

**Stvořen**

**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce  
a rešerše**

Filip Javora

---

Bakalářská práce  
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav animace a audiovize  
akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Filip JAVORA**  
Osobní číslo: **K10149**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

**2. praktická část:**  
**Stvořen - animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

**v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).  
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva  
k audiovizuálnímu dílu.**

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

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

Seznam odborné literatury:

**The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999**

**Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148**

**Jak napsat dobrý scénář Field Syd, ISBN: 978-80-87067-65-9**

**Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN  
3-8228-2588-3**

Vedoucí bakalářské práce: **Ivo Hejzman**  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2012**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



MgA. Libor Nemeškal

*ředitel ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

17.12.2012

Filip Javorka

Jméno, příjmení, podpis

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

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vytvářel samostatně a použitou literaturu uvedl v seznamu použité literatury.

Datum 23.5.2013

## **ABSTRAKT**

V této bakalářské práci popisují postup jakým vznikl krátký animovaný film Stvořen. Práce vypráví o výběru námětu a jeho původ, mapuje postupný vývoj formy a obsahu scénáře i animatiku a popisuje způsob jakým byl film vytvořen. Nahlíží tak do pre-produkce, produkce i post-produkce díla.

Klíčová slova: 2D animace Stvořen robot Filip Javora

## **ABSTRACT**

In this bachelor's work I'm describing a process of making a short animated movie Created. The work depicts the choosing of a topic and it's origin, covers an evolution of movie's script and animatic and also describes the means of movie's creation. The work uncovers pre-production, production and post-production of the movie.

Keywords: 2D animation Created robot Filip Javora

## **PODĚKOVÁNÍ**

Děkuji mým rodičům za podporu, Martině za obětavost, panu Hejmanovi za vlídné slovo, panu Zemanovi za trpělivost, panu Gregorovi za nadšení, Ondřejovi za pochopení, Jakubovi za pomoc, Matějovi za nápad, Gabriele za kontakty, Michalovi za ochotu, Petrovi za snahu a Bohu za příležitost.



## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 HLEDÁ SE NÁMĚT</b> .....	<b>11</b>
1.1 HISTORIE NÁMĚTU.....	12
<b>2 PRE-PRODUKCE</b> .....	<b>15</b>
2.1 CHAOS.....	15
2.2 PŘÍBĚH .....	17
2.3 OSOBNÍ ROVINA .....	19
2.4 MARY JE PŘEKVAPENÝ .....	20
2.5 LIDÉ .....	22
2.6 ZMĚNY .....	23
2.7 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA .....	23
2.7.1 Mary .....	24
2.7.2 Robot .....	25
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
<b>3 PRODUKCE</b> .....	<b>29</b>
3.1 ANIMACE .....	29
3.2 KOLOROVÁNÍ .....	30
3.3 PROSTŘEDÍ .....	30
<b>4 POST-PRODUKCE</b> .....	<b>32</b>
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>33</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>34</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>35</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>36</b>

## ÚVOD

Už od prázdnin 2012 mě skličovala předtucha, že další vstup na akademickou půdu nebude jako dřív. Že celý třetí akademický rok zasvětim jednomu projektu, který by měl rozhodně stát za to. Po letech všemožných cvičení, předmětů a semestrálních prací se vidina jednoho jediného filmu zdála dokonce přívětivá. Možnost soustředit veškerý čas a um do jediné věci, zněla jako úleva od hektického nestíhání více věcí zároveň a výsledných kompromisů. Bral jsem bakalářskou práci jakožto výzvu.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

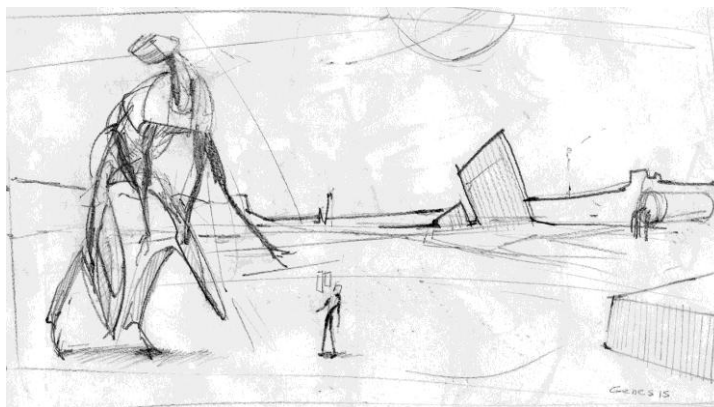
## 1 HLEDÁ SE NÁMĚT

Poučen z tvorby semestrálních filmů jsem věděl, že vybrat správný námět je základ. Není nic horšího, než v půlce tvorby filmu zjistit, že film nestojí za stovky hodin tvorby, které vyžaduje a výsledkem vlastně ani není příliš dobrý film. Jinými slovy námět musí být odolný tvůrčí depresi a psychickému nátlaku. Ona myšlenka by měla být jako betonový kvádr, se kterým nelze otřást, jistota co vede tvůrce vpřed. Inu dobrá, co je teda tak světoborného co stojí za půl roku života? Neměl jsem tušení.

Česal jsem mozkové závity a rovnal, co z nich vypadlo. Prohledával zápisky nápadů, skicáky i paměť a konstruoval možné konexe a příběhy. Nabídka byla bohatá. Od dávno zapomenutých nebo nerealizovaných projektů přes videoklip inspirativní muziky, po zbrusu nové nápady. Vybrat to pravé, to už byla jiná záležitost. Tvůrčí svoboda dokáže někdy svázat jako žádný nadřizený.

Měl jsem však tíhnoutí. Odjakživa jsem se zajímal o nové technologie a jejich vývoj. Je jen málo věcí co ovlivnily lidský život a možnosti tak, jako technologická invence a industriální revoluce. Elektřina, stroje, roboti, vynálezy, počítače, sítě, média. Bez těchto výtvarníků moderní doby by ani nevznikala tato práce, celý filmový průmysl, ba ani možnost předat myšlenku skrz audiovizuální dílo. Neomezoval jsem se jen na animovaný film, ale byl jsem připravený využít současných možností utvářet interaktivní virtuální světy a příběhy.

Science-fiction byl tedy pochopitelně vždy můj oblíbený žánr. Jak v literatuře, tak ve filmu. Příběhy plné neskutečných vynálezů a vzdálených světů, prohlubující otázku lidské vynalézavosti, ale i stinných stránek pokroku. Filmy jako jsou *Hvězdné války*, *2001: Vesmírná odysea*, *Vetřelec*, ale i například herní série *Mass Effect* mi udávaly směr a podněcovaly fantazii. A právě tyto fascinace a myšlenky mě také vedly do budoucnosti a mimo tuto planetu. Byl jsem fascinován Vesmírem. Ještě o prázdninách jsem v Tatrách s bratrem Jakubem rozebíral možný námět o tzv. „Vesmírném povaleči“. Osamělém astronautovi na vzdálené planetě, meditativní záležitost. Dokonce se jevil jako možný kandidát pro interaktivní zpracování. Vzniklo i pár skic a návrhů.



Obr.č.1 návrh k projektu Genesis

Ale brzy jsem si také vzpomněl na komentář nejmenované osoby, který si po zhlédnutí studentských filmů a tvorby povzdychl, proč studenti mají nutkání stále vymýšlet nové náměty, které se nikdy nevyrovnejí už lety osvědčeným tématům. Proč raději nezpracujeme látku, která je už vymyšlena za nás a tím si zajistíme hodnotu díla. Když jsem si dal jedno a druhé dohromady, napadlo mě jediné, Ray Bradbury. Začal jsem listovat jeho *Kaleidoskopem* plným povídek a vzpomínat na *Marťanskou kroniku*, kterou jsem četl dříve. S ohledem na jeho nedávné úmrtí mi zpracování jedné z jeho povídek přišlo jako správný způsob jak vzdát hold tomuto významnému autorovi vědecké fikce.

Do vesmírné směsice námětů tedy přibyl hráč s iniciály RB a možnosti výběru se jenom rozšiřovaly. Vybrat jenom jeden z nich bylo čím dál náročnější. Zpátky na zemský povrch mě vrátila až přítelkyně, které jsem náhodou vyprávěl o námětu, co jsem vymyslel během přijímacích zkoušek na Pražskou FAMU. „Proč z tohoto neuděláš bakalářku?“ zeptala se.

Inu, proč ne?

## 1.1 Historie námětu

Jedno ze zadání přijímacích zkoušek v Praze na FAMU v roce 2010 bylo: Vytvořte storyboard na téma: „My dva a čas“. Bylo mi řečeno, že téma vymyslel sám Aurel Klimt. S prázdným papírem před sebou jsem po chvíli soustředění náhle přesně věděl, co dělat. Dalo by se říci, že jako kdysi Archimedes ve vaně, jsem v podkroví Pražského FAMU zažil své „Heuréka!“

*Malý klučina se na skládce rozhodne postavit robota. Postaví hlavu, přidá tělo, ruce, nohy. Pomůže mu vstát, naučí ho chodit, stanou se nejlepšími kamarády a vyrostou spolu. Kluk se stane mužem a založí rodinu i s robotem. Na stará kolena se zase robot*

*stará o něj. Pomáhá mu chodit, nebo ulehnout do postele. Tak robot i pohřbí svého stvořitele. Stojí na hřbitově, stejně jako kluk stál na skládce.*

Krátký příběh si pohrával s podobností vychováváním robota a starostí o starého člověka. Jak učil robota chodit, tak mu pak chodit pomáhal. V podstatě se jedná o přenesené téma rodičovství, kde je přímo patrné, že jak byl robot vychován, tak se stará o svého stvořitele. Navíc i nepatrně otevíral otázku, nezačne-li robot tam, kde člověk skončil. Začínaje tentokrát na skládce lidí.

Nápad však nepřišel tak z nenadání, jak by se mohlo zdát. Po hlubším zamyšlení jsem přišel na hlavní inspiraci onoho storyboardu. Byla to ještě starší skica, kterou jsem kdysi vytvořil při jedné z mnoha cest vlakem z Hradce Králové. Čili už tehdy jsem čerpal ze staršího zdroje.



Obr.č.2 původní skica námětu

Skica robota truchlícího nad hrobem s lopatou v ruce.

Rozebíral jsem tím otázku, kdo by se v robotizované budoucnosti postaral o nebožtíky bez příbuzenstva. Jestli by nakonec největšího politování a zamyšlení neobdrželi od automatizované pracovní síly neboli robotických hrobníků. Samotná představa robota přemítajícího nad smrtí nutí k zamyšlení. Jelikož se jedná o bytost prakticky nesmrtelnou, jak by tedy vnímala smrt lidskou? Další rovina tématu je rovina společenská. A to kritická vidina budoucí společnosti, ve které neustálá automatizace a tím zpříjemnění a zjednodušení života vedlo právě k přenechání ožehavých povinností, jako je starost o mrtvé, automatické síle. Chtěli byste být pochováni a politováni robotem? Robot nad hrobem může také vyvolat otázku, zdali by člověk v momentě vyspělých syntetických bytostí měl možnost obstát. Ve sci-fi žáru oblíbené téma vražedných robotů, pro něž stvořitelé už nemají význam. Stali by se tak jen melancholickou vzpomínkou, čímž nutí stroje k emocím.

Storyboard pro FAMU tak vznikl jednoduchou otázkou, co předcházelo? Jak se robot dostal ke hrobu a proč mu na pochovaném tolik záleží, což vedlo ke konstrukci jeho

stvořitele. Inspirací mi sloužily prvky z různých děl vědecké fikce. Filmy jako *Já robot*, *A.I. Umělá inteligence*, *Robot číslo 5*, *Železný obr*, nebo i *Terminátor*. Vzpomínal jsem také na Čapkův *R.U.R.* a povídky Arthura C. Clarka a Raye Bradburyho.

Na školu do Prahy mě nakonec nevzali a storyboard si nechali. Námět jsem však přechovával v paměti a sám jsem si tehdy říkal, že až bude příležitost, stál by za realizaci.

A příležitost taky přišla ve formě animovaného filmu jakožto závěrečné práce bakalářského studia na UTB. Příběh o klukovi, robotovi a jejich životě obstál při výběru. Dal jsem mu přednost před ostatními pro svou hloubku, úplnost, atraktivitu tématu a taky pochopitelně pro to, že byl původní. Přidal jsem se tak do řady oněch kritizovaných studentů s vlastním námětem, doufajících v úspěch a pochopení u obecnstva, ať už je jím kdokoli. Studenti budou nadále zkoušet svůj materiál, už jen pro to, že je jejich osobním dílem. Chtějí si zkusit udělat svou vlastní, i kdyby nepatrnou, díru do světa, namísto prohlubování již existující.

