

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce
MECHANICKÁ HRAČKA
Adam Kasalý

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení designu

Studijní program Design
Studijní obor Design kovu a šperku

Bakalářská práce
Mechanická hračka
Adam Kasalý

Vedoucí práce: prof. ak. soch Vratislav Karel Novák
Oddělení designu
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

Podpis autora

Obsah

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3 CÍL PRÁCE	5
4 PROCES PŘÍPRAVY	7
4.1 INSPIRACE.....	7
4.2 SCÉNÁŘ.....	11
4.3 PRVNÍ PŘÍPRAVY.....	14
4.4 POSLEDNÍ PŘÍPRAVY.....	15
5 PROCES TVORBY	18
6 POPIS DÍLA.....	22
7 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	24
8 SILNÉ A SLABÉ STRÁNKY	25
9 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	26
10 RESUMÉ.....	27
11 SEZNAM PŘÍLOH.....	29

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Má současná specializace pro tuto bakalářskou práci je v této chvíli mechanická hračka. Dále bych však nemluvil přímo jen o mechanické hračce, ale o určitém druhu loutky. Tou se totiž mechanická hračka stává ve chvíli, kdy se dostává do rukou animátora. Animátor se tedy stává mým předmětem zaměření.

Proč animátor?

Vysvětlil bych to asi takto: Animátor z toho důvodu, že já sám se za animátora považuji. Je to zřejmé z mé předešlé tvorby, která jistým způsobem směřuje především k filmu. To je důsledkem mé vášně právě k tomuto médiu, chcete-li prostředku vyjádření. Vlastně ani nevím, jak se to stalo. Film mě fascinoval od dětství. Důležité na tomto faktu je hlavně to, že ve filmu jsem viděl věci a situace, které v normálním světě nejsou možné. Jak je tedy možné, že ve filmu ano? To je především zásluhou speciálních trikových efektů.

A těmito otázkami jsem v podstatě i začínal. Vymýšlel jsem do nekonečna jak kterou akci udělat tak, aby vypadala skutečně. To mě vedlo do fáze, kdy mě začaly spíše zajímat filmy o filmech, které mi umožnily nahlédnout tak zvaně do filmařovy kuchyně. To a chvíle, kdy můj otec pořídil videokameru, pro mě byli zásadním momentem. Nebylo to mé první setkání s tímto přístrojem, ale vědomí, že mám od této chvíle toto zařízení kdykoli k dispozici, tvořilo setkání intimnějším. Po prvotním oťukávání jsem se dostal do fáze, kdy jsem měl potřebu dát záznamu nějaký smysluplný děj. A nejsem si jist, zda jsem to v první řadě zkoušel hranou formou nebo tou animovanou, ale vím, že už tehdy jsem si uvědomoval rozdíl mezi těmito v realizaci velmi odlišnými způsoby tvorby příběhu. Tenkrát to však nehrálo v zásadě žádnou důležitou roli, jelikož důležitý byl přece ten výsledek, který mě bavilo sledovat. A kterým jsem rád bavil a někdy i nudil příslušníky své smečky.

Tak se to asi stalo. Kamera je tedy od té doby mým oblíbeným nástrojem nejen k pobavení, ale často k vyjádření vlastního názoru.

Pravda je, že dnes už je můj pohled na jednu stranu plný nových možností, ale na

druhou stranu jaksi svázanější a to hlavně z toho důvodu, že věcem, které pro mě byly dříve fascinující a spíše hrou, dnes rozumím a uvědomuji si jejich náročnost. To mě často vede k nutnému rozhodnutí, co udělat nebo neudělat tak, aby realizace byla technicky nenáročná a zároveň efektivní. Ve výsledku v dnešním a dřívějším pohledu není zase až takový rozdíl, každý příběh s sebou totiž nese jisté peripetie, které je nutné řešit.

A to mě baví.

Tím chci říci, že mé zaměření vychází především z mé potřeby tvořit film a řešit všechny jeho součásti tak, aby mohl vzniknout.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Důvod volby tématu mé bakalářské práce jsem v podstatě nastínil v prvním bodě.

Téma zní "mechanická hračka", což jsem začal od určitého okamžiku vnímat jako pohyblivou loutku právě pro výše zmíněný film. Již od počátku studia jsem si pohrával s myšlenkou propojení oboru Designu kovu a šperku s animací. Zprvu jsem si představoval určité pohybuující se šperky třeba jen na stole nebo snad v neurčitém vzdušném prostoru. Případně na principu časosběrného fotografování zaznamenat tvorbu šperku a popřípadě jeho korozi. Možností a nápadů je hodně, ale během studia byly realizovány především ty, které souvisely s tématy klauzur.

Během studia jsem si všiml, že jedna má kolegyně (E. Majerová) tvoří jako klauzurní práci loutky pro divadlo. Když jsem se dozvěděl, že je možné si pro bakalářskou práci zvolit téma mechanická hračka, měl jsem jasno.

Mechanická loutka, to je ono. Ideální způsob, jak spojit svůj obor s mou zálibou ve filmu.

V tu chvíli bylo důležité vybrat ten správný příběh. A já věděl, že jeden nový přímo pro tyto účely mám.

Abych to vysvětlil. Na počátku mého studia na UUD jsem byl v Plzni sám na bytě a právě tento uvolněný klid a samota mi dovovali pustit si fantazii na špacír.

Tím byly vytvořeny podmínky pro stvoření něčeho, co mi dlouho leželo v hlavě.

Příběh se zdál dokonalý a byl jsem o tom i přesvědčen velice dlouhou dobu. Ale po dvou letech, než jsem se jím začal zabývat právě v souvislosti s bakalářskou prací, jsem ze vzpomínek na něj došel k tomu, že není asi tím pravým. To byla chvíle, kdy jsem se začátkem třetího ročníku začal zabývat další myšlenkou jak z tohoto problému vybruslit. Ale ve výsledku žádný další příběh mi k danému tématu nesesedl a to hlavně po vizuální stránce. Pro ten první jsem měl již i nějaké kresby a celkem ujasněnou představu, jak by mechanické postavy mohly vypadat. Když jsem si pak uvědomil, že jsem příběh od doby, co jsem ho napsal, nečetl, svitla mi naděje.

Po přečtení nastala situace, kdy jsem přestal pochybovat o beznadějnosti příběhu. Věděl jsem, že je třeba udělat v souvislostech a logice několik zásadních změn.

Nakonec to dopadlo zfilmováním jen jedné kapitoly příběhu, která je jaksí nejpodstatnější a nejvíce vypovídá o tom, co se v původním příběhu mohlo nebo může ještě stát.

To už ale velice odbíhám od tématu, kterému se v tomto bodě mám věnovat. Jde tedy o to, že důvodem výběru daného tématu byla hlavně chuť a myšlenka propojit můj studijní obor s filmem. A to hlavně proto, že mám tu možnost.

3 CÍL PRÁCE

Základní cíl mé práce jsem nastínil výše (viz kap. 2), tedy propojení oboru designu a šperku s animací. Cílů je však v tomto případě několik. Těmi jsou:

mechanická hračka pro animátora

cíl animátorovy tvorby, tedy film

a filozofie filmu.

Mechanickou hračkou pro animátora tedy rozumím jakési loutky, které jsou takovým způsobem variabilní, aby animátorovi nebo vodiči co nejvíce usnadnily práci.

Šlo mi o to, aby loutky byly natolik variabilní, aby s nimi bylo možné vytvářet veškeré zamýšlené akce tak, aby nebyla potřeba vytvářet více variant pro znázornění určitého výrazu loutky. Je totiž velmi časté, že figury pro animaci jsou tvořeny s určitými vyměnitelnými prvky nebo vzniká více variant konkrétní postavy, kdy každá tato složka umožňuje loutce provádět jiné akce nebo se jinak tvářit. To mi přišlo velice komplikované, asi jako předešlé dvě věty. A tak jsem se rozhodl, že bych rád pro své animované části filmu vytvořil pro každou postavu jen jednu variantu tak, aby byla schopná dosáhnout všech požadovaných akcí bez jakéhokoliv zdržování se výměnou jejích částí nebo snad celou figurou. Tím se práce na filmu stává jaksí nepřerušovanou a tvůrce, tedy já, se tak můžu lépe vcítit do postavy, kterou vedu.

Tím se dostávám k cíli mé práce a tou je výsledný film s požadovaným charakterem.

