude hodit do našeho myšlenkového schématu , přesvědčení . I většina vědců má problém zůstat objektivními , protože být sám sobě objektivním je dost těžké .

Vraťme se však k dvěma tragickým časovým obdobím jež jsem v příběhu označil pomocí rozdílných výtvarných pojetí . Prvním obdobím je pravěk . To je zřejmé ze záběru na druhohorního ještěra , který pronásleduje svou oběť . Touto obětí je tlupa opic . I když se možná podle archeologů vůbec nesetkali , dovolil jsem si je do jurské éry začlenit . Podle některých fosilních nálezů se někteří geologové ale i archeologové dovolují tvrdit to , že by spolu s ještěry mohl prapředek člověka existovat na stejném místě ve stejný čas . Předkládají totiž nalezené zkameněliny které obsahují zkamenělé kostry ještěrů spolu s fosiliemi pračlověka . Problém je však v tom že obě zkameněliny jsou z různého materiálu a tudíž z jiných geologických vrstev . Dalším podmětem k uvažování jsou nalezené jeskynní malby znázorňující malby zvířat podobným ještěrů stojících na dvou nohách spolu s postavičkou člověkem . Ať už jsou důkazy jakékoliv podle genetického kodu sahá naše minulost teprve do období zhruba minus 80 000 let , což je ve srovnání s ostatními živočichy opravdu málo . V tomto období existovala pouze jedna tlupa homo sapiens a měla stejné výrazové rysy . O místě prvního táboření , byla potvrzena domněnka , že jde o Afriku . Takže to že existoval jeden prazákladní jazyk se potvrdilo . Pravda je relativní a na místo odpovědi přináší stále více otázek . Čím však čas stále ubíhá tím se paradoxně více dozvídáme o naší tajuplné minulosti . Stále budeme překvapováni .

Druhé období jsem zasadil do období první sumerské civilizace . Z tohoto období pramení zvěsti o existenci planety z nichž sestoupili naši vesmírní předkové . Pravěké období je srovnáním s druhým sumerským obdobím . Mají společnou přilétající planetu . Jde tu o druhou jinou výtvarnou složku . Pro Sumeřany bylo typické písmo a nízké reliéfy či otisky pečetních válečků . Tak částečně vypadá i samotný příběh odehrávající se na hliněné či kamenné desce a je vyjádřen pomocí reliéfního efektu pořízeným pomocí počítače . Příběh je tedy o přiletu anunnaků , stvoření člověka a jeho využití jako otroka při práci v těžbě zlata . Návštěvníci však se získaným zlatem opouští planetu Zemi , aby se vyhnuli přicházející zkáze . To už je však konec příběhu a vlastně se dostáváme do třetího období kdy naše planeta je opět ohrožena přilétající planetou na niž se bytosti vracejí . Zanechávají nás tu napospas obří tsunami vyvolané průletem Nibiru . Lidský rod však nevyhyne a proto je v posledním záběru spatřen plovoucí Noe se svou ženou .

SCÉNÁŘ

První co divák spatří jsou titulky . Po spatření by měl divák ze vzhledu písma vyčíst o čem film může být , do jakého období bude zasazen . Když jde o starý sumerský příběh musel jsem tam začlenit jejich typické klínové písmo , které bylo tisknuto do hliněných destiček . Písmo je tedy třírozměrné reliéfní . Bylo nutné najít adekvátní program k tomu abych tento poloplastický efekt napodobil . Poté stačilo jen toto písmo nasvítit tak aby byl stín vrhán přirozeně tedy z vrchu dolů . Klínové písmo by však nikdo nepřečetl proto zde musel být český překlad . Překlad proto že každá česká litera má svou adekvátní podobu v klínopisu . Klínové písmo je totiž prazákladem většiny nynějších podob písem a všichni z něj vychází . Z toho vyplývá , že jazyk byl kdysi pouze jeden , podle eposu šlo o jazyk zanechaný astronauty . Titulky jsem obohatil ještě o některé autentické obrázkové plastiky z nalezených destiček .