## 2 PRE-PRODUKCE

Výběrem však úsilí teprve začalo. Teď bylo na řadě, udělat z nápadu film. A než může cokoli fungovat na plátně, musí to fungovat nejprve na papíře. Následovalo tedy dlouhé období pre-produkce, ve kterém jsem se musel postarat o vše tak, aby při samotné tvorbě nevznikaly žádné nové otázky a problémy. Postupně jsem tak diskutoval nad návrhy a změnami s Lukášem Gregorem, Janem Živockým, Michalem Zemanem a kolegy a s beznadějí v očích vše nakonec probral s vedoucím práce Ivem Hejmanem, jehož povzbuzující slova mě vracely do boje.

Mimo školní docházku tak začalo vznikat množství bodových scénářů předběžných scénářů a animatiků. Ačkoliv postup zní jasně vzestupně, opak byl pravdou. Porovná-li zápisky z produkčního deníku, který jsem začal sepisovat na vlídné doporučení pana Zemana, všechny fáze se navzájem proplétaly dle potřeby a vznikaly téměř současně. Techniky tvorby příběhu se také měnily, dá se tak výsledný postup nazvat až experimentálním.

### 2.1 Chaos

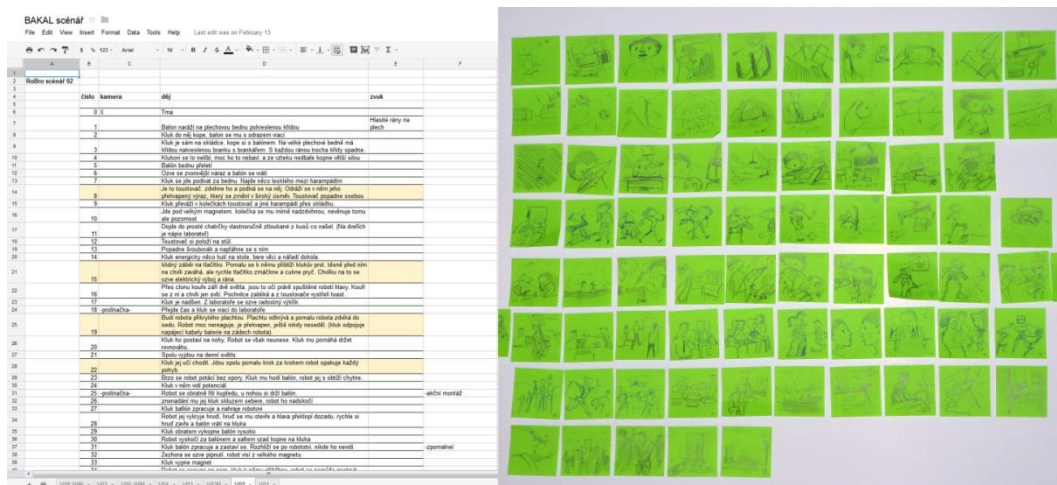
Začínal jsem námětem v textové podobě a bodovým scénářem, abych vůbec mohl na základě něčeho konzultovat. Sepsání příběhu do bodů mi přišlo jako pohodlnější a flexibilnější řešení než literární scénář. Už od začátku jsem vše psal digitální formou. Práce s takovým textem je jednodušší, čitelnější, snadno přenosná a díky chytřejšímu zařízení prostorově neomezená. Je překvapivé o kolik lépe se sepisuje námět v koruně stromu. Zejména pak jsem využíval službu *Google dokumentů*, která mi umožnila rychlou online distribuci mezi profesory a dokonce jim umožnila dokumenty editovat, komentovat nebo jen kontrolovat postup v reálném čase. Ačkoliv těchto funkcí příliš nevyužívali, jsem rád, že měli tu možnost a díky neustálé aktualizaci jsem nemusel vše znovu rozesílat. Scénář tedy vznikl jako tabulka s popisem scén.

Brzy jsem však narazil na omezení psaného textu. Lépe řečeno, mého omezení psát text. Vymýšlet obrazy jen na základě popisu mi přišlo zdlouhavé, omezující a hlavně dosti slepé. Neměl jsem jistotu, jestli takový a takový postup záběrů za sebou bude náležitě fungovat nebo ne. Dal jsem tedy přednost obrázkovému scénáři, co jsem napsal, to jsem zrovna převedl do obrazu a jelikož jsem je kreslil přímo do digitální podoby, nebylo daleko od toho, abych tvořil přímo animatik. Přišlo mi to jako správný postup bez nutnosti překreslování napsaných scén a ani úpravy netrvaly dlouho, protože se jednalo jen o rychlé



skici. Zlom však přišel při nárazu na fakt, že vyprávění v první verzi bylo příliš zdlouhavé a popisné. Většina práce tedy šla pryč a brzy mi došlo, že přece jen smazat řádky textu bolí méně než mazat obrázky.

Další verze tak vznikaly nejdřív v textové podobě. Nezmizel však fakt, že se mi lépe pracovalo a vymýšlelo v obrazovém ztvárnění. Přišel jsem tedy na metodu lepících poznámkových papírků. Jednak jako doprovodnou pomůcku k textu i jako nástroj k pohodlnějšímu vymýšlení konkrétních záběrů. Inspirovaly mě k tomu dobové záběry Walta Disneyho a jeho kolegů před storyboardem *Sněhurky*. Také při návštěvě studia Nuku film v Estonsku jsem obdivoval stěnu polepenou rozkreslenými záběry. Byl jsem překvapený jak intuitivní, mobilní a flexibilní je to technika. Stačilo mít po ruce pár papírků, tužku a mohl jsem dávat dohromady storyboard třeba i na přednášce, vylepující scény na lavici. Díky malému formátu a klasické tužce vznikaly kresby velmi rychle a mohl jsem tak zkoušet třeba i různé úhly a šířky pohledu. Doma jsem pak všechny lepil na lesklou nástěnku a tak jsem mohl velmi jednoduše měnit jejich pořadí.



Obr.č.3 tabulka se scénářem a lepící papírky

Systém však selhal v momentě, kdy bylo třeba provést rozsáhlejší změnu a v momentě nutnosti časového ztvárnění, už nebyl použitelný. S podporou textu a papírků tedy opět vznikal animatik. Vždy když přišla větší změna, nejprve se ozkoušela v textu nebo papírcích. Poslední verze však vznikaly i bez této přípravy, protože výsledky byly stejně zjevné, až když se zapracovali do animatiku. Celkově takhle vzniklo deset verzí, počínaje v textu, konče jako finální animatik. Příběh tak prošel mnoha změnami a mutacemi.

## 2.2 Příběh

Verze 1 začala podrobně exponovat kluka-stavitele, Tommyho, a postup jakým vyrábí robota na skládce. Příběh v podstatě poslušný námětu. Po konzultaci s panem Hejzmanem jsem pochopil, že tudy cesta nevede. Pan Hejzman podotknul, že dělám film o stavbě robota a na zbytek mi nezbude čas. Měl naprostou pravdu, film měl zatím kolem minuty a půl robot si teprve sedal. Také chyběla motivace kluka a tudíž celého příběhu. Byla z toho tedy hezká, ale nuda.

Ve verzi 2, neboli prvním kompletním scénáři, vznikla většina nosných myšlenek příběhu. Stavba robota se razantně zkrátila a došlo k elegantním časovým zkratkám. Tommy má jasnější motivy. Kope si na skládce s balónem, sám s brankářem namalovaným na rezavé bedně. Po chvíli se naštvě a přestane ho to bavit. Tahle změna byla podstatná, vypráví nám víc o hlavní postavě, vidíme, že je sám a nemá si s kým hrát, tak si společníka vytvořil. Což svědčí o jeho vynalézavosti a předznamenává robota. Tommy ze zloby balón zakopne do dálí, když ho jde hledat, najde toustovač, ve kterém se odráží jeho obličej. To je moment, který jej inspiruje ke stavbě robota. V podstatě vidí stroj s lidskou tváří, co víc, s ním samým. Jakoby si pomyslel, tenhle toustovač by mohl být stejně živý jako já. Jednoduchá vizuální spojitost nám tak odhaluje budoucí směřování příběhu. Odkaz jde i více do hloubky, jelikož robot se opravdu stane jeho obrazem prostřednictvím jeho výchovy.

Zjevný důvod pro stavbu robota je tedy nutnost protihráče, ten skrytý je Tommyho touha po příteli jako takovém. Proto se taky záhy o něj stará a vylepšuje, a učí ho chodit. Nejen, aby s ním hrál fotbal, ale aby se měl s kým radovat. Proto když se robot rozbije, Tommy neváhá a bere ho sebou domů. Snaha byla tuto prvotní dětskou pasáž vybudovat i s dětskou mentalitou. Přijímáme nadsázku, kdy malý kluk je opravdu schopný postavit funkčního robota, tato fantaskní nerealističnost, přiměje diváka přemýšlet i nad přenesenými významy postavení robota. Všichni jsme se dříve či později rozhodli budovat jistou věc nebo se jí zaobírat, někdo chtěl být hasičem, jiný stavět roboty. Avšak jen rozhodnutí a příprava na to nestačí. Člověk se v té či oné záležitosti musí naučit chodit, jinými slovy naučit robota chodit. Robot tedy neumí nic, ani chodit. Tabula rasa. Vše ho Tommy musí naučit, a co mu chybí vyrobit, a to jen aby si vůbec s robotem mohl kopat s balónem. A to se robot naučí bravurně.

Co když se ale robot pokazí? Něco nevyjde? Tommy to s robotem nevzdává a bere ho s sebou domů, aby mu zlomenou nohu obvázal páskou. Bere si ho tedy víc k srdci,

navazuje mnohem osobnějším vztah. Změnou prostředí naznačí, že to s ním myslí vážně. Doma je robot už více bratrem, než kamarádem, nebo hračkou. Pro samotného robota je domov taky překvapující, ale v této fázi je pro něj překvapivé vše. Stane se ale poprvé užitečným, ikdyž dělá i potíže. Zalévá záhonek, umývá nádobí. Přes vizuální spojitost umývaného hrnku, proběhl časový most na hrnek s kafem, které teď už dospělý robot nese Tommymu do laboratoře. Vidíme, že oba již vyrostli, pracují a mají na starosti nějaký výzkum. Biologická laboratorní práce byla tehdy pro příběh důležitá. V plánu bylo i ukázat nějaké buňky a DNA pro tvorbu podhoubí závěru. Co však divák vidí především je, že robot s Tommyho pomocí vyrostl a je součástí pracovní rutiny. Je tedy plnohodnotným Tomovým kolegou. Vidíme, že se mu robot opravdu vyplácí a tvoří sehanou dvojici. Jak by řekl Syd Field o profesní sféru má postaráno.

Co však ta osobní? Ta přichází v zápětí v podobě mladé kolegyně v práci, která jen projde kolem a Tom se za ní ohlédne. Když to vidí robot, pokyne mu, aby šel za ní a Tom se odhodlá. To, že zakročí až na popud robota napovídá nynější robotovu vyspělost a schopnost rozeznat i citové tíhnutí. Možná si neuvědomuje, co s ní mladík zamýšlí, ale ví, že by nejradši šel za ní. V následujících záběrech bylo exponováno, jak se slečna baví s jiným hochem a Tom tak padl do pocitu méněcennosti. Tyhle emoce spolu s nutným robotovým popudem nám více odkrývají Tomův charakter. Není to příliš výstřední jedinec, je spíše introvert, což taky koresponduje s jeho dětstvím s robotem. Když jsou doma, robot vidí, že ho něco trápí a Tom se mu přizná, že má zlomené srdce. Robot schopen jen chladné logiky mu nabídne lepicí pásku, stejně jak Tommy kdysi spravil jeho zlomenou nohu. Tento moment byl hezkou ukázkou, že robot stále ještě není schopný pochopit lidské emoce a aplikuje tak vlastní čistě logické řešení, které na nešťastnou lásku stěží obstojí. Toma to spíš pobaví a nechá ho v té iluzi. Robot však nemá nejmenší důvod jeho metodu nezkusit a proto, když si Tom se slečnou povídá v parku, vezme pásku a oba sváže k sobě. Čin, který by si Tom nikdy nedovolil. Robot tak překonává Tomovy zábrany, překonává jeho samotného. V přeneseném významu se stává Tomovým sebevědomím, z pohledu robota jakožto dovednosti mu robot nyní dodává sebevědomí a pomáhá mu uspět i v osobním životě neboli překonávat životní překážky. Je to tento moment, kdy robot předčí svého tvůrce.