A právě pro správný výsledek potřebuje mít tvůrce správné nářadí. Tak je to v každé profesi, když nemá zedník míchačku, trvá mu stavba déle. Přesto je schopen dílo dokončit. Ale podotkl jsem, že cílem je výsledný film a pokud je k němu cesta komplikována, ve fázích které by měly být spíše rutinního charakteru, jde spíše o známku určité neschopnosti. Tudíž je třeba ujasnit si takovou věc dopředu a tím si fázi realizace zpříjemnit a odlehčit od zbytečných problémů.

Jako další cíl zmiňuji filozofii filmu. Tu bych popsal asi tak, že se téma mechanické hračky promítá již do samotného příběhu. Cílem bylo vytvořit dojem

jakéhosi paradoxu onoho animátorství. Původně šlo hlavně o ztvárnění lidské závislosti na technice, což se v příběhu ve výsledku také odráží. Podstatné je však to, že hlavní postava filmu, kterou je člověk, má tu možnost ovládat veškeré elektronické mechanické hračky, kterými se přirozeně obklopujeme, pouhou myšlenkou. Paradox nastává ve chvíli, kdy už se samotnou závislostí na této technice stává jakýmsi otrokem věcí, ale tím hlavním zvratem je chvíle, kdy mikroskopičtí roboti uvnitř lidského těla získávají nad osobou kontrolu, čímž se člověk stává sám loutkou.

Posledním bodem je samotné propojení oboru Designu kovu a šperku s filmem. Často okolo sebe vídám výtvary ve smyslu šperku či objektu, které by mohly být něčím. Jsou však prázdné, chybí jim život, příběh. Možná jsem až moc kritický, ale když vidím věc s takovým potenciálem, hozenou někde v prachu, cítím, že by si zasloužila aspoň na chvíli vdechnout život. Nemusí to být přímo animovaný kus, šperk může být šperkem, rekvizitou, čímkoli.

Ve filmu může taková věc být třeba samotným filmem. Nejsem si zcela jistý, odkud tyto mé potřeby pramení, zřejmě je to někde v krvi. Je to o pohybu šperků, které nosíme, a pak náhle leží v šuplíku. Když takový šperk použiji ve filmu, zase se dostává do pohybu a pokaždé, když se na film podíváme, bude v pohybu, bude víc než jen v šuplíku. To je zřejmě i to, co mi přináší film. Je to záznam skutečného okamžiku, který je neopakovatelný. Je to stroj času, který funguje, ať už je obsah jakýkoliv. Propojením filmu a designu kovu a šperku však chci docílit hlavně proto, že v oboru pracuji především s mechanickými částmi a tyto mechanické části mají ten zmíněný potenciál. Je to jako práce loutkaře, který při tvorbě loutky postupuje podobným způsobem jako já, jako šperkař, a proto si myslím, že v tomto smyslu stojí za to tyto dva obory propojit. To hlavně protože šperkař není loutkař, a proto je jeho práce na loutkách jiná, s jinými zkušenostmi a s jiným cítěním. Jelikož nejde jen o to, aby to byly funkční loutky, ale aby to byly i skutečné objekty schopné být i jen samy sebou.

4 PROCES PŘÍPRAVY

4.1 INSPIRACE

Proces přípravy začal nevědomky dva a půl roku před finální realizací. Na počátku byl scénář, který vznikl na motivy zážitků s včelou, která se vykoupala v mém pivu, poté co jsem jí vysvobodil a nechal ji usušit na stole přede mnou, všiml jsem si v té chvíli pro mne velice podivné skutečnosti. Včela se jakoby přestala hýbat. Zřejmě čekala, až oschne, a pak to přišlo, v mezeře mezi jejím tělem a hlavičkou se začínalo něco hýbat. Zaujalo mě to a po bližším prozkoumání jsem nevěřil vlastním očím. Tito paraziti, kteří vypadali asi jako kříženec roztoče a klíštěte, chvíli pobíhali po povrchu těla včely a snad někteří i mimo něj, zdálo se, jakoby šlo o nějaké piloty, co opravují své plavidlo. Byla to vtipná představa do chvíle, kdy se všichni ti broučci vrátili zpět do prostoru mezi tělíčkem a hlavou včely. V zápětí se včela pohnula, rozhlédla se a odletěla. Tento zážitek byl pro mne velice silný a to jsem pil teprve první pivo, takže jsem svým očím musel nakonec uvěřit. To byl moment tak tři roky před vznikem první verze scénáře. Tato verze scénáře pojednává právě o včelách a robotech.

Prvotní příběh měl být o lidech, kteří stvoří roboty pro svou vlastní nesmrtelnost. Zásadní v prvotním příběhu byla zapomenutá autodestruktivní povaha a stejný paradox, jaký mám spojen s vynálezem dynamitu, štěpením atomu, semtexu či urychlovače částic apod...

Tyto vynálezy jsou samozřejmě přínosem pro naše vědění, jelikož se jedná o něco, co je absolutně skutečné a nám to v ten moment přináší užitek. Následky, které to nakonec zanechává, jsou ale v mnoha případech jaksi fatální. Při tvorbě scénáře jsem postupoval podle podobných pravidel jako režisér Q. Tarantino a těmi jsou: „*Dramatický monolog, velice dlouhé a dramatické scény, náhlý dramatický zvrát tónu a anti-chronologická struktura.*“^(Srov.¹)

Tedy první příběh, který jsem napsal, vycházel z mých zkušeností s parazity pilotovanou

¹ Smith, J. *Tarantino*. 1. vyd. Přel. J. Vikaška. Praha: Levné knihy, 2009. Přel. z Tarantino. ISBN 978-80-7309-793-6.

včelou a z myšlenek spojených s apokalyptickým koncem naší společnosti. Apokalyptický konec naší společnosti je v souvislosti s roboty také velice klasický příběh, ale v každém případě, který znám, bylo lidstvo za prvé hubeno a za druhé bylo hubeno v souvislosti se vzpourou strojů, které nechtěly již lidem sloužit. Pak nastávají situace a příběhy navazující v tom smyslu, že vlastně lidstvo využíváno jako zdroj energie. To vše jsou již velice známé příběhy a já si toho jsem vědom. V tom mém šlo ale o to, že je to jen naše věc. Lidská chyba, která stvoří něco, co se vymkne kontrole v tom smyslu, že všeho moc škodí. Je to jako vynález programovatelné umělé buňky, která bude měnit dusík na kyslík, a nakonec se přemírou kyslíku udusíme, přestože bez něho nemůžeme žít. Tuto myšlenku v podstatě aplikuji na mikroskopické roboty v mém příběhu. V počátcích tomu tak úplně nebylo, ale poté, co jsem se dozvěděl, že opravdu existuje programovatelná buňka, systém robotů se od základu změnil. Jde totiž o robotické schránky, kokpity které ovládá právě umělá buňka, která roste tím, jak získává informace, učí se. Je totiž tak naprogramovaná. Tento jednobuněčný pilot funguje s jasným cílem a to zrecyklovat veškeré nečistoty tím, že vytvoří repliky strojů, které ovládá a mít tak větší sílu. Chci hlavně říci, že robot ve svém středu má jakousi teleportační vrstvu, i když v tomto případě jde o bezdrátový systém, tudíž bych asi měl psát wireless či ještě lépe radioport, jednoduše pole, kterým se buňka rozrůstá prostorem na dálku do dalších strojů a tím se stává větší a inteligentnější a má tak větší možnost chránit lidské tělo před viry a podobně. Zkrátka stává se tak jedním umírajícím a znovu se rodícím organismem, který má jeden cíl. Tento cíl je předurčen programátorem, tedy člověkem, který stvořil program nařizující nanobotům likvidaci všeho, co škodí lidskému zdraví a udržovat lidské tělo funkční a zdravé, dokonalé, bezchybné. Myšlenka je to vskutku utopická a podle toho také vypadal zbytek příběhu. Tam šlo o to, že se robůtci dostanou z těla člověka ven a čirou náhodou se jim poštěstí a osedlají si včelu, díky které se dostávají do ostatních lidí pomocí žihadla, které roboti replikují a opravují, tudíž se stává včela v tomto směru vosou. Činí tak proto, že tím, jak se dostává robot mimo lidské tělo, poznává nové prostředí, které je pro něho něčím, co do té doby neznal. Ale program je jasný, čistit a chránit hostitele. A proto robot vnímá

zemi jako hostitele. Naučil se ovládat organismus jako je včela, tak proč nezkusit něco složitějšího, co by jim při čištění planety usnadnilo práci a hlavně potřebnou energii. Lidí jsou mraky a díky tomu jsou skvělou pracovní silou a tak roboti již pilotují lidi a likvidují nečistoty naší země. Nastává tedy situace, kdy se náš výtvar obrací proti nám, stáváme se otroky toho, co nám mělo sloužit. Nesmrtelní, nesamostatní, dokonalí.

