

Šedivka

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

Michaela Večerková

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michaela Večerková**

Osobní číslo: **K15245**

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: Šedivka – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000~20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam odborné literatury:

MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Second Printing. Seattle: Liberty, 2010. ISBN 978-0-9841786-2-9.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-21268-9.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-193349295-7.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgř. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užít 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Michaela Večerková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato teoretická bakalářská práce představuje výrobu krátkého animovaného filmu **Šedivka**. Popisuje jeho vznik od počátečních námětů, scénářů, výtvarných návrhů až po realizaci a dokončování. Detailně zachycuje postup práce, přípravy, komplikace, technická a tvůrčí řešení, které autorka řešila.

Klíčová slova: Animace, Film, Dívka, Práce, Kavárna, Městečko, Příroda, Sny, Vidina, Šedivý vlas, Změna, Cestování, Dobrodružství, Kamarádi, Rutina, Krátký animovaný film, TVPaint, Šedivka

ABSTRACT

This bachelor thesis introduces production of short animated movie **Gray One**. It describes the creation of the film from first ideas, scripts, art designs up to realization and post-production. It depicts in detail the progress of work, preparation, complications, technical and creative solutions that the author solved.

Keywords: Animation, Movie, Girl, Work, Cafe, Small Town, Nature, Dreams, Vision, Gray Hair, Change, Travel, Adventure, Friends, Routine, Animated Short Film, TVPaint Animation, Gray One

Tento bakalářský film věnuji svým nejbližším jako díky za veškerou podporu a pochopení, kterým během let mého studia nešetřili a za jistotu bezpečného přístavu jakou v nich mám.

Zároveň mi bude Šedivka sloužit jako připomínka na období velkých životních lekcí, dřiny, hledání, nejistot, vzestupů a pádů, ponaučení, radostí a strastí. Vzpomínka na nelehké překonání dalšího pomyslného životního stupínku.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 PREPRODUKCE.....	10
1.1 INSPIRACE	11
1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	13
1.2.1 První námět: Lov	14
1.2.2 Druhý námět: Vlčice verze č. 1	15
1.2.3 Třetí námět: Vlčice verze č. 2	16
1.2.4 Čtvrtý námět: Vlčice verze č. 3	17
1.2.5 Pátý námět: Šedivka	19
1.3 TVORBA HLAVNÍ POSTAVY	21
1.4 CÍLOVÁ SKUPINA.....	23
1.5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	24
1.5.1 Hlavní postava: Lumi	25
1.5.2 Vedlejší postavy: kamarádi	32
1.5.3 Vedlejší postavy: servírka	33
1.5.4 Prostředí kavárny a městečka	34
1.6 SCÉNÁŘE.....	37
1.6.1 Literární a bodový scénář	37
1.6.2 Storyboard	37
II PRAKTICKÁ ČÁST	40
2 REALIZACE	41
2.1 ANIMATIK.....	43
2.2 ANIMACE	44
2.2.1 Layout	45
2.2.2 Blocking a Breakdown	47
2.2.3 Čištění a barvení.....	48
2.3 POSTPRODUKCE.....	49
2.3.1 Zvuk	50
2.3.2 Compositing	50
2.4 PLAKÁT	50
ZÁVĚR	52
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	53
SEZNAM OBRÁZKŮ	54
SEZNAM PŘÍLOH.....	57

ÚVOD

Kdo nikdy nezkoušel nebo neměl možnost vytvořit sám nějaký krátký film, těžko jej lze vinit za to, že si neumí přesně představit kolik je za těmi pár minutami práce, myšlenkových pochodů, slz, krve, potu a dřiny. A proto, k objasnění všeho toho, co stojí za vznikem pár minutového krátkého filmového počinu, slouží tato teoretická práce, která osvětluje zákulisi, které je za normálních okolností všem skryté.

Teoretická část (preprodukční), mi přes spoustu komplikací a škrťů trvala rok, proto je obsáhlejší, než část praktická (realizační a postprodukční), kde se k přečtení nacházejí konkrétní kroky výroby, animace a členění práce se vším všudy. Vše je doplněno výmluvnými obrázky a screenshoty, doplňkové materiály jsou k nalezení v přílohách na konci.

A protože vytvořit něco funkčního nejde jen lusknutím prstů, nesnaží se ani tato práce tvářit, že mi bakalářský film nedal zabrat. Doufám, že se mi tohoto “průvodce” podařilo sepsat tak, aby vás celým procesem provedl s pocitem, že jste celou tu dobu během práce na Šedivce, seděli na židli vedle mě.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

Divák, který nikdy nenahlédl za kameru může velmi snadno nabýt pocitu, že udělat film není něco až tak složitého a náročného. Preprodukční, přípravná fáze, která je divákovi skrytá může však kolikrát být náročnější a obsáhlejší než pak reálně film vytvářet, natáčet a animovat v následující realizační a postprodukční fázi.

V praxi tato fáze může trvat i několik let, zvláště jedná-li se o animovaný film. Během tohoto období tvůrci přepisují náměty a scénáře, překreslují storyboardy, shánějí finance, navrhují výtvarno, připravují plány a podklady, dokud se neshodnou na výsledku.

Jednočlenné studio si může dovolit některou ze složek preprodukce přeskočit, ovšem jen na vlastní nebezpečí a hloupost. Díky svědomité preprodukcí se lze vyvarovat mnoha chybám a komplikacím, které by se v realizační fázi neskutečně prodražily, ať časově nebo finančně. Ignorovat jakýkoli systém přípravy, nemít jasnou představu a hrát si na tvůrce inspirovaného okamžikem si může dovolit opravdu jen odvážlivec s napěchovaným rozpočtem. Není nic nepříjemnějšího než pracovat týdny na něčem, co se později nepoužije.

U studentských filmů se spíš, než v praxi můžeme setkat s tím, že někdo určité fáze přípravy přeskakuje. Když na filmu pracujete sami, riskujete jen vlastní krk. Mnohokrát jsem slyšela z řad mých spolužáků, že jim vyhovuje nevytvářet si storyboard, ale rovnou animatik. Někdo zase nepíše literární scénář, ale rovnou kreslí storyboard, a tak dále. Je to pochopitelné, každý máme jiné pracovní tempo a někdo raději záběry rovnou kreslí, než zdlouhavě popisuje.

Sama mám občas problém s kreslením storyboardu. Vidím záběry a hereckou akci v pohybu, takže se mi těžce vybírají hlavní fáze, které dané okno vystihnou ve statickém obrázku. Proto mám ve storyboardech často spoustu poznámek a záhadných šipek. I tak však dělám storyboardy. Snadno se tam ještě mění záběry a návaznosti. Kdybych měla nějaké zásadní problémy řešit až v rozanimovaném animatiku nebo ještě později, byla by to katastrofa a asi by mi z toho vypadaly všechny vlasy. Zbytečná ztráta času a práce.