Svázání robotem, berou situaci s úsměvem, a jakmile si pohlédnou do očí, zvažní. Jemně romantický moment, který má předznamenat jejich společný život. Podobný výjev je k vidění ve filmu *101 dalmatinů* Walta Disneyho. Nástřih na svatbu měl diváka přivést

do obrazu a ujistit, že se mezi nimi vybudoval vážný vztah, robot je jen popostrčil. Počínaje svatební fotografií následuje série fotografií, jak z rodinného alba. Mapující rodinný život s robotem nejen jako sluhou a pomocníkem, ale jako plnohodnotným členem. Fotky rychle postupují časem kupředu, až se dostávají do nedaleké budoucnosti, kdy je Tom už starcem a robot jeho věrnou oporou. Byla snaha stále udržet podobnost mezi mladým robotem a starcem, kdy jsou role jen vyměněné. Robot mu nyní pomáhá chodit, pomáhá mu ulehnout do postele, nakonec mu i naposledy zavře oči, stejně jako Tommy za mlada jemu otevřel. Robot je v této etapě více než jeho tvůrce. Je sice podoben člověku, ale zdá se že přesahuje lidské možnosti, už jen pro to, že jeho tělo nezná stáří. Robot tak reprezentuje dílo, které Tom za svůj život vybudoval a díky kterému může na stará kolena spokojeně zemřít. Jeho dílo se o něj doslova stará, stejně jako se děti nakonec starají o své rodiče, nebo jako se něčí sláva a výdělek za život vyplatí v penzi. Zde je nejznatelnější původní téma námětu. Vyprávějí o tom, že kdo se dobře postará, o toho bude dobře postaráno.

Co však bude s robotem po smrti stvořitele? Po vzoru původního námětu robot zakončoval dění osamocen na hřbitově. Budoucí dění ale napovídal tím, že v saku svého zesnulého "otce" našel jeho vlas a začal jej zkoumat. Měl tak napovědět, jak bude robot pokračovat, že stejně jako mladý Tommy, vyřeší problém samoty vlastní invencí. Takový byl závěr scénáře Verze2.

### 2.3 Osobní rovina

Byl to právě tenhle moment, kdy jsem prostoupil do tajů příběhu a našel v něm svou vlastní paralelu. Viděl jsem v Tommym sám sebe. Jako nejmladší ze tří bratrů jsem nebyl zrovna společenské dítě a instinktivně se spíše kryl za ramena druhých. Ne, že bych si teď žehlil traumata z dětství, vyhovovala mi role toho na kraji. Dodnes jsem radši mimo střed pozornosti a během dospívání jsem samotu i vyhledával. Skládka reprezentuje moji dávnou lásku k nalezeným věcem. Dodnes mám někde pod postelí poschovávané nalezené kamínky zvláštního tvaru nebo malé kovové součástky nejasného původu. Jako malý jsem rád těmto věcem dával fantastickou funkci a představoval si, že z nich něco vyrobím. Nikdy jsem nevěděl, čím chci být, ale vždy jsem měl chuť něco vynaleznout. Všechny vynálezy však zůstaly jen v mě fantazií. Mými součástkami se stala kresba charakterů a mým robotem animace. Zatím, co jiní tvořili party a stavěli bunkry, já dělal své první animované krůčky. Jistě, že jsem celé dny jen neseděl doma a zažil jsem si své spokojené

dětství a radosti života. V retrospektivě mám však, ale stále pocit že jsem značnou část společenského růstu obětoval právě této aktivitě. Budováním svého robota, dáváním obrázkům život. Oběť, však ne na škodu. Vše čím jsem si prošel, se mi časem vrátilo v podobě zkušeností. A to, jak na střední škole, tak na univerzitní půdě. Příběh však pokračuje dál, kdy se robot stane tvůrčovou předností. Film se tak stává zbožným přáním a doufáním, že jsem si vybral správnou cestu a právě tyto dovednosti mi pomůžou překonat životní překážky. Pohled do budoucnosti je už dost idylický a reprezentuje obecnější pohled na autora a jeho dílo. Který na stará kolena sbírá plody svého snažení. Robot je tedy obrazem tvorby i potomka, jelikož tvorba se může vyložit jako dítě autora. Úvahy mě však vedly i za hrob. V jistém smyslu totiž dílo autora zvěční a učiní ho nesmrtelným, stane se jeho obrazem či stínem, který na světě může zůstat ještě dlouho po jeho smrti. Stejně jako dodnes přežívá například Shakespearův duch.

## 2.4 Mary je překvapený

Od původních představ měl však scénář dost daleko a hlavně nepředával témata divákovi dost jasně. Motivace kluka nebyla stále dost zřejmá a mlha se linula i kolem jeho charakteru, proč je outsider a co mu brání hrát si s ostatními dětmi? Bylo třeba původní myšlenky převést do poněkud stravitelnější formy.

Brzy na to byl povolán Honza Bártek, aby pomocí pár přednášek trochu zasvětil negramotné animátory do tajů scenáristiky. Hned první přednáška mi odhalila, že příběh tak jak je napsán, nemá jasné téma a konflikt, který by měl tvořit drama příběhu, není dost silný, natož zjevný. Konflikt totiž téměř chyběl, vše se zdálo, že se děje samo bez velkého přičinění kohokoli. Chybělo tak drama a zdá se i smysl.

Po druhé přednášce jsem námět rozebíral s kolegou Matějem Kolejákem, který přišel s výbornou poznámkou, proč není hlavní postava žena? Po chvílce přemýšlení jsem nebyl schopný přijít na dobrý důvod, proč by nemohla a co víc, vhodně zapadala do konceptu osamělého dítěte. Byl jsem přesvědčený, že osamělost malé holky se sklony stavět robota a kopat si s balónem je mnohem pochopitelnější a výmluvnější. Holka, co by se zájmy příliš rozcházela s ostatními dívkami jejího věku a kluci by si s ní zase hrát nechtěli, neboť je holka. Ona sama by si nemusela troufat kopat si s kluky, už i kvůli fyziologické nevýhodě. Obraz holky nebo ženy se svým robotem zněl i mnohem lákavěji a neotřeleji. Že kluci milují roboty, to je běžné, u malých holek to už tak časté není. Oba jsme se shodli na tom, že hlavní ženská postava dělá příběh mnohem zajímavější a atraktivnější.

Po pár konzultacích byla z Toma žena nadobro. Přemýšleli jsme zrovna i nad tím, jak často se vůbec žena s technickými sklony, nebo vlastním robotem v médiích objevuje. Hlavním příkladem se nám nakonec stala herní dvojice Alyx a Psa ze série *Half-Life*. Námět se začal i trochu podobat tématu krásky a zvířete, které však sama stvořila. Hezky se zvýšil i vizuální kontrast jemné ženy, nebo holčičky a kovového robota. Celkově vzato se ženská hrdinka zdála jako osobitější a realističtější charakter. Mnoho lidí má svou překvapivou zálibu, na kterou byste je ani netipovali.



Obr.č.4 Alyx a Pes, *Half-Life 2*, Valve Corporation 2004

Verze 3 tedy už vznikala jako příběh Mary a jejího robota. Jméno jsem odvodil z filmu *Metropolis* Fritz Langa, kde je vytvořena přesná robotická kopie hrdinky Marie. Příběh však zatím neprošel většími změnami. Bylo až zvláštní, že jediné, co bylo třeba vyměnit, bylo jméno hlavní postavy a z mladé kolegyně z práce udělat mladého kolegu. Vznikaly sice slovní nesmysly jako „Mary byl překvapený“ ale příběh fungoval takřka beze změny. Po konzultacích pak vyšly najevo hlavní nedostatky.

Hrdinka nebyla dost vybudovaná, konflikt nebyl dost silný a konec nebyl vůbec pochopitelný a hlavně naprosto nezapadající do zbytku. Po rozhovoru s bratrem Ondřejem a panem Gregorem vznikl nový konec. V momentě nevhodnosti tématu klonování a vzkříšení stvořitele se znovu otevřela otázka, co udělá robot, když Mary pochová. Příběh celou dobu k tomuto momentu směřuje a při ohlédnutí zpět k původní skice je i tahle chvíle jádro celého konceptu. Co udělá sluha, když není třeba? Pro zachování námětu, by měl robot plně zaujmout místo Mary, stejně jako potomek nebo dílo se stát živým obrazem své stvořitelky. Potažmo začít znovu, jako kdysi ona. Robot je totiž svým způsobem volný, co však se svou svobodou udělá? V rámci zachování hodnot navrhnul pan Gregor, že by se mohl začít starat o Maryinu vnučku. Víc se tím upřednostní její rodina, kterou vybuodovala

a tím že robot vystřídá její místo coby starající se babičky opravdu zaujme její místo a skrze něj může žít její odkaz. S bratrem jsme však na problematiku robota a smrti přistoupili z pohledu samotného robota. Výsledek strohé logiky by tak nejspíš zněl, že jakmile nemá Mary, o kterou by se mohl starat, postrádá jeho bytí smysl a tudíž nezbývá nic jiného než ho skoncovat.

Scénář verze 4 tedy končil kombinací těchto dvou směrů. Robot zůstal u hrobu Mary a rozmýšlel, co provede. Po chvíli padl na kolena a vypnul se. Vznikl tím falešný konec. Robota, ale nakonec zase zapnula vnučka. Ten si ji prohlédl a ujal se jí. Starost o vnučku byla znázorněna zaváváním jejích tkaniček. Tento motiv se stal průvodným v celém filmu, byl opakován s obměnami. Motiv svázané mašle na tkaničkách hezky ilustruje propojení dvou životů hlavních postav i robotův vývoj. Postupně se totiž ve vázání zlepšuje a dokonce sváže i mladého kolegu. Tím také vyřešil nynější konflikt příběhu. V Práci byla Mary a Adam, pohledný kolega, exponováni jako dva ostýchavci co si navzájem padli do oka, ale ani jeden není s to udělat první krok. Ledy prolomí nakonec robot, který Adama sváže páskou.

## 2.5 Lidé

Ještě před Vánocemi proběhla prezentace bakalářských projektů. Škola nám tak chtěla pomoci získat potřebné lidi do týmu. Zvukaře, střihače nebo produkční. Nejlepším projektům byla slíbena i finanční odměna pro tvorbu filmu. Výsledkem bylo, že jsem nezískal ani zvukaře, ani střihače, ale bylo mi přiděleno 6000,-Kč na zvuk nebo střih, což se zajisté hodilo. Brzy na to na to jsem sháněl Martina Kaňúrka coby produkčního. Jelikož sám nemohl, doporučil mi Gabrielu Plchotovou, která se úlohy ráda zhostila. Ulevilo se mi, když jsem věděl, že mám někoho, kdo je schopný řešit logistiku kolem filmu. Hlavně jsem potřeboval najít lidi na hudbu, ruchy a střih. Na doporučení pana Hejcmana jsem taky šel konzultovat střihovou skladbu s Liborem Nemeškalem, ten mě však vykázal s kritikou dramaturgie. Následoval hon na dramaturgy. Pan Hejzman zajistil vyjádření od Jiřího Kubíčka a zároveň jsem řešil dramaturgii příběhu s Honzou Bártkem. Došlo tak k ujasnění motivů postav, skromnějšímu dělení jednotlivých dějství a hlavně mě přinutil k definování pevného tématu. Stále mi opakoval, že ten kdo se nakonec musí rozhodnout finální podobu jsem já sám. Zjistil jsem tak, že jsem se stal obětí vlastní nerozhodnosti a s čím víc lidí se k filmu vyjádřilo, tím více se film rozpadal a měnil směr. Došlo tak na

slova pana Hejcmana, který přesně před takovou situací varoval. A tímto mu dávám za pravdu, že nelze vyhovět všem.

## 2.6 Změny

Mnoho času tedy bohužel padlo na tvorbu dalších a dalších verzí scénáře a animatiku. Zkoušel se čitelnější konflikt druhé Adamovy nápadnice. Přidávaly se epizody vypovídající o vztahu malé Mary k ostatním dětem. Postava Adama sílila na důležitosti. Robot se pro Mary stával překážkou a předmětem žárlivosti, nebo i sám žárlil. Sklánělo se i k razantním verzím, kde by robot byl předmětem manželských neshod a důvodem k rozvodu.

Největším problémem byl právě onen trojúhelník Mary, Robota a Adama, který měl vytvořit podstatný konflikt příběhu. S krátkím se časem bylo nutno jednat a konečně určit pevné řešení. Klíčem byl tak sám robot. Bylo nutné si uvědomit jasný fakt, že téma a tedy celý film vypovídá jen o Mary, ale hlavně o robotovi. Adam a veškeré potíže kolem něj tedy musely být co nejvíce potlačeny pro dobro závěru s robotem. Sám pan Hejcman určil správný směr a vymyslel dějovou zkratku, ve které poznání Mary s Adamem ihned vyústilo v Robotův čin. Děj tak byl mnohem svižnější a dokonce došlo k humornému efektu. Podobný princip byl využit i na dalších místech. Úvodní sekvence byla zbavena hledání balónu a stavba robota byla zkrácena na minimum.