Příběh začíná v neznámém vesmíru . Všude okolo je množství zářících hvězd . Snahou bylo o realistické vypodobnění prostoru . Hvězdy se v několika plánech stáčejí různou rychlostí což vyvolává pocit nekonečného prostoru . Z dálky spatříme přibližující se galaxii , která zvolna rotuje ve směru pohybu hvězd . Svým pohybem je totiž příčinou pohybu okolních hvězd jež jsou její součástí . Rotuje okolo vlastní černé díry , která vše časem pohltí .



Druhý záběr plyně navazuje na první . Je měkce spojen pomocí prolínačky . Jde o bližší pohled na stejnou galaxii a to přímo do jejího oka . Galaxie tvoří pozadí pro hvězdu okolo níž putují její planety . Po chvíli zjistíme že je to naše Sluneční soustava a to díky symbolickému znázornění Slunce nebo pomocí planety Saturn , která má svůj typický prstenec z prachu a kamenní . Jde o klidnou scénérii pravidelného oběhu všech planet a zvolna se točící galaxie .

V třetím záběru spatříme neznámou planetu . Zprvu není jasné kde se nachází a kam letí . Po té co se z dálky vynoří tvar naší hvězdné soustavy je jasné že se řítí k ní .Můžeme si domyslet , že směřuje konkrétně k našemu Slunci . Planeta je staticky umístěna před kameru , která letí stejným směrem spolu s planetou . Pohybují se pouze okolní hvězdy a to opět v několika plánech pro umocnění iluze prostoru . Jde pouze o iluzi neboť jde o 2D vrstvy vzájemně fungujícími tak aby iluze byla co nejpřirozenější .



Čtvrtý záběr nám nabízí pohled na naši Zemi . Můžeme ji identifikovat i podle jejího satelitu Měsíci . Z dálky se však řítí obrovská planeta ze třetího záběru . Je to planeta Nibiru . Už to vypadá že přibližující se koule , která stále více zabírá celou obrazovku , pohltní Zemi . Tu však pouze míjí a pokračuje dále. Na Zemi a Měsíc to má však takový vliv , že jich to vychýlí ze zavedeného směru oběhu .

V pátém záběru se divák dostává do druhohorního období naší minulosti . Poklidnou scenérii rostoucí stromové vegetace naruší běh několika opolidí . Někteří běží po čtyřech někteří i po dvou . Prchají v předním plánu pralesa zleva doprava . Těsně za nimi však běží mnohonásobně větší masožravý ještěř . Nejpomalejší opice nemá šanci . Do její hlavy se ještěř zakousne a pomocí svých předních končetin jí odtrhne od těla . Poklidnou svačinku však něco naruší . Ještěř zbystří a vyčkává , dokonce přestane i kousat . A tu již nad korunami stromů spatříme naši známou planetu . Má trochu jinou barvu a to zářivě bílou , protože je osvětlena Sluncem . Po přiblížení dochází k záblesku . Bílá spalující záře nás na chvíli oslepí . V jejím kontrastu se objeví černá kostra masožrouta . Vypadá to jakoby prošel rentgenovým zářením avšak v invertní podobě .



Po odeznění bílého světla spatříme na místo ještěří kostry pouze její reliéfní odli- tek vtačený do kamene . Spolu s ní vidíme i jiné zkameněliny jako například trilobity . Je jasné , že jsme se časově přesunuli do mladšího období naší minulosti . Výlet v čase však nekončí . Z geomorfologické vrstvy , kde je otisk kostry se postupně pohybem imaginární kamery posouváme o další vrstvy směrem vzhůru , směrem do přítomnosti . Cestou proje- deme asi čtyřmi vrstvami obsahujícími jiné zkamenělé otisky různých lastur , paryb , až po nejnovější vrstvy které nesou svědectví o přítomnosti člověka . Po té co prozkoumáme půdní profil od spodu na horu , spatříme pláň se žlutavými kopci nad nimiž se modrá oblo- ha . Příliš tu dlouho však nezůstaneme . Oko kamery se stáčí doprava a kopíruje horizont . Do záběru nám vnikne jakási kamenná krychle . Na ní spatříme reliéfní symbol okřídlené- ho kruhu na němž sedí nějaká bytost . Takto se znázorňovali létající bohové starověku . Ať už šlo o civilizaci sumerskou , babylonskou či egyptskou . Kamenný povrch vytesané skály nám vstoupí do celého záběru a zůstane nehnutě stát .