V této velké kapitole vás tedy provedu přípravou mého bakalářského filmu od úplného počátku, prvních nápadů a myšlenkových pochodů přes inspirace, náměty a scénáře. Zkrátka vším tím, co stálo před samotnou animací. A nebylo toho zrovna málo.

1.1 INSPIRACE

Inspirace, to slovo je stejně zvláštní a tajemné jako úkaz, který zastupuje. Na inspiraci musíme všichni čekat, a i když se jí snažíme všemožně nahánět, ona se stejně ukáže až sama uzná za vhodné. Čím zoufaleji čekáme na její příchod, tím spíš se jí nedočkáme. Naštěstí ale můžeme inspiraci jít naproti tím, že ji nebudeme na sílu hledat, ale tak, že půjdeme na “lov” nových podnětů a zážitků. A až dozraje čas, přijde vnuknutí a vznikne nápad. Kdo nikdy nic nezažil, nemá o čem vyprávět, a kdo jen sedí a čeká až jej něco napadne, taky se nedočká.

Otázkou pak je, co bylo to, co nás inspirovalo? Někdy je to jasné. Inspiroval nás obraz, který jsme si prohlíželi, výjev, který jsme sledovali nebo byli jeho součástí, lidé, příběh nebo hudba, kterou jsme slyšeli. V jiném případě však mohou být inspirační vlivy tak různorodé, že si zkrátka nejsme jistí, co přesně za nynější inspirací stálo, zvláště proto, že mnoho z těchto vlivů si ani nemusíme uvědomovat. Spousta věcí působí na naše podvědomí a ovlivňuje nás, aniž bychom o tom věděli. Prožitky, myšlenky, úvahy, vjemy i věci vzájemně nesouvisející mohou pomoci ke vzniku nápadu, který je pak dál již vědomě rozvíjen.

Kdybych zde měla vyjmenovat vše co mě v životě inspiruje nejenom, že by to byl nekonečný seznam, ale především by se mi to ani nepodařilo. Proto se raději rovnou pokusím popsat alespoň ty inspirace, o kterých vím, že měly co do činění s mým bakalářským filmem. Nutno ještě upozornit, že vizuální a výtvarné inspirace se ještě dočkají své vlastní kapitoly.

Velikou a neoddělitelnou roli mezi mými inspiracemi hraje hudba. Vždy je to ale spíše jen pro navození nálady a atmosféry. Inspirovaly mne také tři filmy, a to nejen po hudební stránce, kterou jsem poslouchala během práce, ale především po stránce příběhové. Jejich názvy jsou: „Walter Mitty a jeho tajný život“ (2013), „Divočina“ (2014), a „Útěk do divočiny“ (2007).

Všechny tři jsou o hledání a každý z nich na mě zapůsobil svým jedinečným způsobem. Kdybych měla vybrat jeden, který je tématicky Šedivce a mě nejbližší, bezesporu to bude „Walter Mitty a jeho tajný život“ (1): Věčně snící Walter uvězněný v rutinně jednotvárného života utíká do svých představ tak často, dokud jej okolnosti nedonutí ze stereotypu vystoupit a svůj život změnit.

Tou základní a největší inspirací k bakalářskému filmu mi však byl můj vlastní život, moje pocity, myšlenky, strachy. Přestože jsem to neplánovala, téma, o kterém celá Šedivka

je, pro mne bylo po několik let tak známé a aktuální, že se prodralo na povrch, ať jsem chtěla nebo ne. To, že jsem se tomu zpočátku bránila je možná také jeden z důvodů, proč muselo vzniknout tolik námětů, než jsem se konečně dopracovala k tomu finálnímu.

Nakonec jsem však pochopila, že nejde něco vytvořit bez toho, aniž by se v tom neodrážel kousek autora. Protože co jiného to je než vizuální jazyk, kterým se dorozumíváme s ostatními, vyprávíme jim něco, s čím se i oni mohou ztotožnit. Předáváme si myšlenky, obavy, postoje a názory. A i když své výtvary nikomu neukazujeme, komunikujeme tak sami se sebou, filtrujeme si myšlenky, vyrovnáváme se s nimi, abychom pak staré myšlení mohli zahodit a dojít klidu. Nalézt nové myšlenky, úvahy, postoje a pocity.

1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU

Cesta, kterou jsem musela jít, než jsem konečně našla finální námět byla nesmírně klikatá, zarostlá bodlácím a místy úplně chyběla. Často to byla dokonce iluze. Zdálo se, že jdu správným směrem, dokud jsem nedošla k nepřekonatelné překážce a byla jsem nucena vrátit se o několik kroků zpátky a začít znovu.

Na pouti za finálním námětem mi dělala doprovod věrná a nezapomenutelná poučka mého středoškolského profesora scénaristiky, kterou mám neustále na paměti. Jedná se o jednoduchou otázku, kterou si musí každý, kdo se snaží vymyslet příběh položit a odpovědět si na ni. Zní takto: “Kdo, kdy, kde, co a jak, aneb kdo chce čeho dosáhnout a proč nemůže.” Jednoduché a výstižné.

Druhým průvodcem a pomocníkem mi byla úžasná kniha „Invisible Ink, the understructure of story“ (2) napsaná Brianem McDonalodem. Byla mi doporučena kamarádkou a spolužačkou. Ačkoli je v sehnání pouze v anglickém jazyce, přečetla jsem ji jedním dechem. Je psána velmi příjemnou jednoduchou angličtinou a je ideální pro všechny, kteří se zabývají psaním scénářů.

Věnuje se sice tématice hraného filmu, avšak obsahuje velmi cenné rady, jak vybudovat příběh, charaktery, konflikty i rozuzlení a je plná názorných příkladů. I pro animátory je tak cenným zdrojem k nahlédnutí.

Kudy tedy konkrétně vedla ona klikatá cesta dlážděná zmačkanými papíry nevyhovujících námětů? Veškerá zákoutí různých námětů jsou nastíněna na následujících stránkách, jejich plné verze a materiály k nim jsou pak k nalezení v přílohách.

1.2.1 První námět: Lov

Lov byl zpočátku námětem semestrální práce ve druhém ročníku, ale protože byl dlouhý a nestihnutelný v čase, který jsem měla vymezený, plánovala jsem jej využít na bakalářskou práci. Děj se odehrává v zasněžené kanadské divočině, tématem je přežití. Konkrétně myšlenka, že “Přežít v divočině znamená stát se sám divokým.”

Nechybělo moc a námět se mohl dočkat života a spatřit světlo světa. Stalo se však to, co vždy zkomplikuje zprvu geniální nápad... začala jsem nad tím více přemýšlet a hledat odpovědi na otázky, které jsem myslela, že musím zodpovědět.

Ovšem co čert nechtěl, odpovědi jsem nenacházela. Nedařilo se mi dosáhnout toho, aby akční hříčka získala tvar příběhu s pointou. Stále jsem přemýšlela, kdo je hlavní hrdina, jak se dostal do takové situace, jaká jsou pravidla toho světa, kdo je ve skutečnosti jeho nepřítel a jak ten se dostal do stavu v jakém je.