Závěr prošel taky znatelnou změnou. Upustilo se od falešného konce a přešlo se na komornější psychicky klidnější řešení. Robotovo rozhodnutí se vypnout se nyní předznamenalo vypínáním světel a obrazovek u Maryiny smrtelné postele. Jak sám vypínal spotřebiče, které zůstaly po Mary zapnuté, sám si uvědomil, že je její pozůstatek a že po její smrti by měl vypnout také sebe. V jeho "sebevraždě" ho však vyruší vnučka a stane se jeho novým smyslem života. Elegantní zkracování scénáře tak vedlo k razantnímu zkrácení filmu a tím i nutné produkční části. Jiné motivy se však i rozšiřovaly. Příkladem může být společný běh Mary s Robotem. Na několika místech filmu tento motiv vhodně ilustroval jejich vzájemné postavení a dovednosti.

## 2.7 Výtvarná příprava

Při vybírání námětu, jsem začal taky přemítat nad tím, jakou technikou příběh zpracuji. Od počátku mě lákala 3D animace a měl jsem představu, že právě touto prací bych mohl vstoupit do třetí dimenze. Využití potřeby filmu jako záminku vypilovat novou



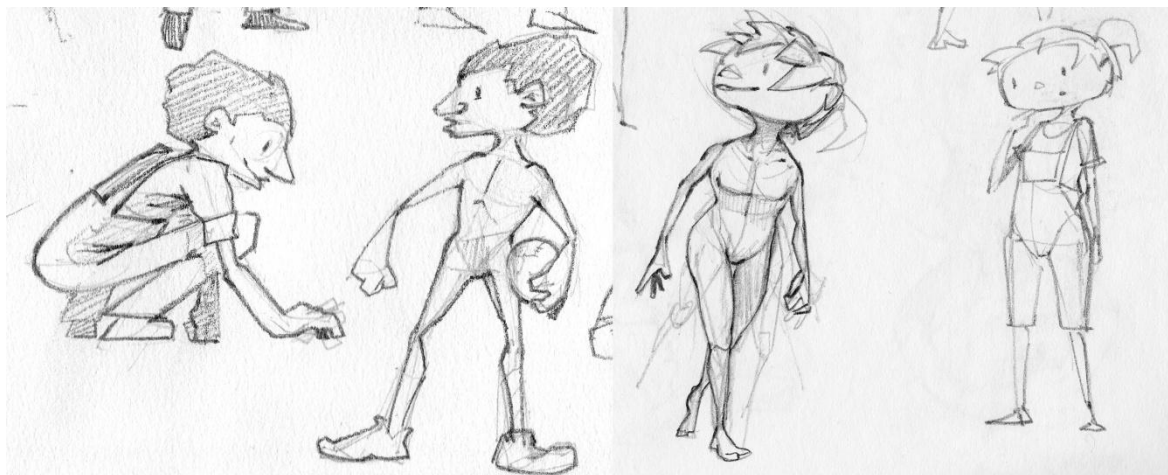
techniku. Už jednou jsem využil semestrální práce k seznámení s novým animačním softwarem. Jakmile se však příběh definoval, nepřipadala 3D animace v úvahu. Příběh by byl příliš náročný na počet prostředí a charakterů. Takže nebyla jistota, jestli bych vůbec tak rozsáhlý projekt zvládnul ve 3D. Nakonec jsem tedy sáhnul po osvědčené technice digitální 2D vektorové animace. Byla to pro mne nejjistější volba a odpadlo tak časově náročné učení nové techniky. Více času se tedy mohlo věnovat kvalitní přípravě s jistou realizací. Výtvarné návrhy pak vznikaly průběžně. Ze všeho nejdřív bylo třeba uchopit dvě hlavní postavy a jejich proměnu časem.



Obr.č.5 první návrh výtvarného zpracování

### 2.7.1 Mary

Z původního Tommyho převzala klukovský charakter. Rozhodl jsem se ji zasadit do zhruba 12-ti let. V jistých ohledech jsem ignoroval realistické pojetí a spíše stylizoval. Přece jen je potřeba hlavně zpočátku, aby byl divák schopen přijmout jistou dávku nadsázky a dětské fantazie. Brzy se vybudovala představa malé blondřaté holky s vlasy do culíku. Překvapilo mě, že culík byl v podstatě to jediné, co určovalo její pohlaví, při jeho vynechání by Mary mohla stejně dobře fungovat jako kluk. Což bylo správně. Hodně mi pomohl poznatek, se kterým přišel Mathew Buch, když viděl první nákresy. Upozornil mě, abych nedělal jen dospělé slečny s velkou hlavou. V nízkém věku jsou si obě pohlaví velmi podobné a tak musely typicky ženské křivky jít stranou. Upozornil mne i na úzkost končetin malých dětí a ostrost kloubů jeho malých dcer. Výsledná Mary je tedy skoro kluk, což se náramně hodí k její roli.



Obr.č.6 skica Tommyho a Mary



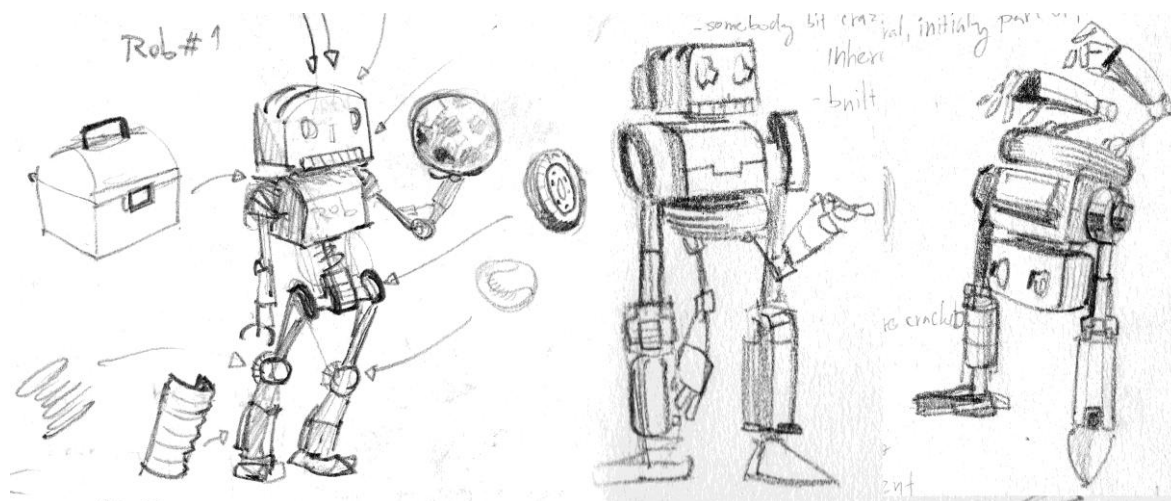
Obr.č.7 finální výtvarný návrh Mary

Podoba dospělé Mary už je mnohem realističtější, je to i nutnost příběhu, kdyby si stále zachovala nepoměrnou hlavu, nefungovaly by tolik vážnější témata. Hrozilo by čistě komické vyznění akce. Tvorba dospělé a staré verze Mary už nebyla tolik složitá, obě totiž vycházely vývojem z předešlého věku.

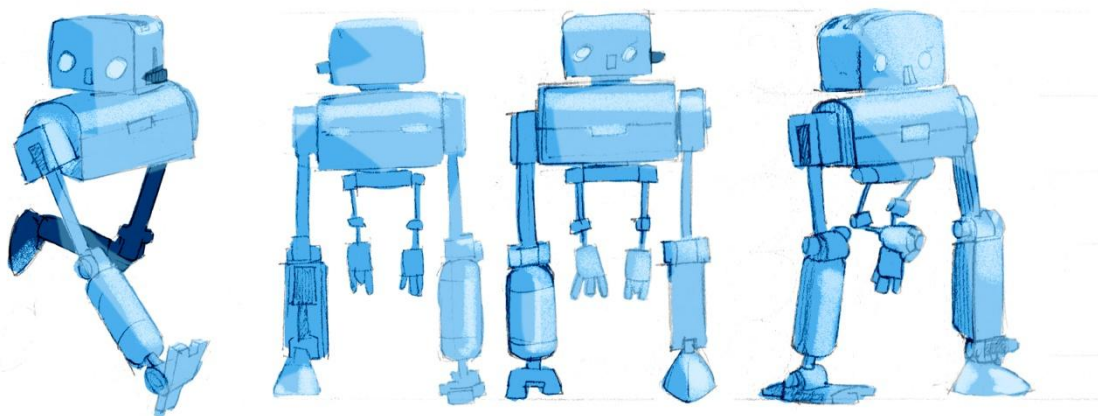
### 2.7.2 Robot

Mělo se jednat o robota postaveného na smetišti malou holkou. Jako inspirace mi posloužily ilustrace Mexického výtvarníka Patricia Bettea a australského ilustrátora Ashley Wood. Vyžádal jsem si taky dětské kresby robotů od dcer M. Bucha, abych měl představu jak, by návrh takového robota mohl vypadat. Nakonec jsem volil cestu obecné představy o robotovi. Hranatá hlava se svítícíma kulatýma očima. Nechtěl jsem jeho tvář dělat příliš popisnou. Robot měl fungovat jako nemá tvář, chováním podoben víc psu než člověku. Chtěl jsem, aby se robotova podoba vyvíjela podle jeho funkce. Měl-li být na začátku pouze na kopání do balónu, dal jsem mu jen to, co na kopání skutečně potřebuje. Ruce

byly třeba, až když byl robot v domácnosti, jeho podoba byla tak přímo ovlivněna dějem. Snažil jsem se i myslet na to, z jakých částí by mohl být tak postaven. Toustovač se zdál jako vhodný kandidát pro hlavu, později jsem si uvědomil přímou spojitost s animovaným filmem *Odvážný malý toaster*. Tělo je bedna od nářadí, jedna z nohou zase žehlička. Postupně jsem nacházel kompromis mezi chaosem harampádí a příliš dobře postaveným robotem. Výsledkem je bídně postavený, ale roztomilý robot.