Tak asi nějak takhle mohl film vypadat, a vlastně i pořád do jisté míry v budoucnu může. Příběh se totiž skládal z několika drobných kapitol a to je to, k čemu se chci dostat. Tyto kapitoly jsou na sobě v zásadě nezávislé krátké prožitky, příběhy, které dohromady dávají hlubší smysl. Jelikož by realizace všech těchto kapitol byla natolik složitá, až by vlastně nedával příběh jasný smysl, rozhodlo se, že bude rozumnější zaměřit se na jednotlivé kapitoly, jednu vybrat a s ní pracovat. Mohl jsem zvolit jakoukoli, ale pro začátek a pro pochopení funkce robotů je zřejmě nejideálnější kapitola, která byla pojmenována "upgrade".(příloha 1).

Přestože původní scénář má s nynější realizací málo společného, vychází z jedné jeho kapitoly, která dostala svou novou podobu a načrtla tak nové souvislosti. Bylo také třeba se zamyslet, jak by takový nanorobot měl vypadat.

V prvních náčrtcích jsem zvažoval podobu jakési mikroponorky, jelikož lidské tělo je tvořeno převážně tekutinou, ve které by se tak robot mohl dobře pohybovat (příloha 2). Faktem je, že tuto variantu jsem ve výsledku použil pro vzhled první verze robotů, kteří jsou v příběhu lidmi již běžně užíváni. Ti se následně střetávají s novou verzí robotů. U nové verze jsem chtěl zdůraznit jejich vysokou rychlost a dynamičnost, a snažil jsem se dosáhnout toho, aby dobře fungoval jejich vzhled v kontrastu se starší ponorkovou verzí. Vzpomněl jsem si na biologii a na tzv. obrannou spermii, už si přesně nevzpomínám, jak tato spermie funguje a u jakého druhu živočichů se objevuje, snažil jsem se vypátrat nějaké podrobné informace, ale nenalezl jsem o této „obrané“ spermii ani zmínku. Z toho soudím, že v době, kdy jsem o ní slyšel (asi před dvaceti lety), šlo zřejmě jen o pravděpodobnou teorii, která nebyla potvrzena a mě z nějakého důvodu utkvěla v paměti. Podle této teorie jde o spermie, jejichž úkolem je zbavit se potencionálních konkurentů v děloze ženy. Ať už je tomu tak nebo ne, tato teorie a

vzhled spermie mě do jisté míry inspiroval při mé následné práci na tomto tématu.

Samozřejmě se zde také promítá další typ dravce, a to je jakýsi hmyz připomínající pavouka, či kudlanku, který má přirozenou potřebu se tvrdě hnát za svým zdrojem potravy a vyznačuje se chladnou agresivitou. Přesto v určitých polohách může působit něžně. A i toho je ve výsledku schopna tato loutka.

4.2 SCÉNÁŘ

Když se zamyslím nad procesem přípravy, vybavím si především mnoho kreseb a mnoho psaného textu. Kdybych se zde pokusil vložit vše, asi bychom se dostali spíše k románu nežli k bakalářské práci, tudíž se pokusím zkrotit tyto tendence a budu se snažit jít více k věci.

Již jsem zmiňoval svůj prvotní a komplikovaný nástin scénáře, který pojednává o osmi nezávislých kapitolách, které se mezi sebou doplňují. Když jsem s tímto hodně komplikovaným příběhem vyrukoval, byl jsem upozorněn na jeho složitost, kterou jsem si v tom momentě neuvědomoval. Znal jsem všechny souvislosti a to mě vedlo k tomu, že je vše jasné. Když jsem pak pronikl do kůže diváka, viděl jsem, že je příběh roztěkaný a pro nezasvěceného diváka či posluchače vlastně nesrozumitelný. Nastala doba změn.

Přesto jsem od svého prvotního scénáře nechtěl úplně odvrátit svou pozornost, jelikož právě díky tomuto příběhu jsem se rozhodl pro téma své bakalářské práce.

Nakonec jsem se rozhodl vybrat si jednu z oněch zmíněných kapitol. Jejím zpracováním bych vytvořil část příběhu, která by se tak mohla nezávisle vyvíjet. Jde vlastně o to, že zachovávám jisté fragmenty příběhu, které jsou neměnné, a mohu s nimi bez výčitek pracovat novým způsobem. Čímž vzniká nový příběh, který se vyvíjí, přirozenou cestou. Zastávám názor, S. Kinga: „ Povídky jsou nalezené věci, tak jako fosilie v zemi, kdy máte někde hluboko ve svém mozku zakódovaný příběh a musíte ho ve spleťtém shluku myšlenek rozpoznat a složit jeho části tak aby odhalil svou podstatu.“ (Srov.²)

Vybral jsem kapitolu, která je přímá vůči, divákovy a nejlépe vysvětluje funkce robotů. Kapitolo, vypráví o nanobotu který se dostává nedopatřením ven z těla člověka. Tím že se nanobot dostal do volného pole působnosti, kde poznává pro něho nový rozměr, nastává chvíle, kdy se začíná učit a dle naprogramování začíná čistit zemi, kterou nyní považuje za tělo, o které se má podle programu starat. Tato situace měla gradovat dle vědomosti robota o možnosti překročení jistých hranic. Jeho rozmnožení, se tak začíná dotýkat celé sluneční soustavy, galaxií a tak dále do nekonečna.

² King, S. *O psaní*. Praha: BETA – Dobrovský, 2002. ISBN 80-7306-037-X.

Tento příběh však byl také dosti složitý, nejen ve směru logiky, ale také s ohledem na budoucí realizaci.

Vzhledem k tomu, že jsem si už dopředu řekl, že by krátký film, který jsem měl v úmyslu ke své bakalářské práci vytvořit, měl být vlastně jakousi prezentací těchto robotů, uvažoval jsem zprvu nad obyčejnou reklamou na způsob pracího prášku, nového auta či šampónu.

Takováto reklama se nakonec stala součástí nového příběhu, který vlastně vychází z kapitoly upgrade. Tuto část jsem tedy pozměnil a vznikl tak krátký film pojednávající o muži, který si prostřednictvím nanobotů, kteří mu zprostředkovávají internet přímo v oku, objednáva již zmíněný upgrade. Muž si následně udělá hezké ráno při šálku kávy, vykoná potřebu a mezi tím mu radioteleportační poštou přichází balíček s objednaným zbožím. Balíček je skleněná kapsle obsahující fyziologický materiál, v němž se nachází nová verze nanobota. Muž kapsli otevře a po vložení kapsle do úst obsah spolkne. Zde se příběh začíná zaměřovat na vnitřní vesmír s roboty, kdy nový robot začíná tavit původní roboty a tvořit z nich repliky, jak jsem zmínil výše. Tím jsem v tomto příběhu chtěl zdůraznit onu závislost na technice v tom smyslu, že jsme bez ní čím dál více bezbranní. Tím, že původní roboti přestali pracovat, aby mohli být roztaveni, je mužův imunitní systém oslaben a jeho ochablé vnitřní orgány nevládají jeho přirozené fyzické potřeby a muž tak začíná pociťovat nepříjemné změny. Následně kolabuje.

V této chvíli jsem věděl, že bych měl příběh ukončit a zamyslet se nad jeho pokračováním. Jelikož jsem teď měl několik variant, jak v ději pokračovat. A také jsem film bral pouze jako jistou ukázkou toho, jak by mohl vypadat finální kus.

Začal jsem tedy uvažovat o tom, jak by se měla celá práce vyvíjet dál.

Asi po osmé verzi scénáře jsem se konečně dopracoval k určité podobě, která ve výsledku získala svou nynější podobu.

Tou je v podstatě pokračování již realizovaného ukázkového filmu, který by měl být i samostatným příběhem. V zásadě jde o stejnou situaci s tím rozdílem, že nyní se

dozvídáme, jak vzniklou nepříjemnou situaci s nanoboty řešit. Jde o příběh, kdy se hlavní hrdina probírá doma na podlaze a netuší, jak se tam ocitl. Zahlédne na podlaze nějaký obal. Hrdina tento obal prozkoumá blíže a dochází mu, o co jde. Muž zjišťuje, že není zcela v pořádku a tak se začne zajímat o to co je na obalu a zároveň jej začne porovnávat s obalem od robotů od stejného dodavatele, které má již dlouho v sobě. Postupně si vzpomíná, co a proč se to stalo. Přichází na to, že jde o roboty, kteří mu měli zprostředkovat bujnou kšticí, ale místo toho přestává mít kontrolu nad svým tělem. Rozhodne se tedy situaci řešit za pomoci stolního počítače a po nezdárném obnovení systému se obrátí na operátora, který konstatuje, že si pořídil levný, nekvalitní východní výrobek, na který se nevztahuje záruka. Nakonec mu ze zkušenosti poradí, aby spolykal nějaký kovový odpad, jelikož právě tyto roboti kadeřníci vyrábějí své repliky právě z odpadu, který si v této chvíli nahrazují původními roboty a tak je jeho tělo oslabeno a mohlo by být i hůř.