Snad se mi podařilo i pár řešení najít, ale většinou mi pak jen přespříliš natáhly stopáž a rozvolnily tempo. Čím více jsem nad tím přemýšlela, tím víc ztrácel námět svůj původní tvar a šťávu.

Další komplikací byl filosofický aspekt. Jakmile jsem o námětu a jeho smyslu a významu uvažovala delší dobu, začalo mě napadat více a více úvah o životě, lidech a přežití. Ty se pak rozvětvovaly a tvořily síť nekonečných otázek bez odpovědí a chaos. A tak se stalo, že jsem námět opustila, abych se v něm neutopila úplně.



Obr. 1 Lov, výtvarný návrh mužského hrdiny



Obr. 2 Lov, výtvarný návrh ženské hrdinky

1.2.2 Druhý námět: Vlčice verze č. 1

Tento námět vznikl díky ovlivnění knihou „Ženy, které běhaly s vlky“ (3) od Clarissy Pincoly Estés, kterou jsem v té době četla. Uchvátil mě příběh o stařeně jménem La Loba. Pointou tohoto příběhu a mého námětu bylo nalezení něčeho skrytého hluboko v nás, udusaného rutinním životem, zničeného nezdravými vztahy s toxickými lidmi nebo zavaleného prací, která nás netěší.

Je to o nalezení vnitřní síly, chuti, energie a odvahy k učinění změn. Je to o shledání s námi samými, beze strachu a přetvářek. Uniknete z pasti a naleznete ztracenou volnost, které se už nechcete pustit. Je to o poznání.

Zdá se, že tento námět byl zárodkem finálního námětu, ke kterému však ještě vedla dlouhá cesta. V čem byl tedy háček? Háček se nakonec ukázal být v tom, že výsledek by mohl působit příliš naivně možná až kýčovitě. Zkrátka bylo třeba podívat se na celý námět cyničtějším okem diváka, který podobné úvahy a myšlenky nesdílí, s tím souvisejí úpravy, které bylo třeba učinit. Zbavit se doslovnosti a přílišné popisnosti, například v samotném zobrazení vlka.

1.2.3 Třetí námět: Vlčice verze č. 2

Vylepšená verze se pyšnila titulem “finální” poměrně dlouhou dobu. Tak dlouhou, že dokonce stihl vzniknout bodový a literární scénář, charakteristika hlavní postavy, myšlenková mapa, výtvarné návrhy a animační testy. Opravdu jsem věřila, že hledání námětu je u konce, dokud jsem nezačala s prací na storyboardu. To byla ta chvíle, kdy se pěkná představa rozplynula.

Začalo to tím, že jsem neměla přesně definované, co se hlavní postavě stane, když se dostane ven z jeskyně, a než dojde zpět ke kavárně. Nemluvě o výtvarnu a o tom, že jsem námět ani scénář vlastně vůbec neviděla v obrazech. Vystávaly mi stále jen stejné útržky, epizodky, náhledy na pár událostí, ale vůbec jsem nevěděla, jak bude vypadat všechno to “mezi”.



Obr. 3 Vlčice, myšlenková mapa



Obr. 4 Vlčice, výtvarný návrh

1.2.4 Čtvrtý námět: Vlčice verze č. 3

A tak jsem se rozhodla vynechat celou část odehrávající se v lese a nechat děj probíhat jen v jeskyni a v kavárně, aby kavárna působila jako uzavřená temná jeskyně, v níž postava ztraceně tápe a snaží se odtamtud utéct.

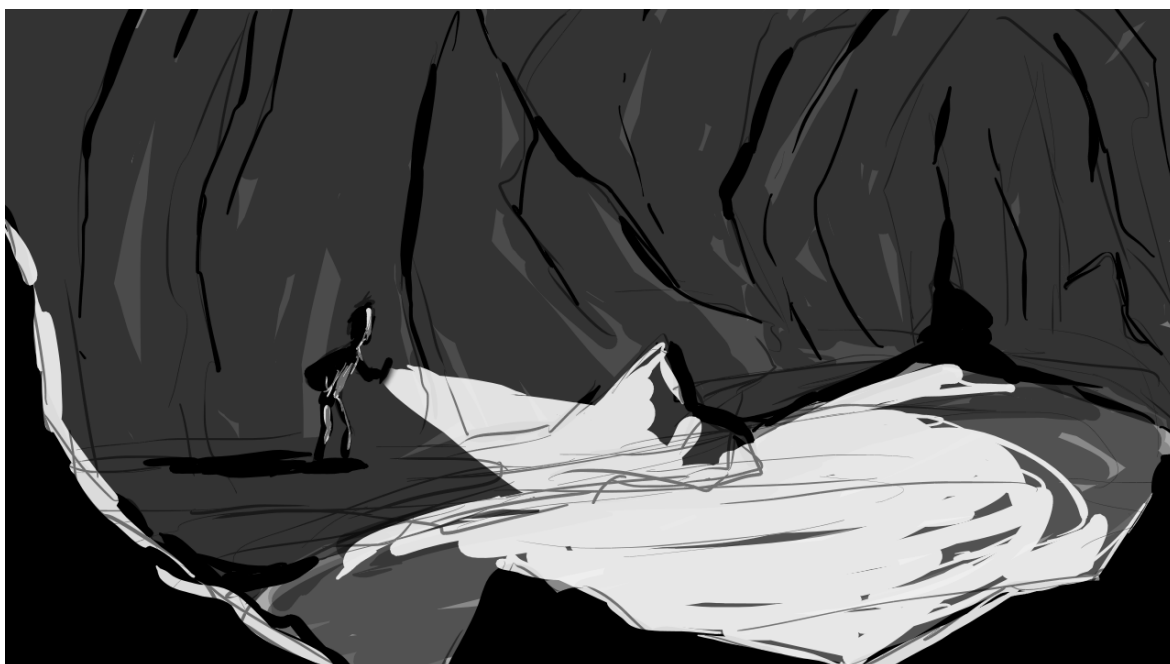
Ovšem i tento námět se ukázal jako velmi děravý. Především proto, že by nemusel být správně pochopen. Jeskyně by nemusela být chápána jako metafora a kavárna jako realita, ale celé by to mohlo být zaměněno za minulost v kavárně a přítomnost v jeskyni. Bylo to celé podivné. Stihla jsem však vytvořit storyboard, než jsem i tuto verzi opustila.

Až nyní si zpětně uvědomuji, co měly všechny tyto verze námětů společné a proč nevydržely „až do konce“. Původní myšlenka, původní námět neměl být logický, měl být o pocitech, o atmosféře, tak aby po shlédnutí konečného filmu v lidech chvíli rezonoval a každý jej mohl interpretovat po svém a domýšlet si, co nebylo řečeno.