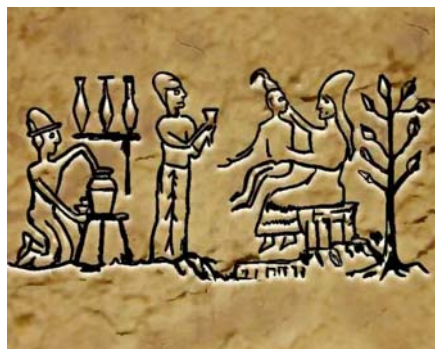


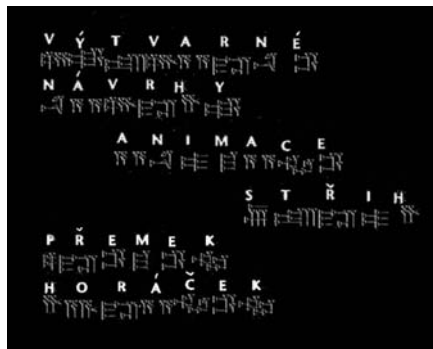
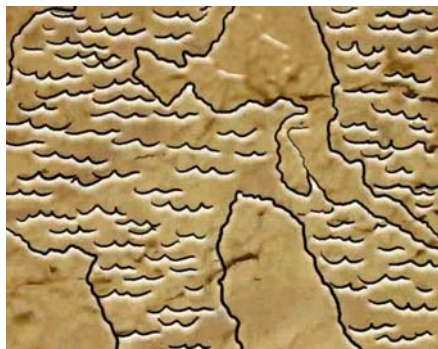
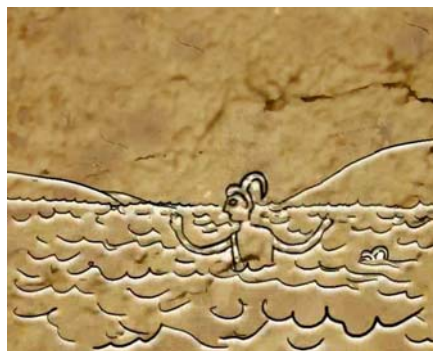
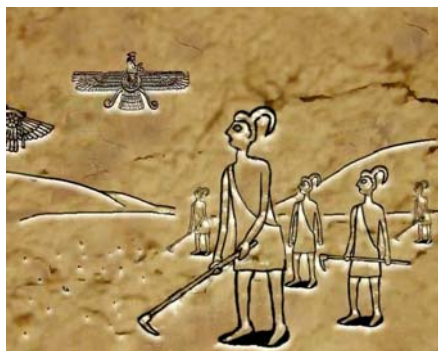
Na tomto přírodním povrchu se nám odehraje příběh stvoření . V kamenu se objeví žhnoucí Slunce . Za ním se mihne dvanáctá planeta . Po přeletu uvidíme malé pohybující se objekty . Slunce mizí ze záběru směrem vzhůru . Jeho místo vystřídají ony neznámé létající objekty UFO . Ted' již v plné kráse jeden za druhým přistávají na povrch . Celko- vý pohled na vesmírné koráby zakryje detailní pohled na neznámé boty . V zápětí se obje- ví robotí ruka , zvedající ze zeme něco blištivého . Zasněžený pozorovatel ví , že jde o zlato . Sledování zvedající se paže nám odhalí celou postavu . Jde zřejmě o astronauta