Onen spolknutý kovový odpad přiláká roboty kadeřníky a následně by je měl hlavní hrdina vyzvracet, čímž se jich zbaví.

Hlavní hrdina tedy začne v pokoji hledat kovový odpad, ale nedaří se mu nic takového najít. Uvědomí si, že jediný odpad, který doma má a který se dá „pozřít“ je ten který vyloučil do toalety. Rozhodne se tedy tento obsah z wc vyjmout a spolykat. Když tak učiní, tak už jen z vědomí, že jde vlastně o jistý druh sekretu, se mu zvedne žaludek a obsah vyzvrací. Následně vyčerpáním ulehá zpět na podlahu. A usíná. Po probuzení ho ještě čeká překvapení v asi půl metrovém robotu v jeho pokoji, ale tím už příběh končí.

Nechal jsem tak konec otevřený jak divákově fantazii, tak i novým nápadům při případném rozvíjení příběhu podobně jako v prvním zkušebním filmu.

4.3 PRVNÍ PŘÍPRAVY

Důležité také bylo vyhledat a připravit prostor přímo pro natáčení. Prostor pro první film jsem si připravil v otcově ateliéru napnutím zeleného plátna (příloha 3), které mi vytvářelo falešný roh místnosti, se kterým jsem následně mohl pracovat technikou klíčování. Techniku klíčování popisuji v bodě procesu tvorby.

S natáčením souvisí i obstarání světel, zařízení schopné zaznamenat obraz a popřípadě i zvuk. Co se týká osvětlení, vystačil jsem si s tím, co jsem našel doma, tudíž hlavní osvětlení zeleného plátna mi obstaral halogen, který je přímo součástí ateliéru. Toto osvětlení jsem doplnil o dvě žárovkové lampy, kterými jsem nasvěcoval především herce.

Následně bylo nutné vybrat zmíněné záznamové zařízení, v tu chvíli jsem byl rozhodnut pro svůj fotoaparát Panasonic Lumix LS80, jelikož jsem s jeho záznamem obrazu byl spokojený a měl s ním již realizovaná jiná videa a s jejich postprodukcí dobré zkušenost.

S přípravou byly také spojeny základní filmařské pomůcky od stativu, zeleným plátnem potažené objekty v prostoru až k rekvizitám jako je hrnek, kapsle s roboty a nějaký kostým pro herce. Všechny tyto drobnosti byly v zásadě improvizací.

Dále pak byla potřeba sehnat onoho herce, který bude schopen a ochoten zhostit se role. Pro tuto roli jsem si vybral svého dlouholetého kamaráda, Zdeňka Mayera Juniora, se kterým jsem spolupracoval v našich dětských letech, kdy jsme s filmy teprve začínali. Mrzelo mě, že se můj kolega filmu věnuje už jen jako divák a tak jsem ho požádal, jestli by si nechtěl v tomto filmu zahrát hlavní postavu. Byl rád, že jsem ho požádal a s chutí se role, řekl bych zdárně, ujal.

Tedy následně vznikla první verze filmu, která byla natočena v lednu 2012. Podstata přípravy tkví v tom, že na tomto filmu jsem si vyzkoušel, jak by mohl finální film vypadat, co dělám navíc a co mi chybí k tomu, aby byl výsledek co nejlepší.

4.4 POSLEDNÍ PŘÍPRAVY

Pokud jde o finální film, byl jsem již poučen, a rozhodl jsem se pro trochu odlišný postup jak při natáčení, tak i při následné postprodukci. Hlavní rozdíl byl v odstoupení od klíčování v hrané části filmu. Rozhodnutí plyne z faktu, že je tato technika náročná hlavně z hlediska nasvícení, které má velký podíl na následné postprodukci, jelikož pokud není nasvícení plátna rovnoměrné, je velice pracné jej odstranit a vznikají tak určité nežádoucí chyby jako jsou stíny či průhlednost herce a objektů, což je v některých momentech vidět v prvním filmu UPGRADE.

Rozhodl jsem se prostředí, ve kterém se herec bude pohybovat ztvárnit v reálu. Mělo jít o čistý prostor, jehož příprava spočívala v nalezení vhodné prázdné, světle vymalované místnosti. Nehledal jsem dlouho a našel jsem tři vhodné prostory pro přípravu finální scény. Nakonec jsem se rozhodl pro byt mých přátel sídlících přímo v Plzni. Jsou jimi B. Nachlingerová a M. Milsimer, kteří se následně podíleli i na samotném natáčení. Následná příprava scény spočívala v napnutí bílého plátna na stěnu pro ucelení prostoru a zakrytí okna a umístění černého plátna na podlahu s přesahem směrem vzhůru asi do spodní čtvrtiny stěny pro vytvoření horizontu, který má za účel drobné rozšíření prostoru.(přílohy 8, 9).

Stejně jako u prvního filmu bylo třeba tento prostor správně nasvítit, což jsem v tomto případě řešil hlavním protisvětlem, které je umístěno v rohu místnosti, jehož světelnost obstarala 60ti wattová žárovka a doplnil jsem ho žárovkovou lampou také 60ti wattovou. Pro nasvícení detailů jsem upravil 120ti wattový halogen s předsádkou se stínidlem z napařováku na knedlíky a následně přímo během natáčení lupou, která mi umožnila zaostřovat světlo na jeden konkrétní předmět či detail. Také byl pro halogen zhotoven stativ.(příloha 2) Tato pomůcka mi při natáčení velice pomohla.

Vznikl i speciální stativ pro fotoaparát, který jsem využil při fotografování reklamy na nový typ nanobotů pro úpravu účesu. Tento stativ se skládá ze stolní lampy, ke které jsem připevnil konstrukci se šroubem pro uchycení fotoaparátu, učinil jsem tak proto, abych mohl se stativem během fotografování snadno manipulovat jakýmkoli směrem a aby nepřekážel kadeřnici při práci. I tyto pomůcky považuji za mechanické hračky, které jsou spojeny s natáčením.

Ostatní základní pomůcky pro natáčení jako je stativ, kostýmy, kuličky a základní vybavení interiéru scény byly řešeny podobně jako u prvního filmu, tudíž jsou buď mým standardním vybavením, nebo se staly předmětem improvizace. Výjimkou jsou už jen rekvizity spojené s logikou příběhu a těmi jsou schránky či obaly od robotů (produktů), které hrají ve filmu důležitou roli ve smyslu informací pro hlavního hrdinu a stejně tak pro diváka. Těmto schránkám jsem dal jistou grafickou podobu, která byla inspirována typickým vzhledem obalů černé elektroniky a kosmetiky.(příloha 4). A posledním doplňkem je jednoduchý náramkový kabel, který je ve filmu použit pro připojení ke stolnímu počítači.

Jako záznamové zařízení jsem tentokrát zvolil svou starou analogovou kameru Panasonic NV-RZ1, a to hlavně proto, že je silně spojena s mou ranou tvorbou která mě v podstatě dovedla až sem.

Herec, který v tomto filmu hraje hlavní roli je Miroslav Milsimer, který již vystupoval v mém nedávném filmu s názvem Futuroom, ten byl součástí mé klauzurní práce v druhém ročníku. Jeho výkon se mi zamlouval a vzhledem k tomu, že herec Zdeněk Mayer Junior v čas natáčení byl časově indisponován, byl pro mě Míra jasnou volbou.

Poté, co jsem připravil všechny tyto detaily, mohlo započít samotné natáčení.

Nakonec bylo také nutné připravit prostředí pro tvorbu animací, které jsou nedílnou součástí výstupního filmu. Toto prostředí jsem řešil v obou filmech obdobně a to tím, že do pozadí prostoru, ve kterém se pohybují loutky, jsem umístil zelené plátno, které bylo v prvním filmu nasvíceno z popředí. Vzhledem k tomu, že mi tento způsob nasvícení vrhal na loutkách zelené odlesky, vznikaly drobné potíže při postprodukcii, kdy se během klíčování některé části loutek tu a tam ztrácely. Tento problém jsem vyřešil sestrojením rámu, do kterého jsem zelené plátno napnul a následně prosvítil zezadu, tím jsem docílil jak celistvosti odstínu plátna, tak i odstranění zelených odlesků na loutkách (příloha 5). Loutky byly nasvíceny světlem v popředí. Během animování byly vytvořeny i různé úchyty, které mi držely loutky ve volném prostoru a měl jsem tak

možnost s nimi bez větších problémů manipulovat.