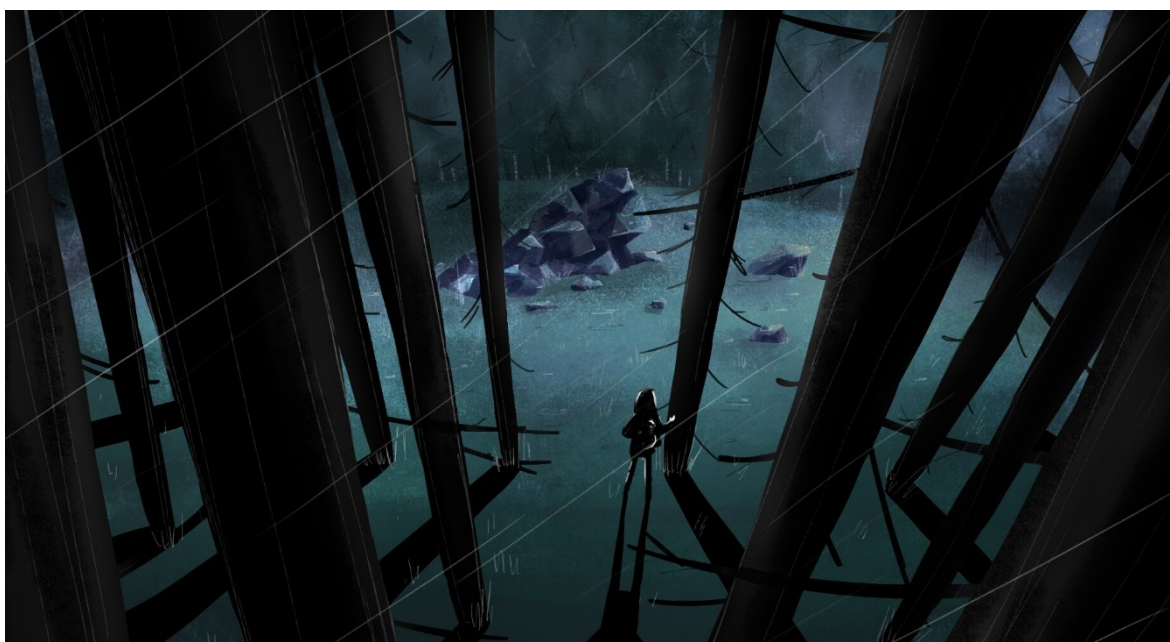
Měly tam být takové prvky jako v knihách Haruki Murakamiho. Například jako v jeho knize „Kafka na pobřeží“ (4). Ona záhadná nesmyslnost, která jeho knihy činí tak zajímavými.

Nestála jsem o logické návaznosti, ale vždy se našel někdo, kdo je tam hledal. A postupem času jsem je tam začala hledat i já, místo abych si stála za svým názorem. Což byl důvod, proč se najednou všechny náměty bortily.

Ovšem všechno zlé je pro něco dobré a každá chyba znamená postup kupředu, takže po všem tom tápání ve tmě a nekonečných změnách se objevil v pořadí pátý a poslední námět. I ten však prošel ještě několika drobnými úpravami ve fázi storyboardu a animatiku. V základu jsem však s pátým námětem měla víceméně jasno.



Obr. 6 Vlčice, návrh prostředí



Obr. 5 Vlčice, výtvarný návrh

1.2.5 Pátý námět: Šedivka

Koncept odehrát celý děj pouze v kavárně mě napadl už během vymýšlení Vlčice verze č.2, ale odsunula jsem ho do pozadí ani nevím proč. Snad mi připadal moc složitý nebo moc nezajímavý. Nebo jsem se zkrátka zuby nehty chtěla držet něčeho, co mi připadalo jako dobrý nápad. Zpočátku.



Obr. 7 Šedivka, skica

Když pak ale stejnou myšlenku zmínil na jedné z konzultací i můj vedoucí práce pan Lukáš Gregor došlo mi, že to, co mi dřív připadalo složité je vlastně ve své podstatě jednoduché a řeší všechny mé problémy, se kterými jsem se doposud u různých verzí potýkala. Stačilo jen vyřešit pár detailů a zdálo se být hotovo.

Nejužitečnější rada, která stála za zrodem téměř finální verze byla ta, abych se přestala soustředit na to, jak vnímá hlavní hrdinka prostor okolo sebe a jak bude zobrazeno, že se cítí jako ve vězení a najít místo toho důvod proč neodchází. Ten důvod, proč hlavní postava zůstává, byl klíčový. U předešlých námětů jsem vždy důvod "proč" argumentovala tím, že hrdinka má strach vyjít z komfortní zóny, opustit všechno to známé, a tak podobně.

Avšak byl to důvod velmi nekonkrétní a nedostačující.

Spásnou myšlenkou, tedy oním důvodem, proč hlavní hrdinka zůstává v kavárně, kterou se sestrou zdědily, je právě pocit zodpovědnosti a povinnosti vůči druhým. V tomto případě k rodinnému odkazu.



Obr. 8 Šedivka, výtvarný návrh

Hlavní téma tohoto námětu, to, které se vyklubalo díky ostatním neúspěšným námětům, je obětování sebe, svých tužeb a snů. Je to o nalezení odvahy a síly si toto uvědomit a říct dost. Je to o očekáváních, které o nás mají druzí, a které zpočátku cítíme povinnost naplnit. Dokud si konečně neuvědomíme, že jde o náš život, který takto věnujeme někomu jinému, místo abychom si plnili vlastní přání. Je to o tom, že konečně začneme dělat to, co chceme my a ne to, co po nás chtějí ostatní. Je to o ztracené svobodě, kterou tímto rozhodnutím získáme zpět.

Připadalo mi to neuvěřitelné, že bych přece jen po té spoustě námětů měla použitelnou verzi? V základu ano. Ovšem po konzultacích s Martinem Kukalem, Eliškou Chytkovou a s pár spolužáky, kterých jsem se ptala na názor ve fázi storyboardu, jsem přece jen učinila ještě několik změn a škrtnání.

Především jsem si uvědomila, že tento důvod “proč neodchází” není tak důležité zobrazit, a že mi jeho popisování film komplikuje a prodlužuje. Jeho nalezení mě však alespoň postrčilo správným směrem.



Obr. 9 Šedivka, výtvarný návrh

1.3 TVORBA HLAVNÍ POSTAVY

Jak jsem již zmínila v předešlé kapitole, velkým pomocníkem mi byla kniha Briana McDonalda „Invisible Ink“ (2). Při jejím pročitání jsem si poznamenala hned několik věcí, které mě zaujaly při vývoji charakteru.

Například, že rituální bolest znamená bolestivě zabít jednu stránku osobnosti postavy, aby vzniklo místo pro něco nového. Charakter musí projít nějakou bolestí, protože změna nikdy není snadná. V případě hlavní postavy Šedivky je to šok, který zažije při představě jejích budoucích starých já, které stále ještě pracují v kavárně a v jejich životech se nic nezměnilo. Toto hrůzné vidění budoucnosti je pomyslným kopancem, který hlavní protagonistku probudí, a ta začne konečně jednat.