vybaveného skafandrem a helmou . Za zády se mu objeví druhý jemu podobný pilot . Ten první mu ukazuje valoun zlata a něco říká . To je vyjádřeno pomocí klínového písma , které mu vystoupí z úst . Valoun zlata je mu však odcizen drzým opočlověkem . Ten se v dalším stříhu objeví v detailu . Nese si valoun zlata směrem od návštěvníků pryč . Poté usedá a zkouší zda uloupená věc není potravou . Poté co vyzkouší tvrdost pomocí svých úst , ztrácí o předmět zájem a znuděně se drbe . Přicházející bytost v níž spatříme bohyni Ninchursag zaujme sedícího opočlověka . Ve zkratce je zde vyjádřeno jejich splnutí z něhož vystoupí nová bytost , která tu ještě nebyla . Jde o první prototyp Adama . Dva stočení hadi byli možná symbolem DNA . Proto jsem vznik člověka vyjádřil splnutím jejich těl pomocí šroubovicového pohybu . Výsledná bytost je jakousi výslednicí či kompromisem dvou použitých genetických materiálů , projevujících se navenek tvarem , výškou těl . Zřejmě je to při překrytí dvou různých tvarů lebek . Opičák měl malou mozkovnu a velké nadočnicové oblouky , bohyně měla velkou šišatou mozkovnu . Výsledným tvarem Adamovy hlavy je průměr dvou různých mozkoven . Adam je teď již matkou lidstva Ninchursag předveden ostatním bohům . Ti oslavují příchod budoucí levné pracovní síly . Popíjí jakýsi nápoj nejspíš božský nápoj dlouhověkosti Ambrosii . Po čase je Adamovi dán pracovní nástroj na těžbu zlata . Člověk vykonává co se mu řekne . Proto je k němu poslána lidská žena Eva , aby mohli společně započít lidský rod . Všechny jejich děti jsou využíváni k těžkým pracem . Přichází však nevyhnutelná chvíle odletu našich návštěvníků . Do třetice přilétá jejich mateřská planeta na kterou se musí dopravit , aby kvůli budoucí potopě způsobené přiblížením jejich domova nezahynuly . Člověk je zanechán svému osudu – osudu smrti . Na konci příběhu však vidíme lidské trosečníky plovoucích na kmenu stromu . Zaručujících pokračování dalších lidských pokolení .

Následují koncové titulky opět doprovobené klínovým překladem českých slov . Vše v reliéfní podobě , ale už na černém pozadí .







VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

První část filmu týkající se vesmírných výjevů spolu s prehistorickým ještěrem jsem se pokusil vyjádřit jako jakousi pseudorealitu . Použité barvy připomínající tak trochu pastel se tváří realisticky až na záběr naší Sluneční soustavy , kde jsem použil tak trochu symbolické tvary planet a Slunce . Spíše mi šlo o zážitek z pohledu . Nebeská tělesa jsou jednoduchými linkami . Objem koulí je tedy průhledný a prosvítá jimi galaxie tvořící pozadí . Slunce je také ve svém objemu průhledné a je umístěno ve středu galaxie . Galaxie je uprostřed nejsvětlejší a tudíž překrývající Slunce může být považováno za zdroj její záře i když tomu tak doopravdy není . Jde pouze o iluzi . Ve zbylých vesmírných výjevech jsem použil autentické fotky , které bylo nutno upravit pro jiné cíle . Například podkladem pro planetu Niburu je reálná fotka Marsu . Její barevnost jsem pouze upravil a přilepil k ní několik textur . Textury tvořily obrázky různých pravidelných čar , aby bylo jasné , že planeta je obydlená . Mají tvořit jakési inženýrské sítě podobné našim . Jako zdroj čar jsem využil několik snímků z náhorní plošiny Nazka . Hvězdy jsem si vytvořil sám za pomoci tabletu a programu Aura . Sjednocujícím výtvarnem prvních záběrů nebyla kreslená animace , ale plošková . Jak už jsem se zmínil doplněná některými kreslenými sekvencemi pohybu . Do výjevu s ještěrem , který je kompletně ploškovou animací , jsem začlenil kreslený úprk opolidí . Myslím že požití kreslených fází nebylo na škodu , spíše naopak nás připraví na další výtvarnou složku druhé části snímku , který je výsledkem kresby pomocí tabletu . Dalším sjednocujícím činitelem obou výtvarností jsou plastické reliéfní výjevy , jejichž doménou je druhá část snímku . Již v přechodu z reality do kamenného pohádkového světa můžeme v záběru , kde jsou půdní vrstvy spatřit poloplastické otisky těl . Další použité reliéfy nalezneme v titulcích . Jak je vidět obě výtvarné složky se prolínají a tudíž si nejsou tak cizí a netváří se jako dva neznámé světy .