Také je tu ještě určitá příprava v jistém grafickém výstupu. Zde vycházím především z pohledu do mikroskopu, který s nanotechnologiemi, kterými se zabývám, přímo souvisí. Tyto pohledy jsem vytvářel nalepením průhledné fólie na laboratorní sklíčko, do které jsem při pohledu skrz mikroskop kreslil jehlou své roboty.

V rámci grafiky jsem také upravil písmo Futuremillennium texturou, která připomíná čárový kód, čímž odkazuji na komerční využití nanobotiky. Toto písmo jsem naprogramoval tak, aby se s ním dalo běžně psát a bylo stvořeno především jako grafický prvek, který je využit na plakátech k filmu i samotným robotům jako k „produktům“. V neposlední řadě vzniklo taktéž logo (příloha 6) fiktivního výrobce nanobotů „Nanoboticon“ a „Nanobotics“, kdy v prvním případě se jedná o značkovou firmu a v druhém o východní lacinou napodobeninu. Tato loga vycházejí z tvaru jedné součástky, která vznikla při tvorbě robota „kadeřníka“. Tato součástka tvoří jeho základnu, která drží celou konstrukci pohromadě.

Příprava je nejdůležitější fází realizace.

5 PROCES TVORBY

Proces tvorby přímo souvisí s přípravou. Mohl bych tu popisovat, jak jsem řezal pakfong, abych z něho vyplodil svou představu, ale to mi připadá velice strohé. Pokud bych tedy chtěl popis procesu tvorby nějak ozvláštnit, měl bych asi začít tím, že během procesu jsem nenarazil téměř na žádné úskalí, jelikož jsem si vše předem řádně promyslel a připravil. Také jsem začal pracovat poměrně brzy, a tudíž mě netlačil čas. Pokud jde tedy o loutky, měl jsem je velice brzo připravené a provozuschopné. Jejich realizace přímo vycházela z mých náčrtů. Jako první paradoxně vznikl nový robot v příběhu a tím je robot „kadeřník“ (příloha 7). Vytvoření jeho finální podoby předcházela identický model z ofsetového hliníkového plechu, který je velice lehký, měkký a tím vstřícný k potřebnému zpracování. Bylo však nutné, aby byl výsledný robot z dostatečně pevného materiálu pro výdrž při mechanické manipulaci během animování a zároveň aby nepůsobil moc robustně. Nakonec jsem pro vytvoření zvolil materiál zvaný pakfong (bílá mosaz). Výběr plynul hlavně z toho, že materiál na mě působí vzdušným dojmem a zároveň se s ním dobře pracuje. Jako vzor mi sloužily připravené nákresy, které udávaly velikost jednotlivých součástí. Tyto rozměry jsem si upřesnil již během tvorby modelu a vycházel jsem tedy z něho. Z pakfongového plátu jsem vytvořil čtyři pláty, které jsem následně žíhal a váloval tak, abych docílil požadované tloušťky materiálu, z něhož jsem pak lupínkovou pilkou vyřezal jednotlivé části končetin robota. Tyto končetiny bylo třeba následně podélně zakulatit pomocí kónusu a kladívka do oblouku tak, aby na sebe každé dvě části končetiny plynule navazovaly a při pohybu se nezadrhávaly. Samozřejmě bylo nutné pilníkem a smirkovým papírem začistit hrany. V tuto chvíli bylo už jen potřeba vytvořit základnu pro uchycení oněch končetin. Pro tuto základnu ve tvaru jakéhosi „kříže“ jsem musel zvolit silnější materiál a to hlavně proto, aby se při ohybu nedeformoval. Opět jsem volil pakfong, ze kterého jsem tento tvar opět vyřezal. Nyní zbývalo všechny součástky sestavit, což jsem učinil. Záměr bylo přiznat podstatu konstrukce, proto jsem zvolil spojení, které nazývám „matka šroubek“. Pro tento spoj byla nutná perforace jednotlivých částí, při které bylo nutné mít se na pozoru, abych

neudělal nějakou chybu, kvůli které by pak některé části do sebe nezapadaly. Během vrtání nenastaly v podstatě žádné dramatické problémy, tudíž vše dopadlo tak, jak mělo. Následně jsem ještě do základní křížové součástky vyvrtal díru i na střed, abych do ní mohl vložit část závitnice, která je na konci zaostřena tak, aby vytvářela dojem jehly klasických injekčních stříkaček. Při následném sestavení všech částí je na vrchní části této závitnice uchycena kopule, která spolu s křížovou základnou vytváří jakousi hlavu či nervové centrum robota. Povrch robota jsem nechtěl moc zušlechťovat, jelikož výrazně lesklý povrch mi nepřipadal kompetentní k fotografiím mikrosvěta, které působí až sametovým dojmem a tak jsem vybrousil povrch loutky jen do té míry, abych jej zbavil nečistot, které vznikly během žíhání. Tím také časem vzniká jistá patina na povrchu, která dodává loutce přirozenější vzhled.

Poté, co jsem měl první loutku hotovou, začal jsem se zabývat realizací loutky druhé. V tomto případě jsem chtěl jejím vzhledem nějak vyjádřit její zastaralost, jelikož jsem ještě vycházel z původního scénáře, který byl aplikován v prvním filmu Upgrade. Když jsem si prohlížel náčrty, říkal jsem si, že je to vlastně taková stará plechovka a bylo to venku. Už samotným poměrem k již realizovanému robotu tak i tvarově to bylo velice trefné. Tedy vycházel jsem právě ze staré plechovky, zřejmě od fazolí. Opět jsem vycházel z nákresů, kde na přední části robota byla umístěna čočka, která by měla sloužit jako oko robota a zároveň jako projektor, což je vidět v prvním filmu. Okolo této čočky měla být pravidelná perforace, kterou v kontextu s filmem jaksí proudí plazma, kterou robot využívá jako jistý druh energie při pohybu, zprostředkovaném vrtulí vzadu, která je ve skutečnosti komponent z nástroje, kterým se zarovnávají brusné kotouče. Nakonec jsem po stranách těla umístil mechanická ramena jako ruce robota, které mu pomáhají například při recyklování odpadu na kovové kuličky. Každé rameno jsem zhotovil z kovových trubek čtvercových profilů. Tím jsem docílil jisté pevnosti. Na konci těchto ramen jsou umístěny dva měděné plátky, které vytvářejí klepeta. Stejně jako u předchozí loutky jsem jako spojovací komponent využil šrouby, které jsou v tomto případě přiznané ještě více než u první varianty a to z toho důvodu, abych tak docílil naopak jisté robustnosti a zastaralosti robota. Jako kosmetickou úpravu plechovky jsem

zvolil pískování, díky kterému byl povrch plechovky narušen tak, že se na něm nyní objevuje rez, což přidává na dojmu zastaralosti. (příloha 2).

Největší zádrhel byl však scénář. A bez scénáře je těžké začít něco realizovat, jelikož by to nemuselo mít hlavu a patu. Bylo tedy nutné co nejrychleji a efektivně zapracovat na ději, který měl vypovídat o určitých úlohách robotů a zároveň udržet nějakou dějovou linii. To bylo ve fázi, kdy měl hybrid synopse a scénáře asi dvanáct stran. Což není moc, hlavní problém byl v tom, že se tato varianta přikláněla spíše k synopsi a nebyly tedy zcela vybudovány jednotlivé fáze a důležité detaily.

To však považuji za proces přípravy (viz. kapitola 4).

Když jsem dospěl k finální variantě tohoto scénáře, přišla na řadu jeho realizace v praxi.

Při hrané i animované části jsem se rozhodl využít techniky zvané "klíčování" tato techniky spočívá v tom, že za hercem nebo loutkou je napnuté jednobarevné pozadí, které je pak možné za pomoci softwaru (Sony Vegas Video 7.) k tomuto účelu určeného odstranit a nahradit ji jakoukoli fotografií nebo videosekvencí. V tomto případě bylo použito plátno barvy zelené. (přílohy 3, 5). A to proto, že zelená barva se na lidské pokožce, v případě že nám není špatně, vyskytuje nejméně. Podobně funguje i modrá barva.