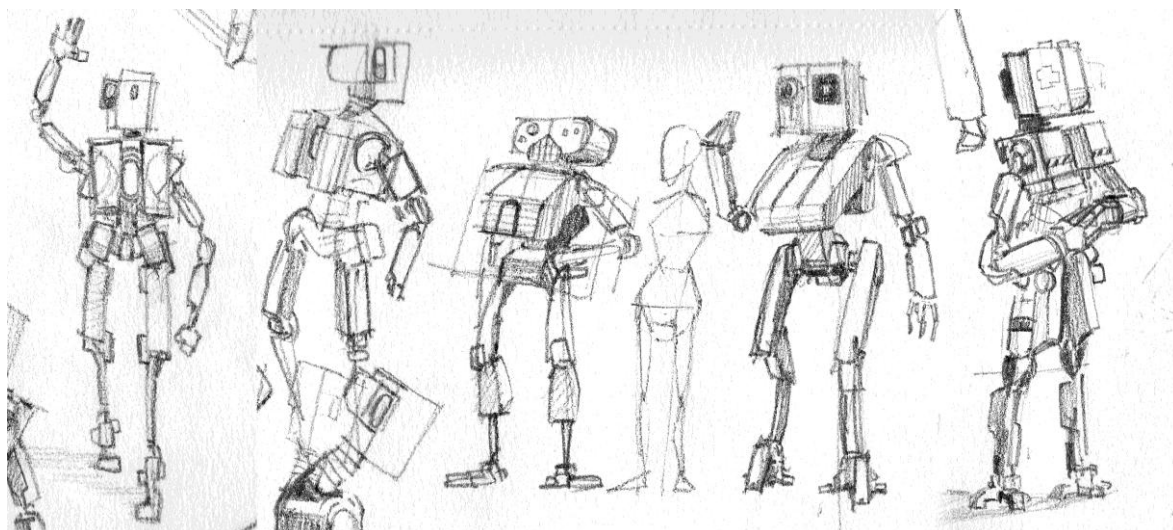


Obr.č.8 skici robota



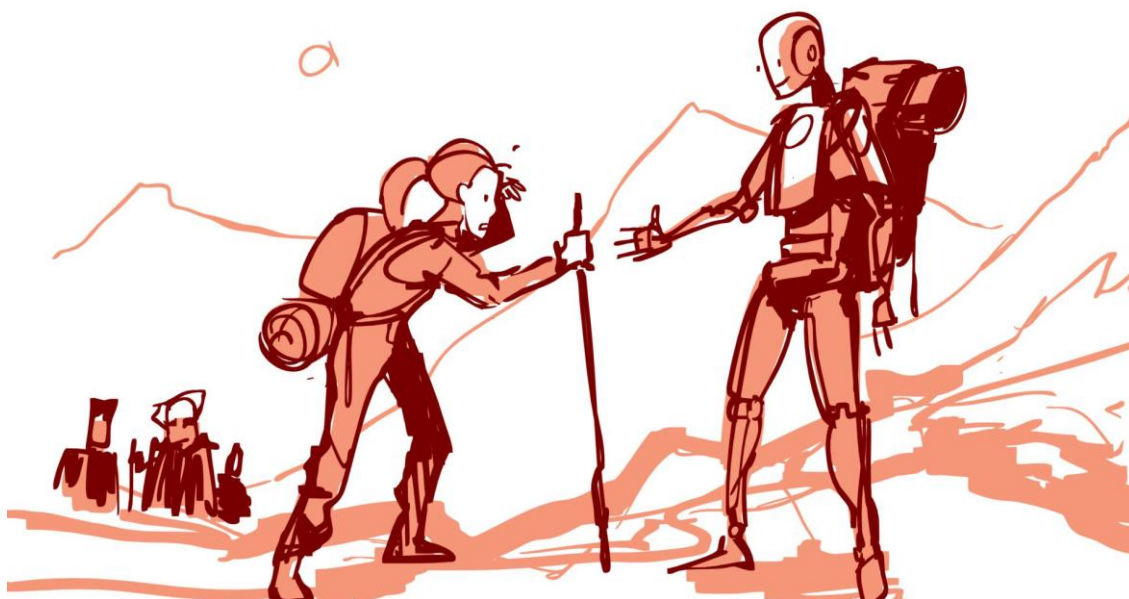
Obr.č.9 finální výtvarný návrh Robota

Jestliže za mlada připomínal spíše pračku s nohama, dalším stádiem měl být už robot více podoben člověku. Je to verze, která se dokáže lidem vyrovnat. Robot pro práci, chodící PC. Vždycky jsem kritizoval filmové roboty-humanoidy, jelikož lidská podoba není pro robota zrovna výhodná. Nyní jsem však šel stejnou cestou, jelikož robot musel být i společníkem Mary a těžko by se obrazově popisovala jeho vyspělost a rovnocennost člověku, kdyby se podobal tanku. Pro pohodlí diváka má tedy podobu lidskou.



Obr.č.10 skici robota druhé generace

Třetí generace je už nadlidská. Nechtěl jsem z něj však dělat úplného člověka, chtěl jsem, aby si zachoval svou syntetiku. Robot se nesnaží stát se opravdu člověkem, nechce se vydávat na to, co nikdy nebude. Nechce lhát. Je spíše upravený pro rodinný život. Oblejší hrany, jemnější ruce, expresivnější obličej, ale stále ne lidský. Inspirací mi byli mimo jiné současné vrcholy robotického průmyslu jako jsou roboti ASIMO a HRP-4. Jedním z důležitých a výpravných prvků designu postav byla i jejich vzájemná výška. Na začátku je Robot menší než Mary, je spíš jako mladší bráška. V dospělosti jsou výškově takřka vyrovnáni a ve stáří je pak robot jednoznačně vyšší a i postojem těla působí dominantněji. Vzájemné postavení hlavních charakterů je tak podpořeno i vizuálně.



Obr.č.11 vzájemné postavení hlavních postav

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 PRODUKCE

#### 3.1 Animace

Teorie samotné animace byla prostá. Přivést dosavadní animatik do plynulejšího pohybu. K revizi jsem si vytvořil opět sdílenou tabulku pomocí *Google dokumentů*. Díky jednoduchému výpočtu jsem pak byl schopný určit z kolika procent je projekt kompletní. A jak práce postupuje, mohli také sledovat všichni zúčastnění. Každá scéna byla tak rozdělena na logicky posloupné akce: animace, kolorování, prostředí, post-produkce. Velmi užitečný se ukázal sloupec s relativní mírou obtížnosti záběru. Náročnější scény tak mohly vznikat předem a jednodušší se mohly nechat na později. Všechny data týkající se projektu jsem ukládal a zálohoval pomocí služby *Dropbox*, což mi umožnilo je mít kdykoli a kdekoli online k dispozici. Případná změna pracoviště byla tak mnohem pohodlnější. Zároveň fungoval tento systém jako ochrana proti datové ztrátě, jelikož všechno bylo na několika úložištích zároveň i na serveru, který si pamatuje předešlé verze souborů. Všem tuto službu doporučuji, obzvláště, dělá-li na více počítačích zároveň.

scény	anim LEVEL	animace	color	animo	post	TOTAL
000_CREATED	1	100.00%	85.00%	24.14%	0.52%	52.53%
000a_longJunk	1					
000b_M_lookout	1					
001_001	1					
002_M_singomp	3					
003_M_slide	1					chybí pusa: ale to snad ani nevadí
005a_M_kickty	3					
004_M_longRun	2					
006_Pic_Cable	2					
005_M_closeRun	3					
007_C_SmartVat	0					MULTI
008_M_sacaRun	3					Viz 006_closeRun
009_M_closeRunCrash	2					Viz 006_closeRun
010_TurnOff	2					
011_M_getUp	2					
010a_M_PickUp	1					
002_Pic_McClose	2					
013_M_singRoof	1					
014_CloseMont	1					
015_CloseCable	1					
016_CloseFast	1					
017_M_ready	2			0.7		
018_R_TurnUp	2			0.9		linka jen na začátku
008_Pic_00000000	2			0.9		chybí hana
020_M_happyGe	2			0.7		linka jen na začátku
021_Totinet	3			0.9		
022_Magnet	2			0.9		
023_Legs	3			0.9		
024_M_PickUP	3			0.9		
025_TotWALK	4			0.9		YEAM!
026_MR_longRun	2			0.7		
027_P_jan	3			0.7		MULTI
028_M_runBall	2			0.7		MULTI
029_P_BallCrash	2			0.7		VIZ 027
030_M_runShock	2			0.7		VIZ 028
031_Broke	1			0.7		
032_raketone	1			0.7		
033_UDoor1	3			0.7		MULTI
034_CameByys	3			0.7		
035_DChosed	1			0.7		VIZ
036_closeMontHand	1			0.7		
037_hand	2			0.7		
038_Garden	3			0.7		
039_SHOESteam	3			0.7		oděšky robot
040_Exc_Weld	1			0.7		
041_Weldone	2			0.7		
042a_Chaperok	1			0.7		PEKLO!
047_rhoheln	2			0.7		

Obr.č.12 tabulka postupu

Jak již bylo zmíněno, animace probíhala digitální kresbou tabletem ve vektorovém animačním softwaru. Po dřívějších zkušenostech jsem použil *Toon Boom*, pro jeho snadné zacházení s objekty a prací s barvami. Díky vektorové formě byla animace velikostně nezávislá, jelikož jde jen o matematicky popsané křivky, které lze zvětšovat do požadované velikosti bez ztráty kvality. V post-produkci tak bylo možné upravovat kameru a šíři pohledu bez problému.

Animoval jsem ve frekvenci dvaceti čtyř snímků za sekundu, většinou jsem ale tvořil pohyb po dvou až čtyřech snímcích podle potřeby a rychlosti akce. Snažil jsem se animovat ekonomicky a zbytečně neztrácet čas s detaily. Neustále jsem však s tímto přístupem měl problém, protože jsem měl přirozené vždy nutkání udělat záběr co nejlepší. Mnohokrát jsem musel krotit svou posedlost detailem v pohybu perfekcionismus. Protože mnoho věcí šlo nakonec ve výsledné rychlosti sotva postřehnout. Sám pan Hejcman mi radil, abych to nepřeháněl. Abych dělal jen tolik, kolik si vyžadoval příběh a ne víc. Sám jsem si to formuloval tak, abych se jedním snímkem zaobíral jen na tolik, na kolik bude patrný ve výsledku. i přes tyto pomůcky jsem se stále nacházel, jak lpím na tom a tom detailu nebo spravuju už tak dostatečnou sekvenci.

Jedna z užitečných animačních pomůcek mi byl vizuální metronom. Rytmus a průběh chůze nebo běhu charakteru jsem si nejdřív rychle ztvárnil v podobě skákajícího balónku. Ten pak sloužil jako pomůcka pro jednotlivé fáze. Většina pohybů vznikala metodou pose to pose, kdy konkrétní pózy jsem většinou přejímal už z animatiku.

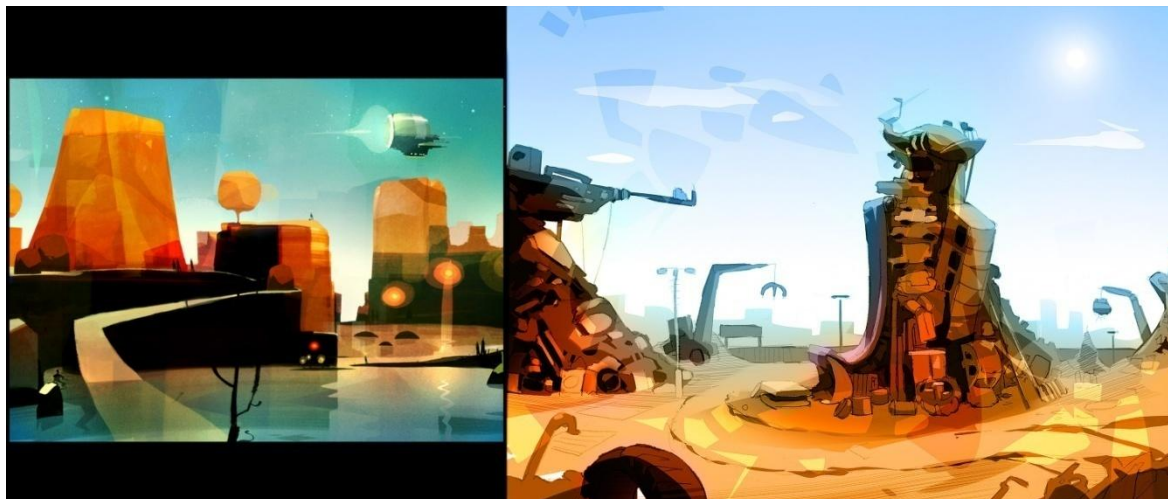
### 3.2 Kolorování

Právě vektorová grafika a chytré nástroje zjednodušilo vybarvování charakterů na pouhé vybírání ploch k zabarvení. Jediné, co proces narušovalo, bylo spravování děr ve tvarech, což někdy šlo i automaticky. V případě opakujících se cyklů stačilo dokonce snímky vybarvit jen jednou, ty pak fungovaly jako reference pro jejich kopie. Díky sdíleným paletám mezi scénami šlo také již použité barvy snadno měnit. Každá změna se pak ihned provedla na všech místech, kde byla barva použita. Každý odstín tedy musel být definován jednou barvou. Šlo o sice umělecky svazující, ale produkčně velmi výhodnou funkci. Případné změny byly tak poměrně rychlé. Tímto bych chtěl poděkovat Martině Nesvadbové, za to že přijala obětavou funkci koloristky a tím výrazně napomohla časové náročnosti animace.

### 3.3 Prostředí

Původní návrhy prostředí silně ovlivnil Patricio Betteo a jeho výtvarný styl. Okouzlen jeho tvaroslovím a prací s barvou jsem původně plánoval poměrně složité kompozice prostředí. Až test filmového výtvarna prozradil nevhodnost tohoto stylu. Kvůli jednoduchosti postav strhávalo prostředí veškerou pozornost a postavy se v něm až ztrácely. Bylo tedy třeba pozadí velmi zjednodušit a redukovat více do barevných siluet

reprezentujících zamýšlené prostředí. Nerovnost tahu pozadí tvořených v programu *Adobe Photoshop* se navíc podobá klasické technice a tím se ještě více odliší od syntetického tahu vektoru. Mnoho pozadí také vznikalo rozdělené na plány připravené na tvorbu prostorového efektu v post-produkci.



Obr.č.13 *slow* od Patricia Bettea a první návrh prostředí



Obr.č.14 finální pozadí filmu



## 4 POST-PRODUKCE

Zvoleným post-produkčním softwarem byl *Adobe After Effects*. V něm pak probíhalo nasazení animované akce do malovaných pozadí, případné pohyby kamery, prostorové a speciální efekty a případné barevné korekce. Export probíhal prostřednictvím PNG sekvencí. Metoda je nejen datově nenáročná, ale taky odolná vůči pádu programu.