Nevyčerpatelnou studnicí inspirace pro druhou část příběhu tvořilo množství knižních či na internetu nalezených obrázkových příloh , ze kterých si stačilo jen vybírat . Chtěl jsem aby odpovídaly uměleckým pokusům tehdejší sumerské civilizace . Ti se vyjadřovali svým způsobem . Jejich epos Enuma Eliš byl zaznamenán ve formě hliněných destiček doplněných množstvím obrázků . Výtvarnost druhé poloviny byla tedy již dána a stačilo ji jen rozpohybovat . Všechny postavy vystupujících ve videu jsou převzaté a tudíž au-

tentické. Ve výjevu kdy drží pramatka lidstva prvního člověka jsem zachoval úplně celou kompozici z původních nálezů .

PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ

Nejsem ze Zlína , bydlím spolu s mým počítačem a osmi spolubydlícími na studentském privátě v jedné z funkcionalistických vil a musel jsem film realizovat v tomto inspirativním někdy příjemném či otravném prostředí . Mám svůj vlastní pokoj , nikdo mě při práci nerušil a nemusel jsem se nikomu podřizovat a zodpovídat . Mám svůj klidný pracovní koutek se vším, co je potřeba a na co jsem zvyklý. Škola mi sice na práci vyhradila počítačové pracoviště , ale pracovní podmínky byly pro mne značně nevyhovující . Počítač se nacházel v příliš osvětlené místnosti a ať člověk pracoval , s tmavými či světlými barvami, nebylo na upatlané obrazovce skoro nic vidět . O počítače se dělíme s dalšími spolužáky . Často potkáváme v naší učebně množství studentů z audiovize , kteří nám počítače zahlcují objemnými daty a zpomalují nám tím výkonnost počítačů .O tom , že si není někdy kam sednout nebudu ani hovořit . Jednou jsem měl můj vlastní počítač v učebně , ale záhy jsem pochopil , že mám rozdílný pracovní režim než škola nabízí a to je možnost pracovat do pozdních hodin . Počítače také nejsou umístěny v samostatné místnosti , ale za zády nám neustále chodili lidi a bzučely scenery, což mě osobně silně naborává soustředěnost . Jediné co mi při práci občas chybělo, bylo odreagování s lidmi, kteří pracovali ve škole . V kolektivu stále přicházejících a odcházejících spolubydlících to ale nebyl problém .

REALIZACE

Realizace započala vlastně už v období literárních příprav . Sbíráni informací a podmětů šlo ruku v ruce se shromažďováním obrázků , které tvořily vysvětlující doprovod k textům. Moje databáze obsahovala neuvěřitelné množství materiálu a proces výběru vhodných obrazových předloh pro další práci zabral spoustu času . Většina z internetu stažených obrázků nebyla valné kvality . Měly malé rozlišení . Naopak knižní ilustrace se daly ve velké kvalitě skenovat . Vybrané obrázky , které si byly námětově podobné , jsem si skládal do pojmenovaných složek a tím v podstatě tvořil první podobu scénáře . Pokud se mi výjev hodil do příběhu , bylo ve všech případech nutné ho nějakým způsobem připravit na další použití v procesu animace .

Asi ve druhé polovině semestru jsem zjistil , že mám hotových necelých pět záběrů a že takovým tempem deadline rozhodně nestihnu . Pravda je, že mi zpočátku trvalo než jsem se do práce pořádně pustil a nejel jsem hned na plné obrátky . Kromě toho jsem se zabýval zbytečnými detaily , které stejně nejsou ve výsledku patrné a nebo jsem je vůbec nepoužil . Abych sám sebe víc popostrčil a neřešil drobnosti , ale měl nad filmem celkový nadhled , rozhodl jsem se vypracovat takzvaný „kotouč“ seskládaný z jednotlivých záběrů , coby statických obrázků s přibližným načasováním . Tato práce mi trvala přibližně dva týdny a pomohla mi vytvořit si představu o konečné podobě filmu , upozornila na jeho slabá místa , díky čemuž jsem je mohl zavčas upravit a ušetřit si tak práci navíc .

Pro první realistickou část filmu jsem vybrané obrázky upravoval v programu Adobe photoshop . Jde o program , bez kterého se prakticky neobejdete .