B.McDonald dále také píše, že charakter musíme vystavit co největšímu tlaku, tak bolestivému, jak to jen jde a donutit jej tak ke změně. Nejhorší věc, co se postavě může stát se stane. Další zajímavostí jsou potřeby. Charakter ví, co chce, ale neví, co potřebuje. Jedna z kapitol knihy mluví také o využití klonů, postav, které ukazují dopad možností, mezi kte-

rými se protagonista rozhoduje. A nejdůležitější je vždy mluvit pravdu. Co by postava udělala doopravdy? Jak by skutečně reagovala? Lhaní totiž divák ihned prohlédne a iluze je zničena.

To jsou tedy některé poučky z knihy, které jsem měla na paměti při vytváření postavy i příběhu. Samotnou tvorbou postavy jsem se začala zabývat při vytváření námětu číslo tři, o kterém jsem si naivně myslela, že je tou poslední verzí. S poznámkami z knihy, které jsem se snažila brát v potaz, jsem si vytvořila množství otázek, na které jsem postupně odpovídala a tím hlavní hrdinku nejen vytvářela, ale i poznávala. Byly to například tyto:

Jaké problémy postava má? Jaká je a co ji ovlivnilo? Co postava chce a co opravdu dostane? Čeho se nejvíce bojí? Co má a nemá ráda? Jaké jsou její sny? Jaké měla dětství, její minulost? Jaké jsou její zvláštnosti, zlozvyky? Co ji odlišuje od ostatních postav? Co je v sázce, jestliže nedosáhne svého cíle? Co hodlá udělat, aby cíle dosáhla? Co jí stojí v cestě? Co získá a co ztratí? Jak vnímá svět?

Je potřeba však poznamenat, že deník hlavní postavy i tyto charakteristiky (vše k nalezení v materiálech v přílohách) vznikly v dalekých počátcích hledání konečného námětu, tudíž né úplně vše je do puntíku stále pravda.

Práce na filmu je nekonečný proces změn, skoro by se dalo říct, že je to živá bytost, která se neustále mění a formuje. Na konci nikdy není taková, jaká byla na začátku a pokud ano, nejspíš jste dělali něco špatně.

1.4 CÍLOVÁ SKUPINA

Zde ochotně přiznávám, že jsem cílovou skupinu během vytváření příběhu nijak v potaz nebrala. Bakalářský film vnímám jako možnost vytvořit něco ze sebe, pro sebe a zároveň tím poděkovat své rodině a blízkým za nekonečnou podporu. Je to forma sebevyjádření, hra, výzva, co jsme schopni sami vytvořit, kterou si po studiu budeme moci dovolit trávit čas jen těžko. Jen na škole máme možnost vytvořit si něco vlastního s téměř úplnou volností ve víceméně ideálních podmínkách. Většinou se ještě nemusíme ohánět na milion stran, abychom zaplatili účty a měli vůbec co jíst, kde hlavu složit a v klidu pracovat.

Navíc ještě stále věnujeme čas, energii a případné úspory primárně sami sobě. Abychom měli takovou možnost i po studiu, bude třeba hodně pracovat, abychom si něco takového mohli dovolit.

Ačkoli jsem tedy s žádnou primární cílovou skupinou během výroby nepočítala, věřím, že se najde. A to velmi jednoduše a rychle. Téma nespokojenosti a pochyb o tom, kam se náš život ubírá je nesmrtelné, stejně jako touha po změně a splnění svých snů.

Jistě jsme všichni byli jednou v bodě, kdy jsme šli určitou cestou, protože jsme mysleli, že musíme, že je to naše povinnost anebo proto, že se zdála jednodušší, schůdnější. A šli jsme jí dál a dál, i když jsme věděli, že to není naše cesta, netěšila nás. Tak dlouho jsme po ní kráčeli, dokud nedošlo ke změně v našem myšlení a my se nerozhodli konečně udělat krok mimo a hledat vlastní cestičku. Došlo ke zvratu, který nás donutil vzít život do vlastních rukou a rozhodovat se podle vlastních přání, ať už budou jakákoli a zavedou nás kdovíkam.

Cílovou skupinou Šedivky jsou tedy všichni ti, kdo se cítí, anebo se cítili podobně jako hlavní hrdinka a rozhodli se jít vlastním směrem, vytvořit si novou cestu.

1.5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Často ve volných chvílích procházím internetové stránky jako Pinterest¹ a Tumblr², kde hledám inspiraci ve fotografiích a ilustracích ostatních. To, co mě zaujme si pak ukládám a často se k těmto věcem vracím. Obrázků, co denně vidím je tedy obrovská spousta, a proto je často těžké určit co nebo kdo mě konkrétně inspiroval a jestli to byl daný umělec, výjev nebo kombinace všech různých obrazů, které jsem viděla. Několik umělců však obdivuji pravidelně ať se jedná o práci s barvou, která mě osobně činí problémy, nebo s linkou či stylizací.



Obr. 10 Inspirace Celia Lowenthal



Obr. 11 Inspirace, Luke Pearson

¹ Online veřejná nástěnka. Pinterest [online]. [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/>

²Sociální síť. Tumblr [online]. [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://www.tumblr.com/>



Obr. 13 Inspirace, Joe Todd-Stanton



Obr. 12 Inspirace, Nuria Tamarit

Najít způsob, jak uchopit výtvarno mého bakalářského filmu také nebylo jednoduché. Nejsm si totiž úplně jistá, jestli jsem už našla svůj vlastní styl. Možná v lince, v práci s barvou jsem však stále velmi nejistá a mám problém docílit výsledků jaké bych si přála. Barva je jedna z mých velkých mezer, na které ještě musím časem více zapracovat a nevzdávat to při nezdarech. Prozatím se proto snažím držet jednodušších barevností a základních stínů.