Sekvence pokračovaly do střížny. Produkční mi doporučila Michala Orsavu jakožto spolehlivého střihače a ten také obstál své pověsti. Původní střih animatiku, tak obohatil o pár vlastních zásahů a výsledek je divácky mnohem přívětivější a svižnější. Bylo sice potřeba provést v některých scénách pár změn, ale většinou šlo o rychlé úpravy, co výsledku značně napomohly. Samotný střih byl možný jen díky animaci přesahů oproti animatiku. Ty se na pár místech ještě ukázaly jako nedostačující. Ve výsledku vznikla jen jedna scéna, která se nedostala do finálního střihu. Shodou okolností jedna z těch co vznikly na popud střihače.

Tvorba hudby a ruchů probíhala podobným způsobem. K tvorbě autorské hudby byl vyzván Filip Racz a ruchovou stránku zase obstaral Petr Kolev. V průběhu několika verzí a komentářů tak vznikala zvuková stránka filmu vhodně podporující tu obrazovou.

## ZÁVĚR

Kvůli mnohým úpravám námětu a scénáře se samotná produkce a post-produkce stala závodem o čas. Nemyslím si však, že zdržení v pre-produkci bylo na škodu, spíše naopak. Postupnými úpravami se totiž docílilo plynulého vyprávění a průběžné odbočky a změny utvrdily výsledný tvar. Jsem tedy s výsledkem spokojený a jsem rád za tuto příležitost a zkušenosti z ní vyplývající.

Jedna z takových zkušeností je potřeba týmové spolupráce. Poznal jsem, jak jsou možnosti jednoho tvůrce velmi omezené a časově nevyzpytatelné. Jakýkoli spolupracovník navíc se rovnal znatelnému skoku vpřed k zdárnému cíli. Celkově soudím, že zkušenost práce v týmu je v dnešním světě nutná, zejména v oboru animace. Beru to jako ponaučení do příštích projektů. Vymyslet hodnotný projekt, sehnat co nejvíc lidí, co má zájem se na něm podílet, dbát na časový plán a spolupracovat.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. v Praze: Rybka, 2007.

ISBN 978-808-7067-659.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

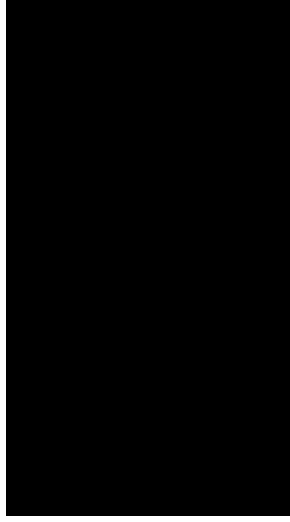
Obrázek č.1	návrh k projektu Genesis	12
Obrázek č.2	původní skica námětu	13
Obrázek č.3	Tabulka se scénářem a lepící papírky	16
Obrázek č.4	Alyx a Pes, Half-Life 2, Valve Corporation 2004	21
Obrázek č.5	první návrh výtvarného zpracování	24
Obrázek č.6	skica Tommyho a Mary	25
Obrázek č.7	finální výtvarný návrh Mary	25
Obrázek č.8	skici robota	26
Obrázek č.9	finální výtvarný návrh Robota	26
Obrázek č.10	skici robota druhé generace	27
Obrázek č.11	vzájemné postavení hlavních postav	27
Obrázek č.12	<i>tabulka postupu</i>	31
Obrázek č.13	<i>Slow</i> od Patricia Bettea a první návrh prostředí	31
Obrázek č.14	finální pozadí filmu	31

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Obrázkový technický scénář

## **PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ TECHNICKÝ SCÉNÁŘ**

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
000_CREATED	01:10		2000b_M_lookout	02:23	1

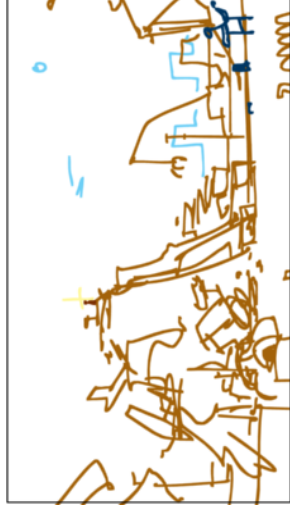


Za átek- erno

Pohled na skládku - titulky VC



scéna	délka	fáze
1 000a_longjunk	04:03	



Na vrcholu jedné hromady se cosi pohne a zablýská

scéna	délka	fáze
2000b_M_lookout	02:23	1



Švenkem se nám ze strany ukáže MARY hledící dalekohledem PD

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
001_bino	03:15		2002_M_binojump	06:06	3



Skrz dalekohled je v dáli vid t postava v brance

scéna	délka	fáze
1002_M_binojump	06:06	



dalekohled schová a podívá se na balón



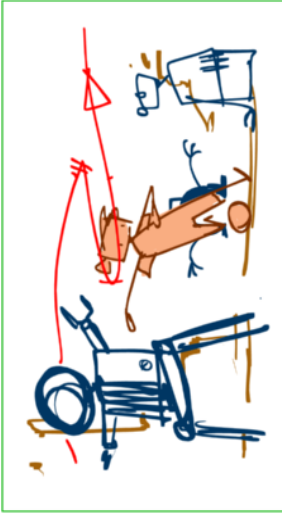
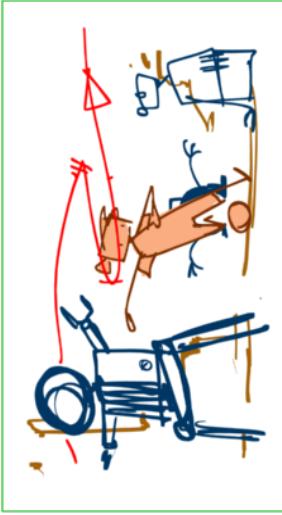
scéna	délka	fáze
2002_M_binojump	06:06	3



kopne balón dol

C

C





scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
002_M_binojump	06:06		003_M_slide	03:02	
					
4	003_M_slide	03:02	1	003_M_slide	03:02
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
003a_M_klicky	01:21		003a_M_klicky	01:21	
					
2	003a_M_klicky	01:21	1	003a_M_klicky	01:21

a skočí za ním

Po koberci se kutálí balón dol

Mary ho následuje

Mary se s balónem vyhýbá umlým fotbalist m

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
004_M_longRun	02:21		005_Fx_robots	01:20	
					
1	005_Fx_robots	01:20	1006_M_closeRun	01:23	
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
1006_M_closeRun	01:23		1006_M_closeRun	01:23	
					
2	1006_M_closeRun	01:23	2	1006_M_closeRun	01:23

Mary probíhá skládkou mezi umlými fotbalisty

Probíhající Mary se odráží v hlavě jednoho z protihrá

Mary bříží a na botách má rozvázané tkaničky

kope balón před sebou





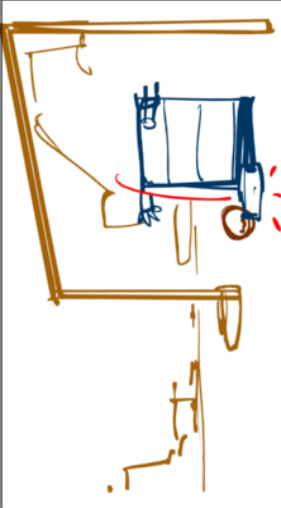

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
007_S_BarWait	02:01		1008_M_faceRun	01:08		009_M_closeRunCrash	01:11	
								

Z pohledu sledujeme umlého brankáře ekajícího na střelu  
C

Pohled na tvář jak Mary zaujat  
PD

Mary má poád rozvávané tkaničky  
D

Mary zakopává o tkaničky

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
010_BarBall	04:13	1	010_BarBall	04:13	2	010_BarBall	04:13	3
								

Balón se líní k bráně  
C

narazí do ní

brankář ovládne hlavou (toustova)

Mary se zdvihá a sleduje co se stalo  
PC

scéna 011a\_M\_PickToast 01:22 fáze



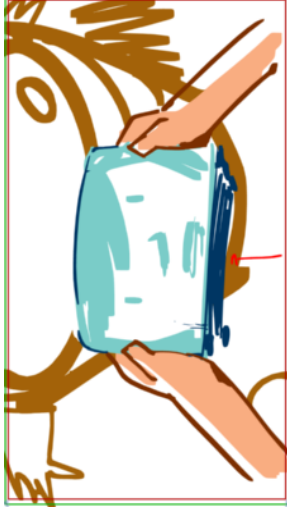
toustova leží na zemi, v odraze se blíží postava D

scéna 011a\_M\_PickToast 01:22 fáze



Mary zdvíhá toustova

scéna 2012\_Fx\_McToast 02:21 fáze



Mary se udiven dívá na sv j odraz v toustova i PD

scéna 1012\_Fx\_McToast 02:21 fáze



usm je se, dostala nápad

scéna 013\_M\_longRoof 02:04 fáze



Ve svém improvizovaném p íst ešku Mary pokládá bednu s ná adím C

scéna 1013\_M\_longRoof 02:04 fáze



za ne se v ní prohrabávat

scéna 2 014\_CloseMont 01:01 fáze







Detail na montování matky

scéna 1015\_CloseCable 01:05 fáze



Detail na utahování el. drát





scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
016_CloseToast	01:03		1	017_M_ready	01:09	1	018_R_TurnUP	01:17
								

Detail na zasunování toustů do toustova e

Mary dokončila robota a chystá se ho spustit  
PD

Ruka se blíží k tlačítku na robotovi  
D

zmáčkne ho

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
019_Fx_RobEntre	03:13		019_Fx_RobEntre	03:13		2020_M_happyGo	01:05	
								

Ozve se rána a skrz kouzlení 2 o i, Mary odhání kouzlení kouzlení  
PC

Kouzlení se rozejde a ukáže jeouduciho ROBOTA ten tážav nakloní hlavu, tlačítko má místo nosu

Mary se usměje a sklání se nalevo k Robotovi  
PD

Mary se usměje a sklání se nalevo k robotovi, ten se jí lekne  
PD

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
021_1stMet	04:04		022_Magnet	04:08	
			022_Magnet	04:08	
			023_Legs	05:02	

Mary mu ukáže balón a Robot p ekvapením vystřelí kouli

Mary s kolečkem na skládce sbírá další součástky

Projde pod magnetem, který kolečka i s obsahem zdvihne. Mary tomu nevěnuje pozornost

robot dostává nohy, Mary mu ještě utahuje koleno

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
023_Legs	05:02		023_Legs	05:02	
			023_Legs	05:02	
			023_Legs	05:02	
			4024_MR_PickUP	03:22	

Mary se zdvihá, Robot neví co si myslet

Zatím co Mary Robota obchází, studuje novou končetinu

Mary se chystá robota zdvihnout

Robot je zdvihán na vlastní

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
024_MR_PickUP	03:22		2024_MR_PickUP	03:22		025_1stWALK	05:05	
025_1stWALK	05:05		025_1stWALK	05:05		025_1stWALK	05:05	

chvilí na nich stojí

a padá na zem. Mary se lekne

Mary u í robota chodit  
C

Musi p i tom brzdit jeho neobratné pohyby


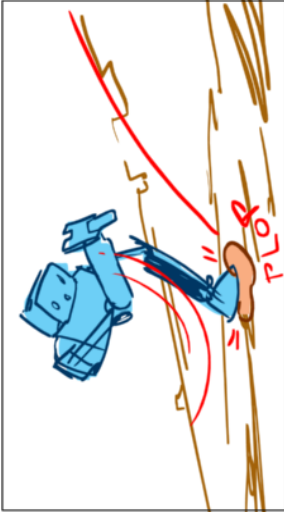
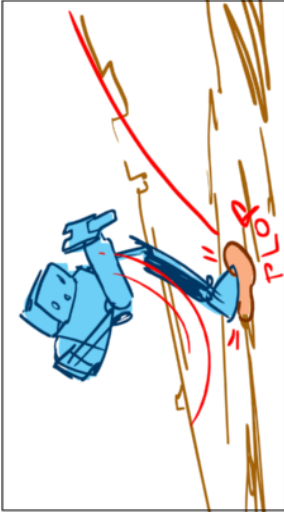



scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
026_MR_longRun	03:23		026_MR_longRun	03:23		026_MR_longRun	03:23	
026_MR_longRun	03:23		026_MR_longRun	03:23		026_MR_longRun	03:23	
026_MR_longRun	03:23		026_MR_longRun	03:23		027_R_run	01:08	