Jednalo se o tyto úkony : Načtení obrázku , zjištění v jakém rozlišení se nachází , upravit rozlišení , jeho velikost . Pokud máme obrázek ve stupních šedi a chceme ho vybarvit , musíme režim změnit a převést do barevného pracovního režimu nutného k tomu , aby se vůbec daly tvořit další pracovní vrstvy a kanály . Po tomto nutném procesu následovala kreativnější část práce : použití nástroje výběru pro přenesení zvolené části do vlastní vrstvy , která musela být průhledná a uložena například ve formátu Psd nebo Tiff , v těch které jsou nositeli informace o průhlednosti . Tímto stylem bylo možno výběry z jednoho vhodného obrázku vyexportovat třeba do třiceti vrstev , aby se dal tento statický zdroj převést do pohybu a tím jej oživit . Mluvím například o druhohorním ještěrovi , který byl na po-

čátku pouhou ilustrací . Po rozstříhání jeho těla na všechny možné končetiny hrajících v záběru a uložení do pojmenovaných složek jsem musel pomocí kreslicích retušovacích nástrojů jednotlivé končetiny dokreslit , aby se překrývaly a teprve poté uložit . Pokud by se následně složené plošky nepřekrývaly , vypadal by ještě jako cedník . Při úpravě více jak jednoho obrázku najednou používám funkci Akce . Akce slouží k nastavení úprav , které jsou následně aplikovány na obrázek . Aplikaci je vhodné spustit v nabídce Soubor-Automaticky-Dávka . Tento příkaz nám usnadní práci , protože akce se aplikuje na všechny otevřené obrázky automaticky .

Opětovné skládání ploch jsem realizoval v programu Adobe After Effect , což je především program pro zpracování ploškových animací . Tento pomocník dokáže ušetřit spoustu času , protože dopočítává mezifáze zadaných trajektorií , po kterých se plochy pohybují . Tato vlastnost je někdy na škodu , protože výsledné pohyby mohou být strojové . Dá se však animovat okno za oknem . Slyšel jsem spoustu výtek na “Afr“ od tradičně animujících studentů . Ale pokud člověk donutí tento program dělat to co chce má vyhráno . Bude schopný vytvořit tak složité scény obsahujících desítky vrstev ploch , což by jeden člověk pracujících na klasické ploškové animaci pod kamerou nebyl nikdy schopen zrealizovat .

Adobe After Effects má široké uplatnění, dá se v něm postprodukčně upravovat hotová videa , kreslit , ale především se využívá pro ploškovou animaci . V tomto programu uskutečňuji jízdy , nájezdy , odjezdy , různé efekty a mimo jiné ho využívám právě k animaci plošky . Základem je správné nastavení kompozice . Zde si mimo jiné zvolíme i délku kompozice . Osvědčilo se mi rozdělit si práci na menší úseky , to znamená na jednotlivé krátké kompozice . Získáte tak větší přehled . Poté přeneseme sekvenci na timeline, kde s ní dále pracujeme . Hotovou , upravenou kompozici exportujeme jako nekomprimované AVI .

Některé videa už vycházela z Afteru hotová , jiná čekal další zpracovatelský proces v programu Aura . Používám novější verze , která je schopna pracovat s alfa kanálem což After Effect vyžaduje . Tento kanál je nositelem skryté informace o průhlednosti , barvě pozadí , která funguje jako klíčovací plátno , ale bez ztrát na kvalitě . Kanál je možno aplikovat na vyrendrované video pocházejícího například z Aury a přeposlané do Afteru , kde se projeví průhledností svého pozadí . Takhle normálně fungovaly určité formáty ob-

rázků ne však celé video ve formátu avi . Bez alfa kanálu bych si nyní práci ani nemohl představit a je opravdovým pomocníkem v ušetření času .