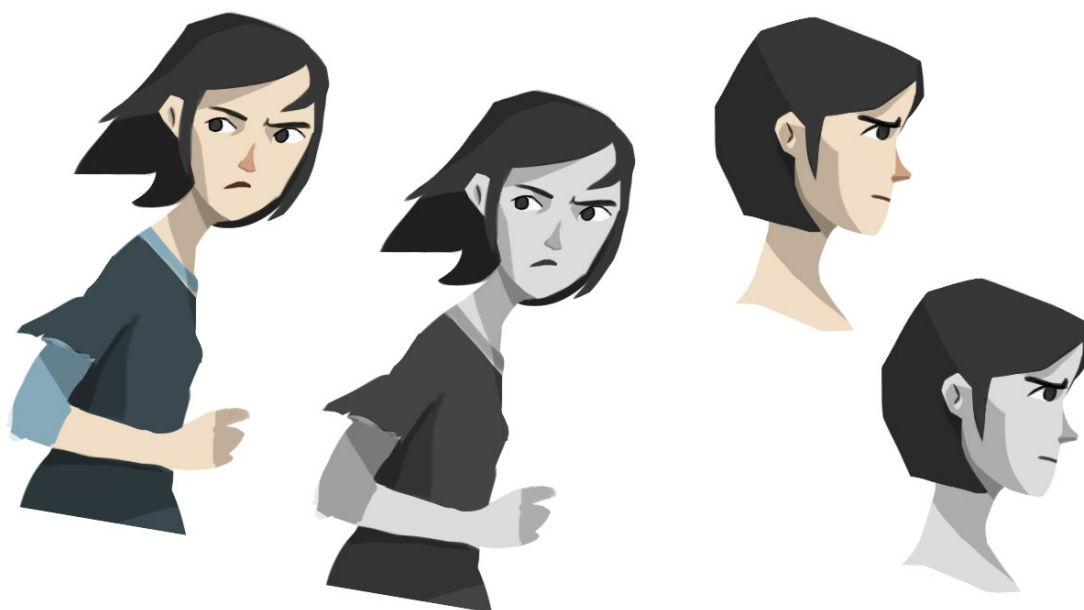
1.5.1 Hlavní postava: Lumi

Už při vytváření námětu s Vlčicí jsem měla poměrně jasno, jak bude hlavní protagonistka přibližně vypadat. Myslím, že když máte první větší možnost vytvořit si něco svého, a ještě k tomu ze života, málokomu se podaří vyhnout podobnostem mezi tvůrcem a hlavní postavou, jak vizáží, tak charakterem. Asi je to přirozené, protože koho známe lépe, než sebe samotné? A tak ano, máme toho s Lumi společného mnoho, ale není to jen ona. Myslím, že něco ze mě je v každé z postav. Během animování jsem si uvědomila, jak moc jsou všechny postavy složené z různorodých útržků lidí, které znám.

To nejlepší na vytváření postav je, že nejsou přesně jako vy, nemusí být. Vy totiž vybíráte vlastnosti, vzezření i charakter. A tak se velmi jednoduše může stát, že vytvoříte

svůj ideální obraz. Vtisknete postavě vlastnosti, které chcete a vytvoříte sebe takové, jakými byste chtěli být. To se dá ale velmi snadno přehnat. Když je postava příliš dokonalá, není uvěřitelná, protože dokonalí lidé s dokonalými vlastnosti ve skutečnosti neexistují.

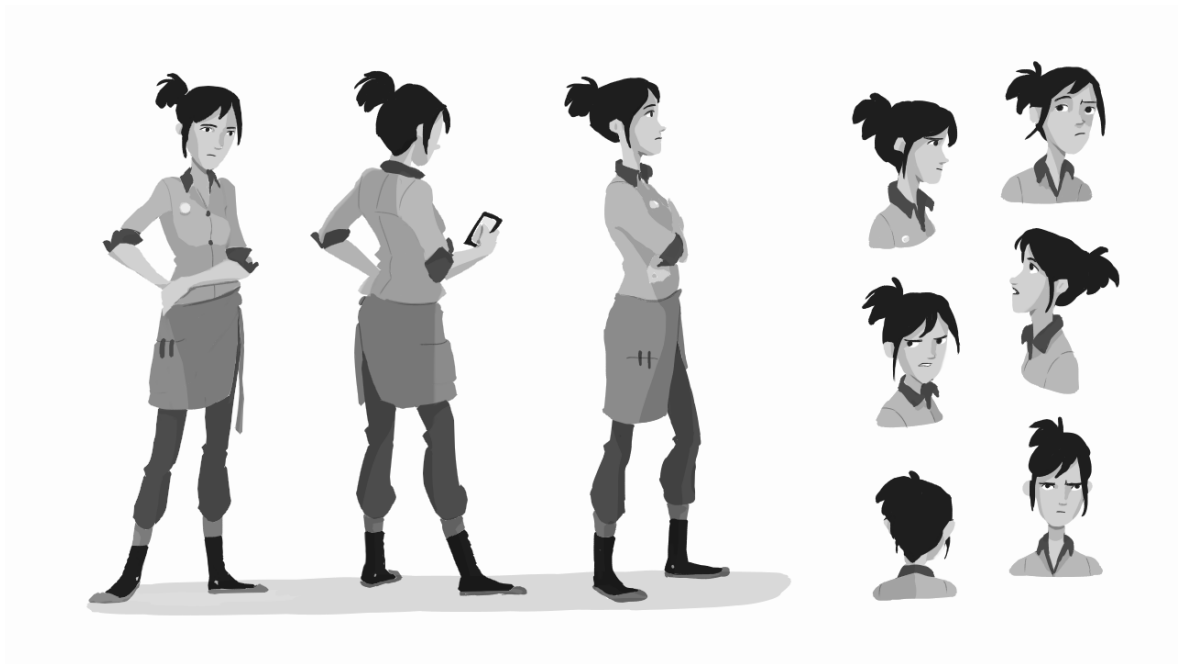
Lumi je tedy mladá dvacátnice, má tmavé vlasy a průměrnou výšku. Práce v kavárně ji nenaplnuje a dává to najevo. Jediný světlý moment přichází s kamarády, díky kterým jako by ožije, protože ztělesňují to, po čem Lumi touží.



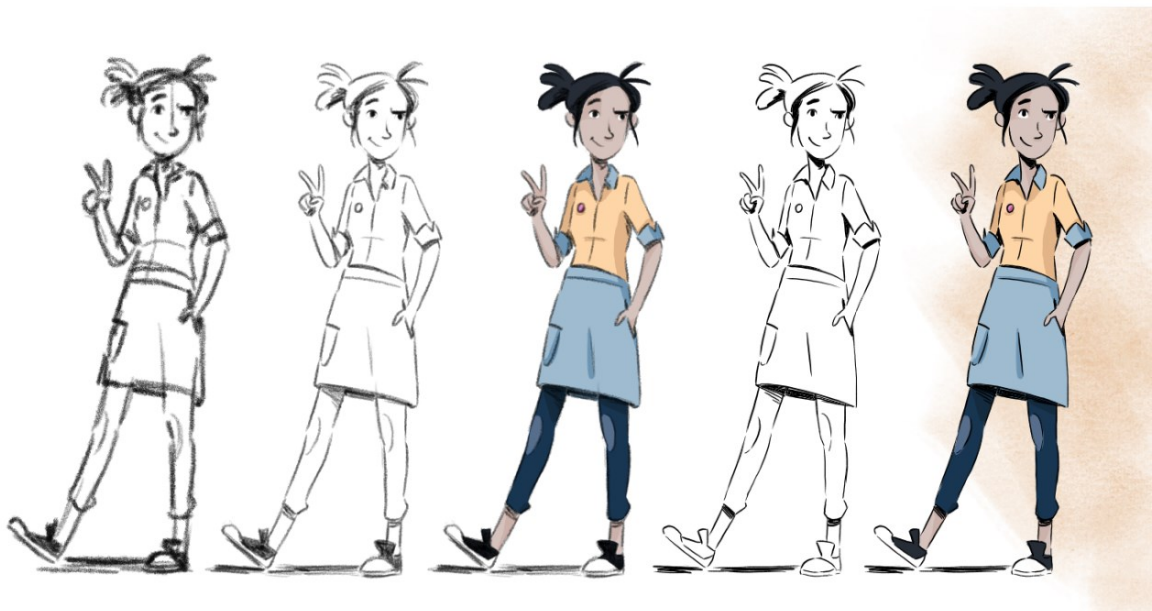
Obr. 14 Lumi, výtvarný návrh

Přestože jsem tedy již na úplném začátku věděla, jak bude Lumi vypadat, její výtvarné vzezření se s každým námětem trochu měnilo. Zprvu jsem uvažovala, jestli používat obrysovou linku nebo ji úplně vypustit.