Po skládce kde d í v b žela Mary sama si hraje s Robotem  
VC

nahrává mu balón

Robot ho kope vp ed

Robot už umí b žet, ikdyž né ladn  
C

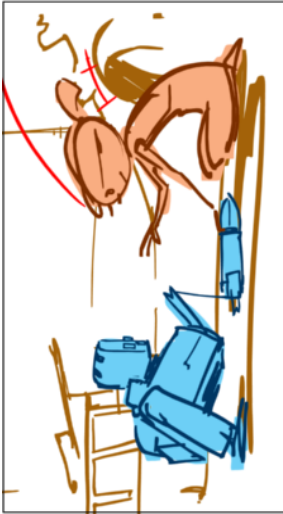
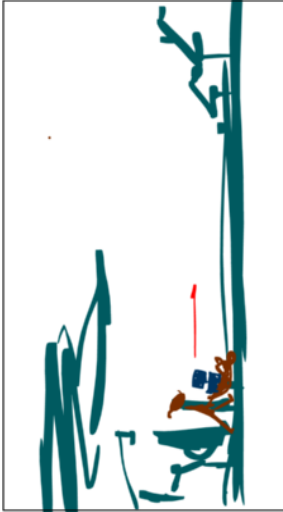
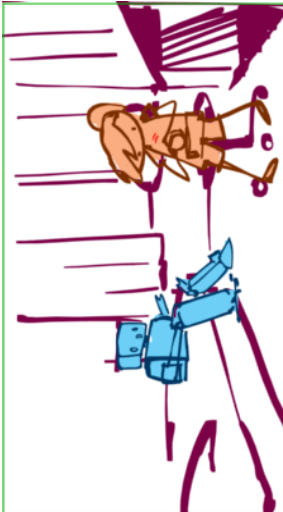
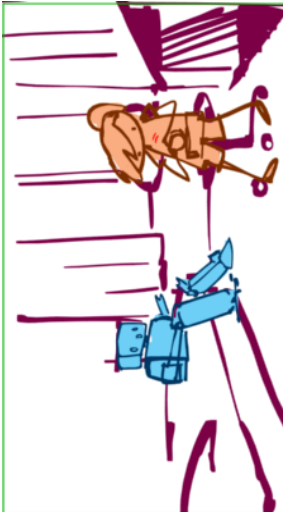
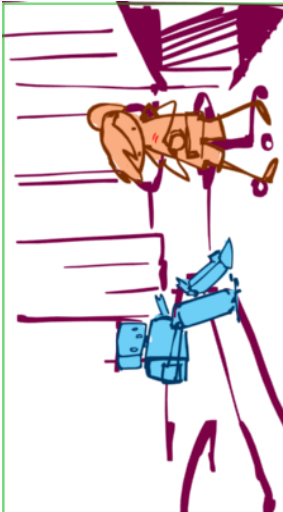
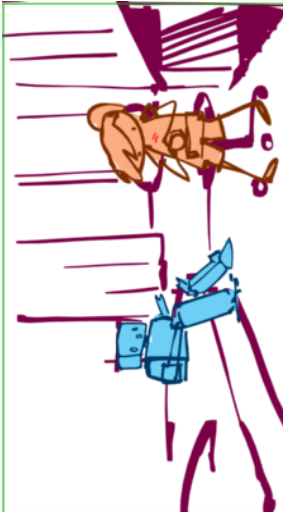
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
028_M_runBall	01:23		029_R_BallCrash	01:07		029_R_BallCrash	01:07	
								
030_M_runShock	00:23		033_IZOroom1	04:03		033_IZOroom1	04:03	
								

Mary mu v b hu znovu nahrává  
PC

Robot na balónu zakopne  
C

a t iskne sebou o zem

Mary je v šoku  
PC

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
031_Broke	01:09		032_rideHome	03:08		033_IZOroom1	04:03	
								
033_IZOroom1	04:03		033_IZOroom1	04:03		033_IZOroom1	04:03	
								

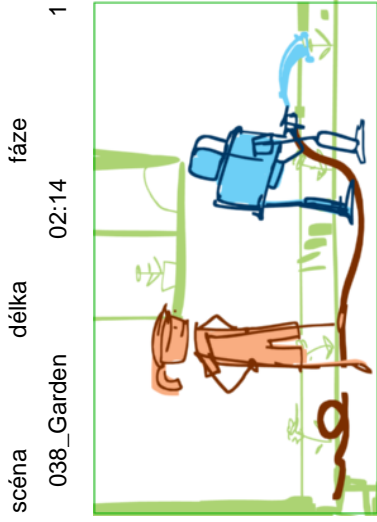
Vrací se za Robotem a sleduje jeho zlomenou  
nohu  
PC

Mary p eváží robota ze skládky dom  
C

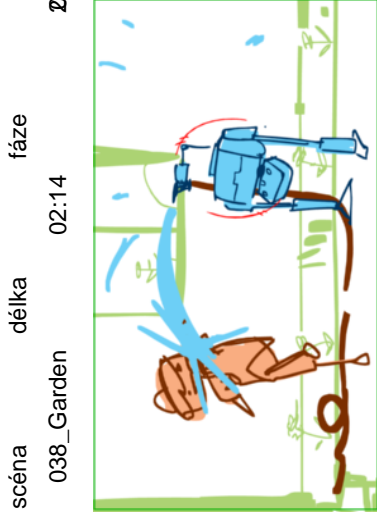
Robota posadí na postel v jejím pokojíčku a  
hledá tepicí pásku  
C

Mary natáhle pásku, Robot se jí lekne

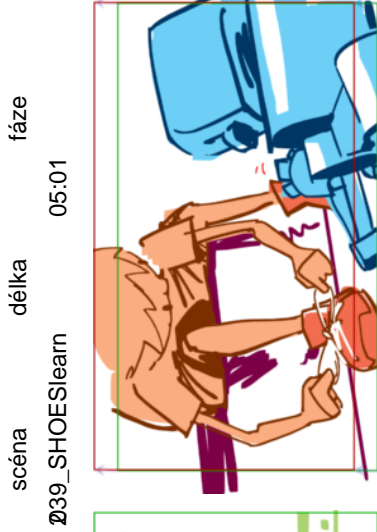




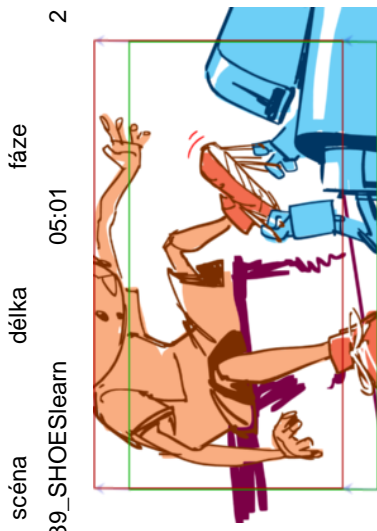
Za domem Robot zalévá záhonek. Mary na něj dohlíží  
C



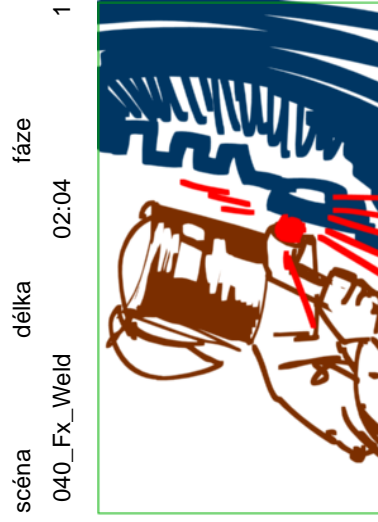
Robot se však p evrátí a post íká i Mary



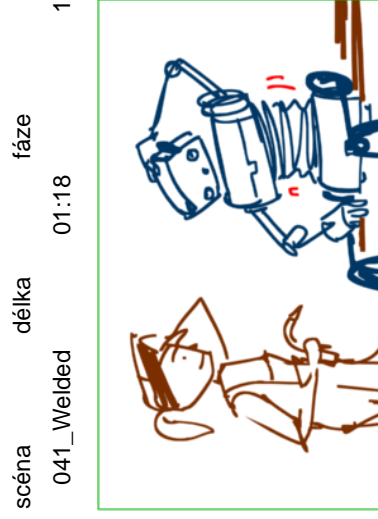
Robot se u í zavazovat tkani ky  
PD



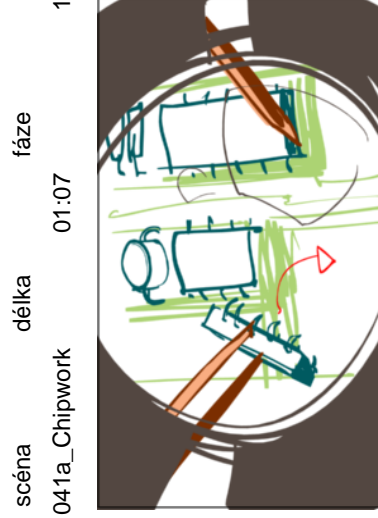
Nakonec se do nich zamotá



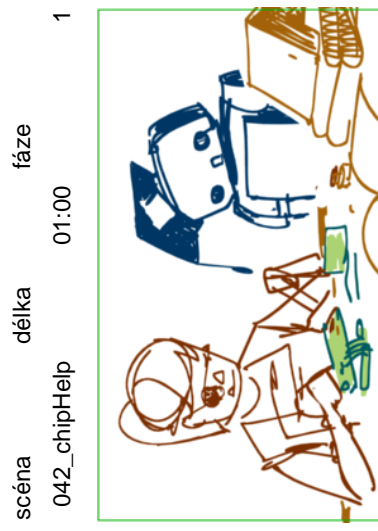
Mary n co sva uje  
PD



Robot má nový trup a zkouší jeho ohebnost. Mary si sundá kryt. Je už odrostlejší  
C




Detail na tvorbu ípové desky



Mary je dosp lejší a skládá pro robota ípovou desku. Robot je zatím vypnutý vedle ní a má na hlav Marynu "diplomovou epici"  
PD







scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
043_HeadChip	03:12	1	043_HeadChip	03:12	2	044_newBody	04:08	1
								
								

Do nové robotí halvy Mary vkládá čip, zapíná ho tlačítkem na nose  
D

a zavírá kryt

Robot se probere a prohlíží si nové tlačítko, Mary ho pyšně sleduje  
PC

Robto se obrátí na ni

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
044_newBody	04:08	1	045_SHOESquick	01:06	1	046_ParkRun	03:13	1
								
								

Podávají ruce jakožto kolegové

Robto Mary bleskurychle zaváže tenisky  
D

V parku běží Mary s Robotem bok po boku. Ten ukazuje jak jsou daleko  
PC

Probíhají kolem milence na lavičce

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
047_W_coffe	02:15		047_W_coffe	02:15		048_W_Fx_guySpot	02:03	
1			1			1		
049_W_Mlove	01:07							
1								

V práci p ináš robot kafe. Mary jen hledí zasn n p ed sebe PC

Robot si sedá a podívá se tam kam ona

Pohled pat í ADAMOVI, pohlednému kolegovi pracujícím opodál. Robot se dívá zp t na Mary PC/D

Mary stále zasn n hledí p ed sebe PD


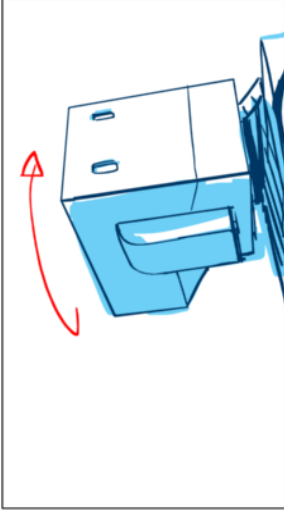
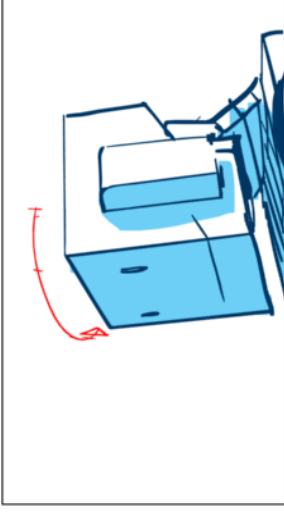
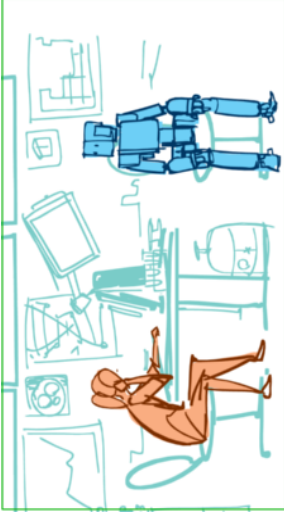
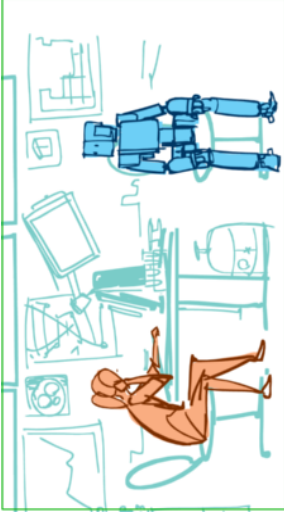
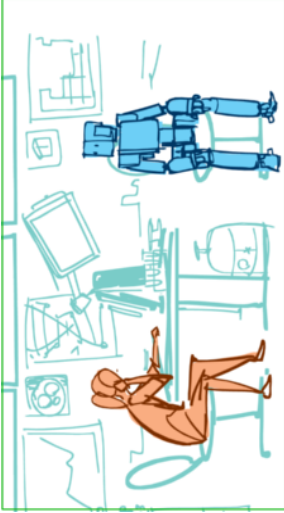
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
050_W_AspotLove	03:19		050_W_AspotLove	03:19		051_W_MloveClose	01:12	
1			1			1		
052_W_AloveClose	01:11							
1								