V druhé kreslené části filmu jsem používal Auru a její velké množství tvarů štětců a jiných nástrojů se mi hodilo pro doplnění jiných dobrých vlastností , které přináší práce s tabletem . Ze začátku však bylo obtížné si odvyknout na klasickou ruční kresbu kdy oči sledují přímo hrot pera . Kdysi jsem používal prosvětlovací stolek a kresbu na obyčejné papíry formátu A4 . Postupoval jsem způsobem , kdy jsem si některé obtížnější fáze předkreslil tužkou a dále je pak obtahoval centropenem . Po seznámení s tabletem však člověk objeví jeho výhody a již se nechce vrátit zpět na čtvrtku papíru . Výhodou je okamžitá oprava chyb , nic nestojící barvy a množství simulací . Tabletem jsem nakreslil zbylý příběh . Požíval jsem černou tenkou linku , pod níž byla vrstva pozadí simulující povrch kamene či skály . Po zanimování celého děje přišlo na řadu hledání reliéfního efektu . Věděl jsem že Photoshop nabízí variabilní možnosti tohoto efektu , neumí však pracovat s množstvím obrazových sekvencí . Našel jsem podobný filtr v Auře ale nedosahoval takových kvalit jako ve Photoshopu . Nezbyvalo nic jiného než se s tím smířit . Po výpočtu se reliéf aplikoval na vrstvu obsahující černou linku a díky pozadí byl tento filtr zřetelný . Potom stačilo už jen sekvenci vyexportovat jako nekomprimované video , aby mohlo přijít do postprodukční fáze výroby filmu . Výroba titulků : Ačkoli jsou titulky pro běžného diváka nejnudnější součástí filmu a většina lidí je ani nečte , je pro filmaře důležité věnovat jim stejnou pozornost , jako všem složkám celého díla . Titulky film otevírají a uzavírají , jejich úlohou je upoutat pozornost diváka . Někdy jej mohou dokonce i od sledování odradit . Můžou být velmi jednoduché a čistě textové , nebo se pro osvěžení investuje více úsilí do titulků animovaných . Ty můžou doprovázet a obohatit jak film animovaný tak hraný . Výrobu titulků jsem ponechal až na samotný závěr výrobního procesu . Nad samotnou výrobou prvních titulků jsem strávil přibližně dva dny , ale pak jsem je ještě musela několikrát předělávat . Jedním z důvodů byl neexistující vzor titulkové listiny , který jsem náhodně okopíroval od spolužáků na Kudlově . Reliéfní efekt použitého písma jsem vytvořil raději ve Photoshopu než v Auře . Snímky jsem rozpochyboval v Afteru .

POSTPRODUKCE

Díky „kotouči“ jsem měl dopředu hrubou představu , jak bude film vypadat a nemusel jsem tudíž nic moc měnit . V podstatě jsem produkoval již hotové záběry , které jsem už nějakým stylem sloučil dohromady . Jediné co stálo za úpravu , byly délky některých záběrů , ale do koše letěly jen kratší kousky . Ostré stříhy jsem pro plynulejší vyprávění občas zaměnil za prolínačky . Doposud jsem svoje filmy stříhal jen v Adobe Premiere , jehož možnosti jsou v mnohém odlišné od Avidu s kterým jsem se letmo seznámil . Po přidání hudební složky do střížny se ukázalo že můj počítač již množství dat odmítá strávit a odezva každého zásahu byla zdržující a někdy jsem pracoval jakoby poslepu . Konečný rendering trval asi dvacet hodin a nebylo jisté zda výsledek bude ucházející kvality . Hudbu jsem si vybíral sám a to z malého množství setů , které mi dal můj kamarád DJ Miloš Souček . Snažil jsem si zvolit skladbu klidnějšího tempa a přirozených , přírodnějších zvuků , což byl docela problém , protože šlo o hodinové tracky elektronické techno hudby . Hudba má roli vytvořit pouze atmosféru podtrhující obraz .