Následující výtvarné návrhy jasně ukazují, že i původní náměty jsem (možná i nevědomě) brala vážněji, zatímco poslední námět, Šedivku, jsem uchopila s větší nadsázkou. Chtěla jsem si její výrobu i sledování užít, vyhrát si s animací a herectvím, bez patosu a vážnosti. Šedivka je optimističtější a nesnaží si na nic hrát.



Obr. 15 Lumi, výtvarný návrh



Obr. 16 Lumi, výtvarný návrh

Když jsem se po několika měsících konečně všemožným přepisováním a upravováním dostala k finálnímu námětu, stále jsem ještě nebyla s výtvarným řešením hlavní postavy spokojená. Chtěla jsem ji vytvořit jako první a podle ní pak ve stejném výtvarném duchu navrhnout postavy vedlejší. Stále mi však něco nesešlo. Buď to byla barva, nebo linka samotná.

Největší problém jsem měla s finální, čistou linkou. Nikdy se mi nelíbila, skica vypadala vždy lépe, měla švih, byla uvolněná. S vyčištěnou linkou vždycky jako kdyby se veškerá energie a lehkost vypařila. Velice dlouho jsem v TVPaintu³ zkoušela, upravovala a vytvářela štětce, se kterými by se mi kreslilo stejně dobře jako s těmi, které používám na skici a zároveň, aby vypadaly jako finální linka. A myslím, že stoprocentně jistá si s nimi nejsem ani teď.



Obr. 17 Lumi, skica



Obr. 18 Lumi, skica

Postavu Lumi jsem kreslila neustále dokola jen tak do skicáku a zdálo se mi, že ji kreslím pořád stejně, jako všechny své postavy. Chtělo to změnu. Nakonec všemu pomohl jiný tvar obličeje.

³ TVPaint Animation 11, animační software. *TVPaint Developpement [online]. [cit. 2019-04-22]. Dostupné z: <https://www.tvpaint.com/>*

Během vymýšlení, co bude mít oblečené jsem hledala inspiraci na Pinterestu. Vše, co se mi líbilo jsem si nakreslila do bločku, který jsem nosila neustále u sebe, pro případ, že by mě něco napadlo. Tyto malé bločky velikosti A6 se mi velice osvědčily. Vlezou se totiž naprosto kamkoli a mám je tedy neustále po ruce. S jejich pomocí jsem postupně vybírala oblečení, účesy i vybavení kavárny, které se ještě dočká bližšího popisu ve vlastní podkapi- tole.



Obr. 19 Inspirace, Liz Marie Blog



Obr. 20 Lumi, oblečení skica



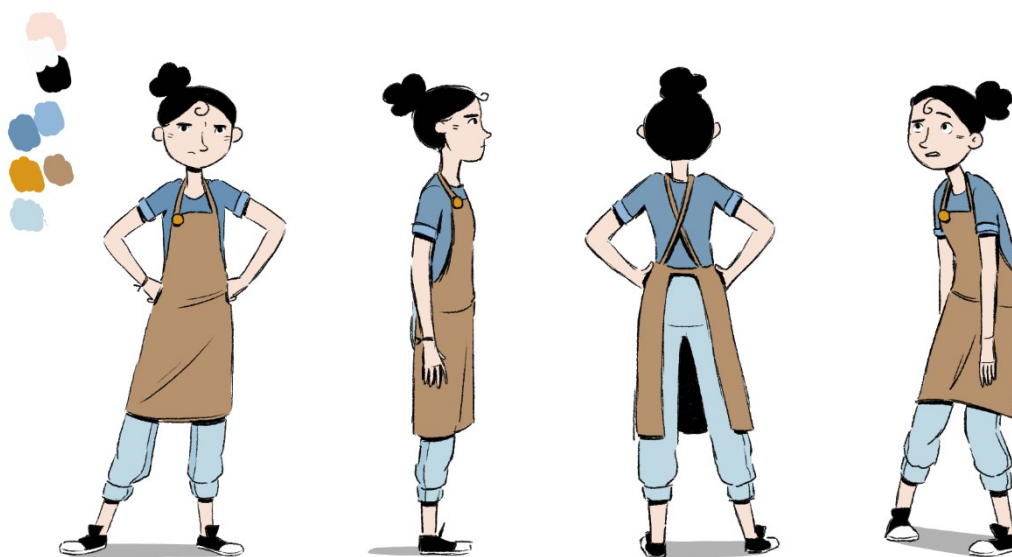
Obr. 21 Lumi, oblečení skica

Postupným skládáním dalších kousků skládačky k sobě jsem tedy vytvářela finální vizuál. Načrtnout si totiž něco na papír je jedna věc, ale dosáhnout podobného výsledku v počítači je věc druhá.



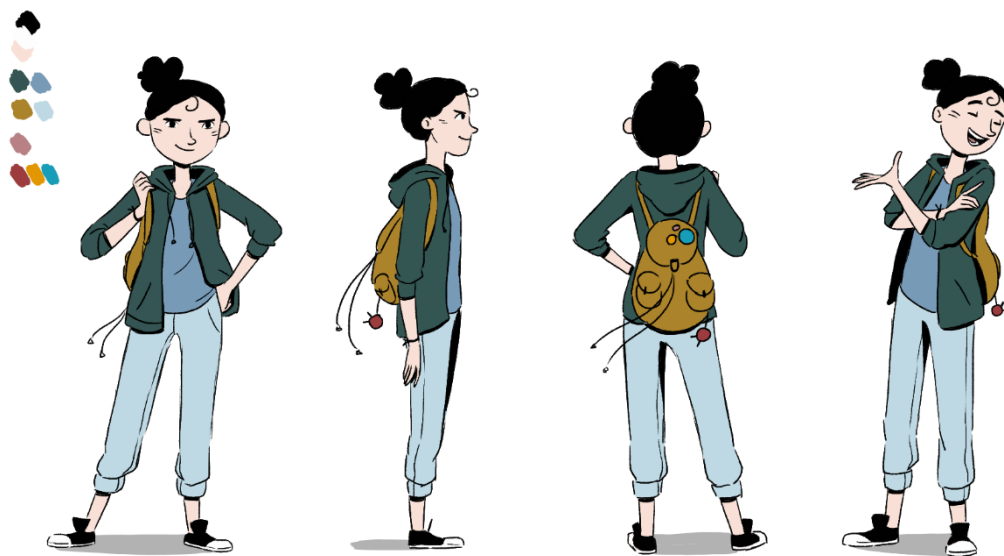
Obr. 22 fotka, bločky A6

Opět tedy došlo na nekonečný boj štětců a barev. Po dlouhém zkoušení a překreslování však finální model sheety⁴ spatřily konečně světlo světa.