Adam její pohled vycítí PD

Jakmile jí však vidí, usm je se na ni

Mary je p ekvapená a zasko ena jeho úsm vem D

Adam op tuje láskyplný výraz, ihned mu padla do oka D

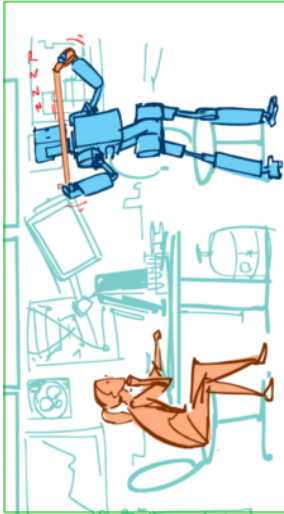





scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
053_W_MloveShy	00:22		1 054_RlookSides	03:03		1 054_RlookSides	03:03	
055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23	

Mary však se studu cudn uhne pohledem a skrýje obličej PD

Robot se otáčí D

na oboje strany

Mary se poád stydí, robot se rozhodnul konat C

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23	
055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23		055_W_IZOadam	08:23	

postaví se, vytáhne z hrudi lepicí pásku

a jde mimo záběr za Adamem

Ozve se bleskové zalepování, Mary se vyleká

zpátky k Mary jí jede Adam p evázaný páskou k židli jako dárek.

scéna 055\_W\_IZOadam 08:23

délka fáze



zamává na Mary a ona na n j, te už jsou si blíží, ledy byly prolomeny

scéna 056\_R\_Framing 01:13

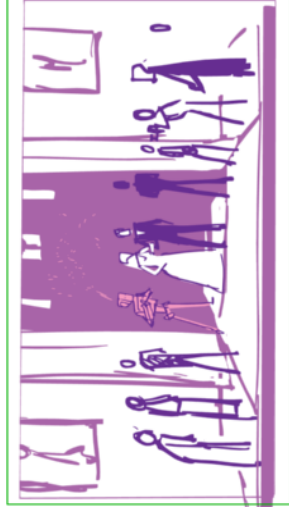
délka fáze



Robot si za ínající milence zaráme kuje a vyfotí

scéna 057\_S\_church 02:02

délka fáze



po záblesku se objeví svatební fotografie, následuej série rodinných fotek

scéna 058\_S\_Baby 02:07

délka fáze



Foto: Robtoovi p edstavujou miminko PD

scéna 059\_S\_BoyShoes 02:02

délka fáze

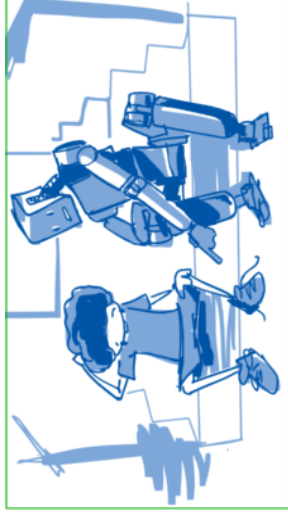


Foto: Robot u í malého kluka zavazovat tkani ky PC

scéna 060\_S\_Family 02:06

délka fáze

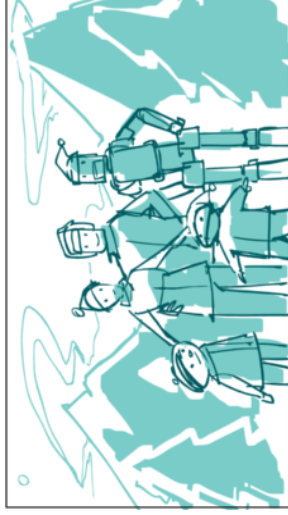


Foto: Momentka z rodinného výletu s robotem, synové jsou už dva PC

scéna 061\_S\_Football 02:09

délka fáze

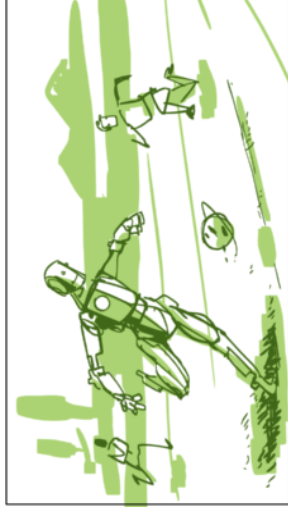


Foto: Robot s mladíky hraje fotbal C

scéna 062\_S\_Tired 02:06

délka fáze



Foto: Mary s robotem na výlet , Mary si musí odpo inout PC




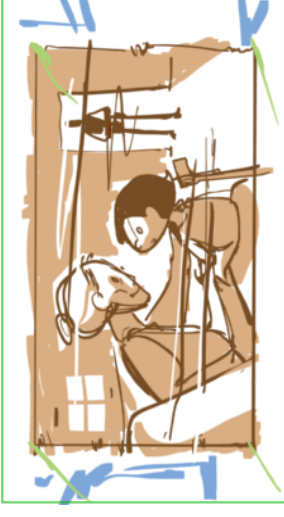




scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
062a_S_Prego	02:00	1	063_S_Old	02:09	1	064_S_AFuneral	02:10	1
								
065_SFX_niece	03:03	1						
								

Foto: Mary se stává babičkou  
PC

Foto: Mary veze kočárku s vnoučenkou, Robot zas veze starého Adama na invalidním vozíku  
PC

Foto: Robot s Mary odchází z Adamova pohřbu  
PC

Foto: Mary se stará o VNU KU. Pohled se oddálí, fotka je holograficky promítána  
PC

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
066_Fx_OldWalk	02:14	1	067_BedPut	03:19	1	067_BedPut	03:19	2
								
			067_BedPut	03:19	3			
								

Robot vede nemožnou Mary po chodbě a zároveň promítá fotky  
PC

Robot ukládá starou Mary do postele. Ložnice je vybavena obrazovkami a za oknem jde vidět mnoho stáří  
PC

robot zkontroluje obrazovky ukazující Maryin zdravotní stav

a chystá se odejít

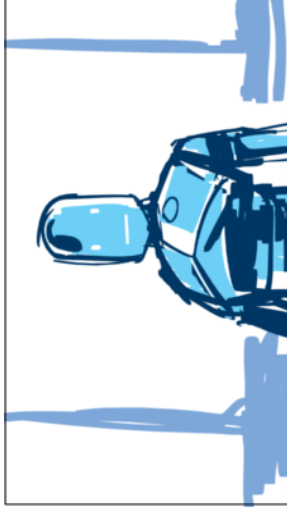
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
068_HandHold	01:09		069a_R_watchbed	01:13		070_Mdeath	04:07	



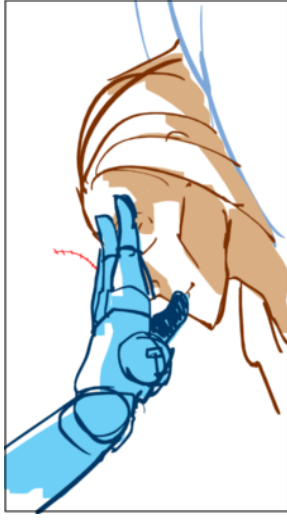
Mary Robota zastaví stiskem dlan  
D



Rodina stojí u Mary v její smrtelné posteli.  
Robot u ní stále bdí, vnu ka ze situace nemá  
pojmem a nudí se  
C



Robot dlouze sleduje Mary p ed sebou  
PD



Robot již zesnulé Mary pomalu zavírá o i  
D

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
070_Mdeath	04:07		072_F_Grave	02:13		1073_F_RobGlow	02:14	



Nakonec ji i jemn zmá kne na nos, jakoby ji  
cht l tal říkem vypnout



Dlouhý pohled na truchlící pozůstalé na  
h bitov . Svítí mezi nimi i robot  
C



Na náhrobku jsou fotografie Adama a Mary. V  
žule se leskne robot v svit  
PD



Robot truchlí v davu tmavých postav. Má oblek  
a jako jediný svítí obli ejem  
PD

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
074_E_loneSit	08:15	1	074_E_loneSit	08:15	2	074_E_loneSit	08:15	3
074_E_loneSit	08:15	2	074_E_loneSit	08:15	3	074_E_loneSit	08:15	4

Zp t v pokoji Mary p emýšíl Robot nad tím co bude dál. Je pozd a venku zá i no ní m sto C

nakonec se zvedne, aby povypínal obrazovky na st n

zataáhne i rolety a vypne lustr

poslední z stane svítit jen lampi ka u postele a on sám




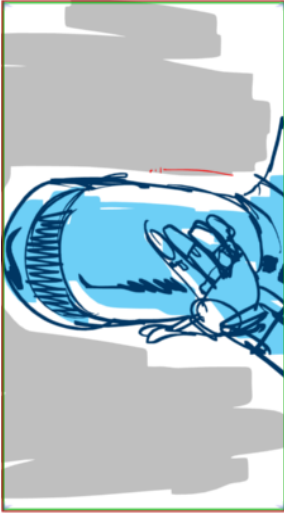
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
075_ButtSpot	03:12	1	076_MaskOff	04:14	1	076_MaskOff	04:14	2
075_ButtSpot	03:12	1	076_MaskOff	04:14	1	077_TurnOff	02:19	1

natáhne se, aby lampi ku vypnul, ale zarazí se D

Uv domí si jeho vlastní vypína . P ejede si po obli eji PD

a odejme p ední kryt obli eje

je p ipraven vypnout to poslední co po Mary zbylo. Pomalu se p ibližuje k vypína i na nose

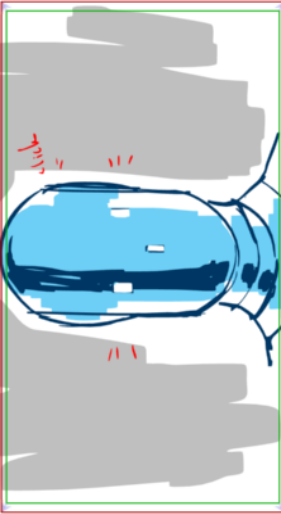
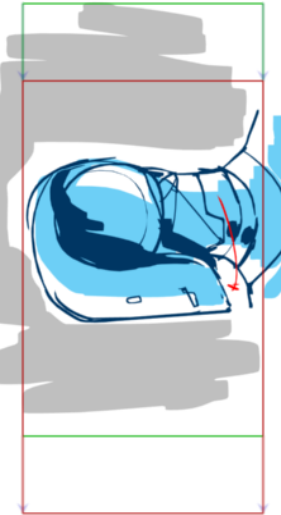

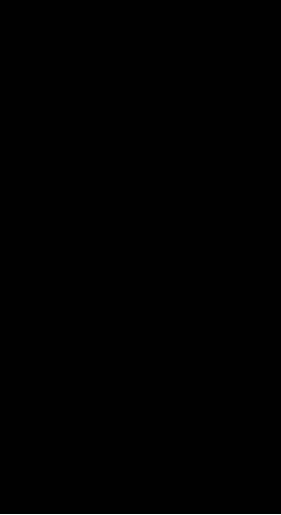
scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
078_HopeDoor	02:02		079_S_RobChoice	02:22		080_S_shoesNeed	01:23	
								
1080a_MaskBack	05:12							
								

Do pokoje zv dav vtrhne vnu ka. Zá í za ní sv tlo PC

Vyrušený robot jí sleduje z temného pokoje C

Vnu ka má rozvázané tkani ky D

Robot si nasazuje obli ej zp t D

scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze	scéna	délka	fáze
080a_MaskBack	05:12		2080a_MaskBack	05:12		3 081_ButtPress	00:21	
								
_Blick_END	01:01							
								

rozhodl se nevyplínat se, a ujmout se výchovy vnu ky

s úsm vem tedy na ní pohlédne

Nakonec teda nevyplne sebe, ale jen lampu D

KONEC- titulky