ZÁVĚR

Animace je obor, který mě stále fascinuje. Šel jsem studovat animaci, protože jsem si nedokázal přesně představit co všechno tento obor obnáší. Lákala mě představa, že se naučím něco nového, co ještě neumím. Během tří let jsem se naučil využívat některé počítačové aplikace, které jsou nezbytné pro vznik animovaného filmu. Stále se vyhýbám 3D animaci z důvodů časové a technické náročnosti. Animace má však i své „pro a proti“. Nepříjemným faktem je, že jde o velmi zdlouhavou činnost. Jedná se o sedavé povolání a s ním spojené problémy s páteří. Jste odkázaný na práci v uzavřené místnosti, samozřejmě pokud nejste majitelem notebooku. Zároveň je však animace vzrušující činností, kdy dáváte život vlastním kresbičkám. Vždy, když vidím, jak se moje postavička hýbe, zažívám vzrušení a radost. Určitě si chci zkusit něco jiného než jen „kreslenku“, kterou už dělám třetím rokem, což mě už poněkud unavuje. Při psaní této teoretické části bakalářské práce jsem si oživil vznik a vývoj práce. Člověk sleduje celkový vývoj a uvědomuje si, jak jsou jednotlivé části přípravy důležité. Bez literární přípravy bych se nikam neposunul, bez scénáře bych měl velké problémy s animací, a ve výsledku by příběh působil příliš prostě, nepromyšleně, prvoplánově. Bohužel jsem si celkový proces vzniku díla nemohl užít tak, jak jsem si na začátku představoval. Práce v časovém presu je velmi psychicky náročná. Člověk se často dostává do stresu, který je velkým nepřítelem. Stres způsobuje neschopnost koncentrace na práci, a v nejhorším případě celkové zhroucení organismu v podobě naprosté vyčerpanosti psychické i fyzické. Jsem si jistý, že jsem tyto stavy neprožíval letos jako jediný. Zavazující jediný termín, je zárukou pěkných prázdnin, samozřejmě v případě jestli je práce v tomto termínu dokončená.

Systém práce spočíval v tom, že jsem se snažil práci nějakým způsobem rozložit, abych vše stihnul v termínu. Na celou Bakalářskou práci jsme měli zoufale málo času. Už jenom to, že na Bakalářskou práci je vymezený pouze jeden semestr a ještě k tomu zkrácený, je absurdní skutečností. Nepatřím mezi typ lidí, kteří jsou schopni dělat několik věcí najednou. Nejsem schopná přijít domů ze školy, kde jsem absolvovala několik únavných přednášek a vrhnout se rovnou do práce. Měl jsem možnost srovnat podmínky jaké jsme měli my s podmínkami jaké měly spolužáci klasické animované tvorby bakalářského studia na Kudlově. První rozdíl který jsem spatřil bylo kreditově lepší ohodnocení některých společných předmětů. My jsme chybějící kredity musely nahánět v jiných předmě-

tech a plnit zadané podmínky pro udělení zápočtu . To bylo časově náročné a drahocenný čas byl pryč . Další nevýhodu jsem spatřil v přílišném začlenění marketingových domén do našeho studentského projektu . Šlo například o některé jejich předměty , kdy měli roli vedoucího práce a vlastně rozhodovali o tom zda nám zápočet vydají . Také začlenění marketingové úrovnňové angličtiny bylo docela náročné a nesrovnatelné s angličtinou na Kudlově . Největším handicapem byl nedostatečný čas pro vznik díla , kterým by se za jiných podmínek mohla škola lépe prezentovat . Kudlovští studenti měli na realizaci díla dva semestry . I přes tuto délku všichni svá díla odevzdávali s tříměsíčním skluzem a to neozvučená . Zbytek semestru byl věnován pro komunikaci s hostujícími zvukaři ze Slovenska . Stále měli jakési časové rezervy , kterých využívali a o kterých se nám tady dole ani nepsalo . Po několika návštěvách ateliérů jsem mohl vidět i větší počet kantorů , kteří se každý týden scházeli na kontrolních projekcích v kinosále . My jsme měli své podmínky , se kterými bylo nutno vystačit . Záleželo na studentech čemu dají větší prioritu , zda na animaci , nebo plnění jiných povinností . Důsledkem toho si dva studenti už od začátku naplánovali rozvolnění studia o rok . Ostatní tři musí opakovat ročník nedobrovolně.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Zecharia Sitchin – Schody k nebesům

Zecharia Sitchin – Války bohů a lidí

Zecharia Sitchin – Dvanáctá planeta

Erich von Däniken – Oči sfingy

Erich von Däniken – Cesta na Kiribatti

Erich von Däniken – Vzpomínky na budoucnost

Erich von Däniken – Všichni jsme děti bohů

Arnold Mostowicz - My z kosmu

Kol. autorů – Malý labyrint filmu