Faktem ale je, že v prvním filmu se mi hlavní hrdina v určitých chvílích ztrácí. Je to důsledkem malého prostoru v kombinaci se špatným osvětlením. Zelená barva se tedy odráží na hercově těle, a tak při použití klíčovacího programu některé části těla občas mizí. Bohužel po natočení takto nekvalitního materiálu, je velmi složité tento problém odstranit a vyžaduje to hodně času a velkou dávku trpělivosti.

Samozřejmě i samotné plátno musí mít tu vlastnost, že se neleskne a nevytváří na svém povrchu různé odstíny. A bohužel tak kvalitní plátno jsem neměl k dispozici.

To také ovlivnilo mé rozhodování ve výběru způsobu natáčení hrané části ve finálním filmu.

Tedy pokud jde o následující realizaci nové varianty scénáře, došel jsem k rozhodnutí, že pro hranou část techniku klíčování vynechám a budu to řešit prostorem upraveným

tak, aby vyhovoval mému záměru (příloha 8). Dále jsem se zaměřil více na práci se světly a kamerou, aby byla dobře vyzdvižena atmosféra, která je pro správné vyjádření charakteru příběhu nezbytná. Nepochybně „Pro úspěch každého filmu je nejdůležitější, aby lidé, kteří se na jeho vzniku podílejí, věděli, čeho chtějí dosáhnout a co mají dělat“(Srov. ³)

³ Chander, Ch., *Vždyť je to jen film*. 1. vyd. Přel. J. Šiman. Praha: Levné knihy, 2009. Přel. z it's Only A Movie. Alfred Hitchcock – a personal biography. ISBN 978-80-7309-553-6.

6 POPIS DÍLA

Dílo bych popsal asi jako mechanické nástroje s charakterem hračky, které jsou nezbytně určeny pro realizaci jisté dějové linie.

Tyto hračky jsou převážně tvořeny z kovu. U loutky pracovně nazvané „ponorka“ jde v jejím základu o obyčejnou plechovku zřejmě od nějaké luštěniny. Tento vzhled, jak jsem již zmínil v kapitole „proces realizace“, byl zvolen především pro vytvoření zastaralého dojmu. V podstatě jsem vycházel ze vzpomínek na film „Vnitřní vesmír“⁴, ve kterém se v podobné ponorce nachází člověk, který se při vědeckém experimentu, kdy je zmenšen a on se nedopatřením octne v lidském těle. V podstatě i tento odkaz je zde proto, abych poukázal na něco, co už známe.

Naopak druhá loutka „robotka“ zprostředkovávající růst a vizáž vlasového stylingu byla zvolena tak, aby kontrastoval s ponorkovým robotem a tudíž nemá s jeho vzhledem ani funkcí nic společného.

Ponorkový robot tak působí jistým klasickým až usedlým dojmem, kdy proti němu stojí futuristický super agresivní robot, jehož vzhled připomíná spíše dravý hmyz. Tyto stylizace měly za úkol vytvořit především viditelný rozdíl mezi roboty tak, aby bylo ve shluku akce, ve filmu, znát, kdo je kdo.

Samotný film pak vypráví o pravděpodobné blízké budoucnosti, ke které se dnešní technologie více méně přibližují, a v podstatě poukazuje na možné chyby, kterých by se při vývoji těchto technologií mohli výrobci dopustit. Avšak podstata díla nemá za úkol nějak varovat před budoucími kroky či generace vědců před těmito chybami, přestože tak může působit, ale šlo mi spíše o reakci na dnešní dobu, kdy jsme postupně všichni „android“ a prozatím jen vyplňujeme své kapsy zařízeními, která by nám měla usnadnit život. Opak je pravdou a to píš z vlastní zkušenosti, přestože mi takové zařízení opravdu může usnadnit například komunikaci, tak v případě, že toto zařízení nenakrmím elektrickou energií, stává se ze mě bezradný člověk, jelikož si ani nemohu zavolat o pomoc. To mě navrací k době mého dětství, kdy neexistovaly žádné

⁴ Film *Vnitřní vesmír*, 1987, režie J. Dante

mobilní telefony a vždy když jsme se s kamarády domluvili na nějaké schůzce, tak skutečně proběhla, což dnes, kdy jsme zpohodlněli díky placeným vysílačkám, je taková domluva velice relativní.

Ve filmu jsem se tedy pokusil poukázat na naši stále větší závislost na takovýchto přístrojích, kdy přestává existovat hranice mezi sluhou a pánem. Tato realita se určitým způsobem otáčí proti nám a stáváme se postupně „otroky“ elektronických přístrojů. (příloha 10).

Samozřejmě jde jen o teorii, která koření v románech od Karla Čapka či ve filmech, jako je Cameronův *Terminátor*⁵. Přestože jsem tyto dnes již oldschoolové příběhy nechtěl zmiňovat, nemohu zapřít, že mi byly podvědomou inspirací. Přesto jsem chtěl vytvořit příběh, který se jistým způsobem od těchto klasik odlišuje a to je doufám znát.

Jak jsem již napsal, chci se držet toho, že nejde o žádné varování, ale jen o postřeh a inspiraci ve vývoji dnešní společnosti.

⁵ Film „*Terminátor*“, 1984, režie J. Cameron

7 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínos této práce pro obor design kovu a šperku vidím v tom, že usnadňuji práci poctivým animátorům. Tedy takovým animátorům, kteří pracují s fyzickými loutkami a to ručně, technikou stoptrick, či chceteli stopmotion. Cítím, že propojení mého oboru s filmem vytvářím možná novou možnost spolupráce mezi těmito obory. Věřím, že by tomu mohlo být i na opak, kdy by vznikl film přímo pro šperk, o což jsem se již také pokoušel.

Tento můj pokus o propojení podnítila skutečnost, že během tvorby některých šperků a objektů často využívám jisté mechanické části. Zároveň šperkařova práce by se dala v některých případech přirovnat k hodinářské práci, „jemná práce slepců“ jak říkává můj otec, a ti v podstatě sestavují a vyrábí drobné strojky, které mají jasnou funkci. V mých asociacích pak tyto obory evokují robotické loutky. Tím se dostávám k přesvědčení, že právě šperkařská práce s jistým technickým konstrukčním charakterem směřuje přímo k pohybu, který je ve filmu možné vytvořit velice elegantním způsobem. A pokud má určitá věc potenciál stát se filmovou postavou, tak proč jej nevyužít. On to není pouze přínos pro obor designu kovu a šperku, jde i o přínos filmu. Nevěřím, že tím hlavním přínosem by byla přímo tato práce, ale myslím si, že by to mohl být dobrý začátek k nějaké rozsáhlejší a opravdu přínosné spolupráci mezi těmito na první pohled velice odlišnými obory. Avšak po bližším prozkoumání jsem zjistil, že pokud chci vytvořit nějaké dílo, je potřeba pracovat s informacemi a náměty v podstatě stejnými způsoby, ať už jde o film nebo šperk. Na toto poznání má jistě vliv i to, že při své tvorbě preferuji převážně formu konceptu, ve které je pro mne stěžejní příběh.

Ve filmu se tedy jedná o jakousi symbiózu, kdy bez těchto hraček by film nemohl vzniknout a zároveň bez filmu by tyto hračky neměly smysl. Přínos jako takový vidím tedy v tomto propojení.

8 SILNÉ A SLABÉ STRÁNKY

Osobně za silné stránky svého projektu považuji způsob, jakým jsem pracoval s filmem v kontextu s loutkami. Tím se i částečně vracím k předchozímu bodu „přínos pro daný obor“ (viz. kapitola 7). Je jasné, že samotným propojením zmíněných oborů (design kovu a šperku s filmem) je kombinován smysl pro detail objektu (loutky) se smyslem pro detail ve filmu. Takto se obě tyto výhody mohou výborně doplňovat.

Za silnou stránku bych považoval i své zkušenosti s tvorbou filmu, bez kterých bych těžko docílil výsledné podoby kinematografického výstupu.

A nesmím zapomenout ani na nově získané zkušenosti, které budu moci uplatnit i v dalších pracích podobného charakteru.

Jako slabé stránky bych snad zmínil jen technické vybavení při realizaci, především, filmu. Pravdou sice je, že jsem si druh tohoto vybavení vybral sám, a to z citových důvodů, ale ve výsledku kvalita videozáznamu, která z tohoto rozhodnutí vyplynula, není úplně ideální pro kino - projekci. Na druhou stranu i tento nedostatek se dá do jisté míry „obejít“ při postprodukci, ale výsledku, kterého by se dalo docílit například s HD 3CCD kamerou, tím nenahradím. Kdo chce kam, pomozme mu tam.

Ještě bych jako slabou stránku zmínil výkon počítače, na kterém jsem vytvořil ústřední část reklamy na hairstyleingové roboty, tou částí je videosekvence, kdy hrdinovi na hlavě jakoby rostou vlasy a vytvářejí se různé účesy. Tato videosekvence je složena z 380ti fotografií, kdy jsem v programu FaceMorpher musel na každé fotce vyznačit základní rysy tváře tak, aby na sebe následně co nejpřirozeněji navazovaly. Vzhledem k tomu, že se mi program nepodařilo nainstalovat na výkonnější počítač, musel jsem tuto operaci provádět na ebooku, na kterém jediném program fungoval. Což považuji za slabou stránku především v tom, že se mi právě tato instalace na výkonnějším PC nepodařila. Ještě bych podotknul, že mi díky tomuto hendykepu zabrala morface fotografií do videosekvence neméně než dvacet hodin, čímž jsem ztratil téměř tři dny.

9 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

- 1) King, S. O psaní. Praha: BETA – Dobrovský, 2002. ISBN 80-7306-037-X.
- 2) Chander, Ch., Vždyť je to jen film. 1. vyd. Přel. J. Šiman. Praha: Levné knihy, 2009. Přel. z it's Only A Movie. Alfred Hitchcock – a personal biography. ISBN 978-80-7309-553-6.
- 3) Smith, J. Tarantino. 1. vyd. Přel. J. Vikaška. Praha: Levné knihy, 2009. Přel. z Tarantino. ISBN 978-80-7309-793-6.

b) Ostatní zdroje

- 1) Film „*Terminátor*“, 1984, režie J. Cameron
- 2) Film *Vnitřní vesmír*, 1987, režie J. Dante

10 RESUMÉ

The topic of my undergraduate thesis is "Mechanical Toy". My first idea began three years ago. This idea results from my interest in nanotechnology and movies. Filmmaking is my favorite activity. I think that this activity and my field, which is Metal and Jewelry Design, are creating good combination together. My idea for my work is about microscopic robots and about people, who use this robots because of their effort to stay healthy and beautiful. My aim was to create puppets of robots and use them during a filming of short movie. I worked with the story, which I wrote three years ago and with sketches of robot puppets. I made several variants of screenplay and the last one, final, version is about near future. In this near future is quite common in human society to use nanorobots because of medical reasons. The main character in my story is a man, who is starting to be little bit worried about getting bald-headed. In this state of mind he sees the commercial about new special nanorobots used for hair growth. He obviously likes it and he orders this product immediately. Waiting for delivery he drinks and then he uses the toilet. In my story are people peeing small metal balls. These small balls are produced by nanobots during the process of recycling the trash in human body. In few moments the package containing new special hairstyling nanorobots is delivered by radioteleport-mail in his room. The man orally applies these nanorobots immediately without reading a warning text on the package. Nanorobot travels to man's stomach and expects material for building his replicas. But hairstyling nanorobots use for building their replicas only metal materials, which is contained in human body as small metal balls. But the problem is, that because of using the toilet few minutes before application of this robot, there are no metal balls in man's body. It's a very big problem for man. Because of the lack of other metal material hairstyling nanorobot attacked a medical nanorobot, which is already contained in man's body. So to replicate himself he is using medical nanorobots. But man's body is used to contain some nanorobots, which take care about his inside organs and those were now attacked by hairstyling nanorobot.

The man is collapsing and soon after that is he waking up. After that he doesn't remember what has just happened to him. He sees the plastic pack on the floor and he starts to have small flashbacks. Finally he remembers what happened and he realizes that he has a problem. He is starting to solve this problem using his table computer. But he finds out that his software designed for organize his nanorobots is not able to solve this problem. He is helpless. He speaks with operator and they are trying to find out any possible solution. The result is, that he must swallow some metal material to stop destroying of his medical nanorobots. Hope. The man starts to search metal material in room, but he realizes that all is made of plastic. It is absolutely impossible to solve this situation for him. But finally he remembers a small metal balls in his toilet. Although he is disgusted he destroys the toilet and swallow the small metal balls. The hairstyling nanorobots register this metal material and they are starting to make their replicas from this metal balls. In this moment the man is feeling better, but he now remembers, that he swallowed something from the toilet and he is disgusted by this fact. After that man vomited all balls with hairstyling nanorobots. Man is saved. This is the end.

When the screenplay was finished, it was necessary to made two puppets and some stage properties. The first puppet is hairstyling nanorobot. It is made of pakfong, which is white brass. This puppet is made up of twelve parts, which are connected together by screws. This puppet looks like some kind of insect. This visage is very different from the second puppet of nanorobot, which is used because of medical reasons. The medical nanorobot looks like a small modern submarine. This puppet was made from old can. This emphasizes old look of submarine nanorobots in movie. This nanorobot has two mechanical arms for manipulation with trash and one prop on back for moving himself.

My work is dealing with mechanical toy intended for animators and with the story about dependence of people on modern technology as cellphones or computers. My idea is to show where this dependence may end up in the future. I think that theme is about classic story, but my intention is to make a link between Metal and Jewelry Design and animated movie. I think that it is good start for other projects in the future.

11 SEZNAM PŘÍLOH

a) Obrazové přílohy

- 1) Příloha 1 - Film 1 - Upgrade**
- 2) Příloha 2 - Nanobot 1 „Ponorka“**
- 3) Příloha 3 – Atlier a foto z natáčení – film 1**
- 4) Příloha 4 – Světlo a rekvizity**
- 5) Příloha.5 - Ateliér animace, natáčení**
- 6) Příloha 6 - logo a font**
- 7) Příloha.7 - Nanobot 2 „kadeřník“**
- 8) Příloha.8 - Příprava scény, atelier – film 2**
- 9) Příloha.9 - Natáčení - film 2**
- 10) Příloha.10 - Film 2 - Nanoboticon**

b) Ostatní přílohy

- DVD – film
- Loutka V_0.1
- Loutka V_0.2

Příloha 1

Film 1 - Upgrade

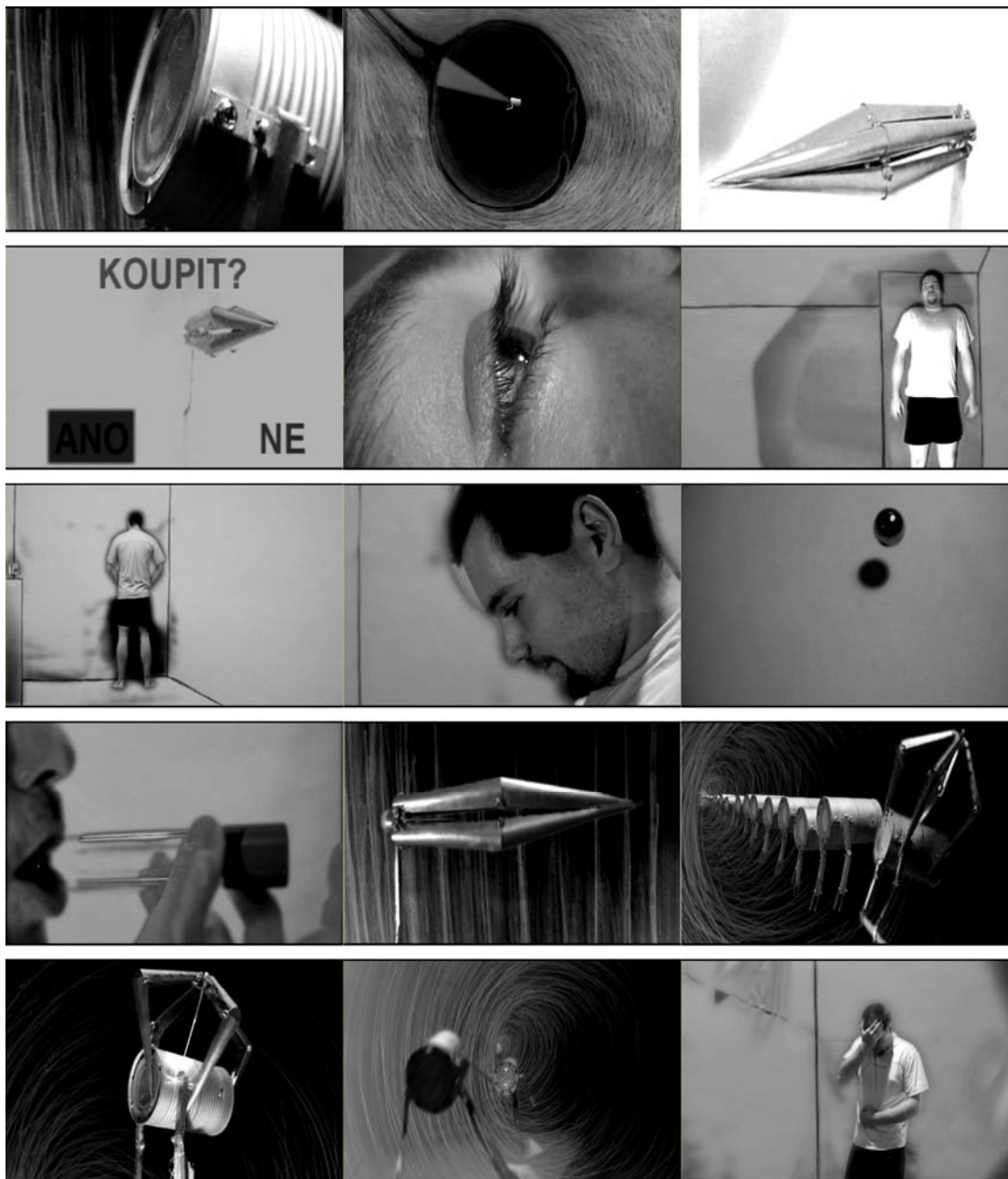


Foto: autor

Příloha 2

Nanobot 1 „Ponorka“

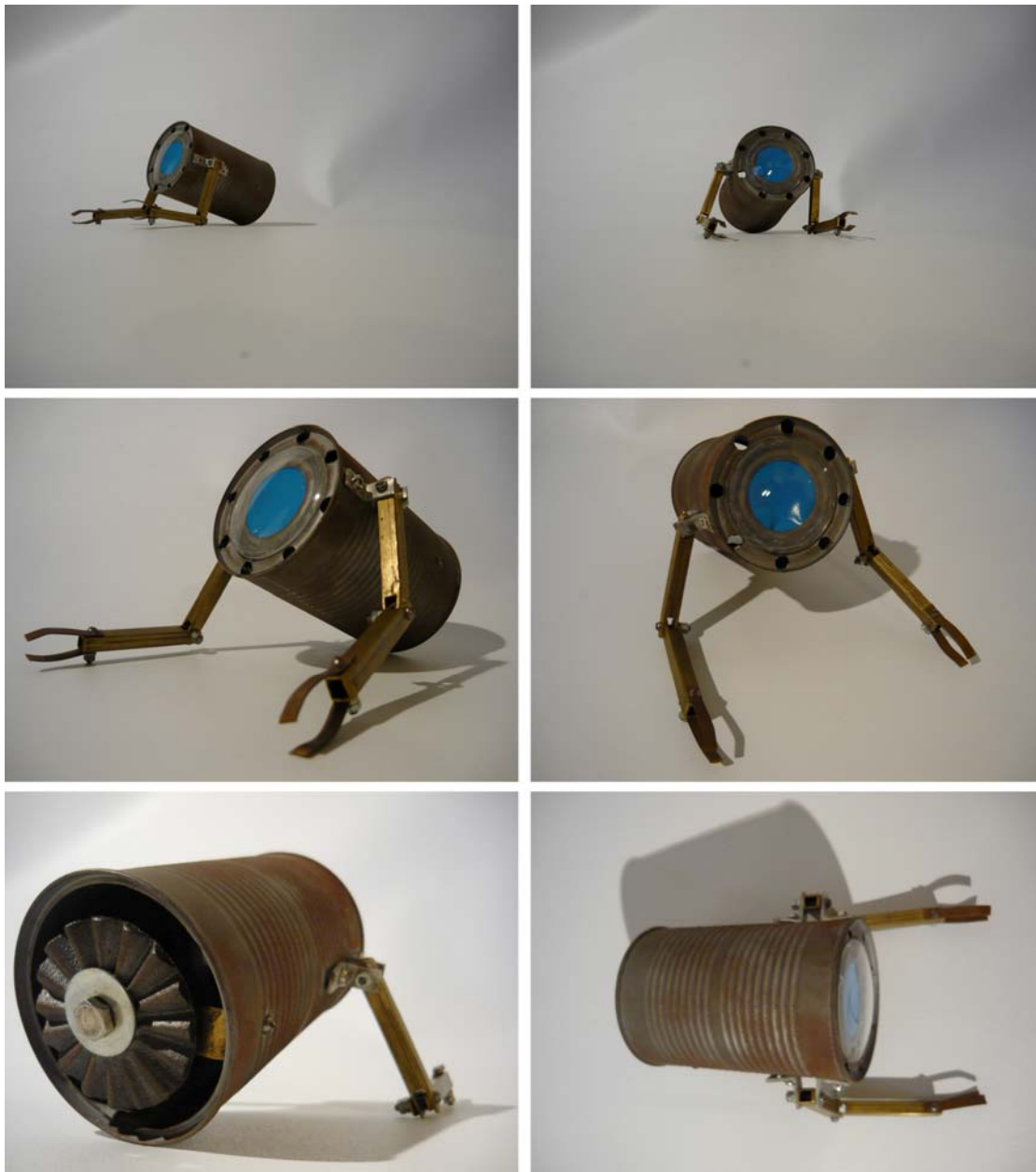


Foto: autor

Příloha 3

Atelier a foto z natáčení – film 1



Foto: autor

Příloha 4

Světlo a rekvizity



Foto: autor

Příloha 5

Ateliér animace, natáčení



Foto: autor

Příloha 6

logo a font

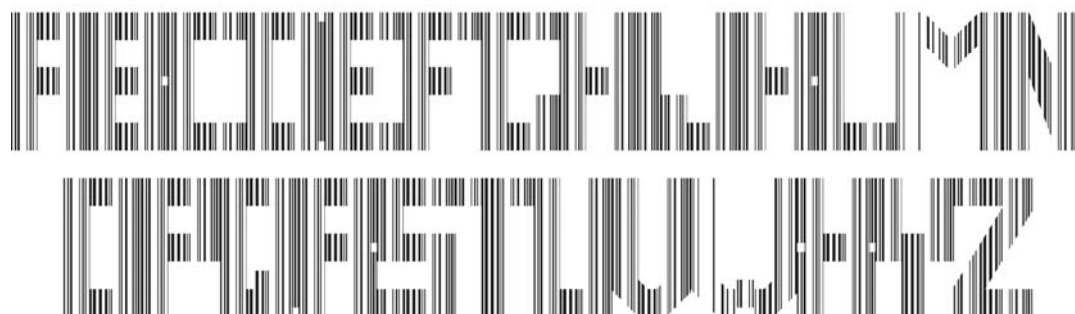
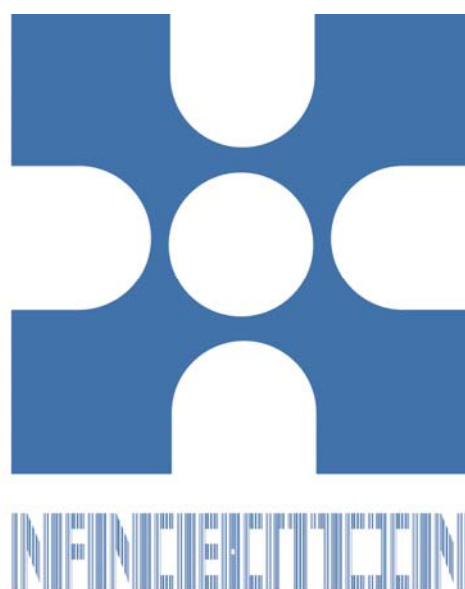


Foto: autor

Příloha 7

Nanobot 2 „kadeřník“

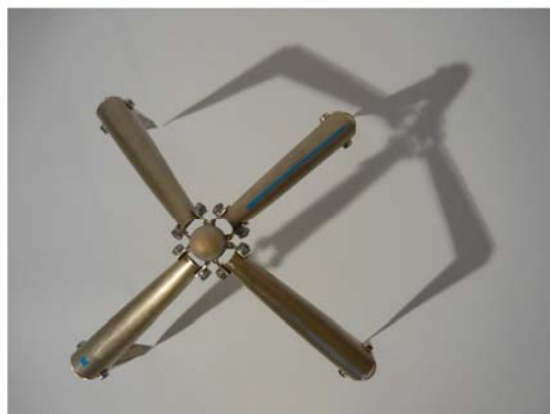


Foto: autor

Příloha 8

Příprava scény, atelier – film 2



Foto: autor

Příloha 9

Natáčení - film 2



Foto: autor

Příloha 10

Film 2 - Nanoboticon



Foto: autor