Obr. 23 Lumi, model sheet se zástěrou

⁴ „Dokument, který obsahuje finální design postavy, rekvizity či prostředí. Tyto informace využívá animátor při vytváření animace.“ (9)



Obr. 24 Lumi, model sheet s mikinou



Obr. 25 Lumi, model sheet s bundou

1.5.2 Vedlejší postavy: kamarádi

Kamarádi pravidelně přicházejí do kavárny pochlubit se s novými zážitky, které prožili a s plánem dalších dobrodružství. Lumi se k nim však na cesty nikdy nepřidává, místo toho žije ve svém stereotypním kruhu plném nekončící práce v kavárně s pocitem, že nemá na výběr a s opakující se poznámkou “Snad někdy příště”. Tak je tomu až do chvíle, kdy objeví šedivý vlas a zjistí, že čas neúprosně běží. To ji donutí zamyslet se, a nakonec se rozhodnout začít trávit čas a život jinak.



Obr. 27 kamarádi, model sheet, původní návrh



Obr. 26 kamarádi, model sheet, finální návrh

Postavy kamarádů vypadaly v prvních návrzích úplně odlišně než ve finálu. Zprvu totiž nebyli skuteční, nebyli poskládáni z kousků mých vlastních přátel, které jsem měla nebo mám kolem sebe.

Každý kamarád je seskládán minimálně ze tří reálných osob, jejichž zásadními poznávacími znaky jsem se dovolila inspirovat a zdroje si ponechat jako tajemství.

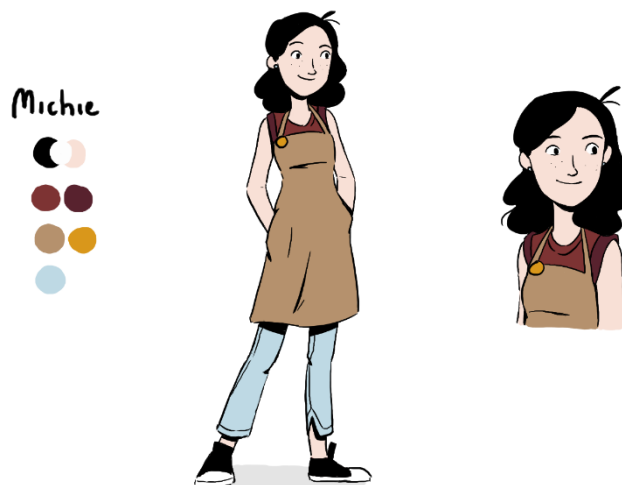
1.5.3 Vedlejší postavy: servírka

V původním námětu Šedivky figurovala postava starší sestry hlavní hrdinky, Moly. Protože jsem ale během fáze animatiku učinila ještě několik změn, tato postava se ve finální verzi nevyskytuje. Místo toho ji nahradila víceméně anonymní postava servírky v kavárně, kterou jsem pracovně pojmenovala Michie.

Během navrhování této postavy jsem vycházela z původního nápadu vizuálu starší sestry Moly. Tmavé vlasy zůstávají a dojem dospělosti také. Zatímco hlavní protagonistka Lumi působí v leccem ještě dětským dojmem (vzhledem, chováním, herectvím), postava servírky působí dospěle a vyzrále.



Obr. 28 Moly, skica



Obr. 29 Michie, model sheet

Michie si je jistá místem, kde je. V kavárně je spokojená a našla si v životě svoji cestu i směr. Lumi je nespokojená, mrmá a protestuje, dokud se nerozhodne převzít za svůj život odpovědnost a rozhodnout se pro jinou cestu, místo aby se nadále nechala jen tak unášet proudem.

Jestliže v sobě Lumi nese spoustu mých vlastností, Michie zrovna tak. Během práce na animatiku jsem si uvědomila, že obě tyto postavy odrážejí různé aspekty mě samé. Protože od startu práce přes různé verze námětů až k animatiku uběhl rok, prošla jsem i já určitým vývojem, který nelze popřít.

1.5.4 Prostředí kavárny a městečka

Kavárna, kde se příběh odehrává se nachází v menším přístavním městečku. Výběr prostředí je založen čistě na tom, že přesně tam bych ráda roznášela voňavou kávu i já. Úžasný výhled, husté lesy a moře jako bonus. Zdá se to jako ideální prostředí s ideální prací. Ovšem ne pro Lumi, která chce od života něco jiného, chce dobrodružství a volnost. Sleduje obzor a představuje si daleké kraje za ním.

Jelikož mojí častou prokrastinací je prohlížení všelijakých ilustrací, animací a fotografií přírody, interiérů a jiných měst, inspirace bezesporu pramenila právě odsud. Rešerše pro město jsem hledala na rozmanitých fotografiích norského města Bergen, které bych chtěla jednou navštívit.



Obr. 31 Inspirace, město Bergen



Obr. 30 městečko, skica

Co se kavárny týče čerpala jsem rovněž z mnoha fotografií, ať již se jednalo o budovu samotnou či o interiér nebo kávu a sladké dobroty. Spoustu jsem si toho však také navymýšlela sama. Pokoušela jsem se vytvořit příjemné místo, kde bych také ráda trávila čas. Miluji kávu (snad jsem na ní i závislá), a proto byla kavárna ideálním místem.



Obr. 33 Inspirace, interiér kavárny

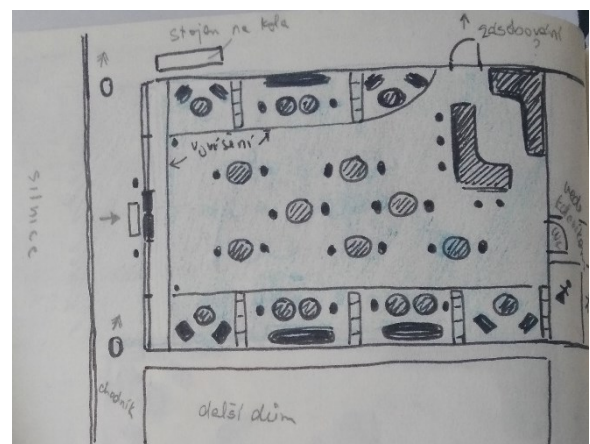


Obr. 32 Inspirace, dlaždice

Při vymýšlení námětů přišla řeč právě i na prostředí a jestli by nemělo spíše odrážet psychické rozpoložení hlavní postavy. Jestli by, když se v něm postava cítí lapená jako ve vězení, nemělo podle toho vypadat. Mým názorem však je, že prostředí, ve kterém se nacházíte, a ve kterém nejste spokojení, nemusíte vždycky vnímat jen negativně. Může to být sebekrásnější prostředí, a i tak můžete mít pocit, že se z něj zblázníte, že potřebujete utéct. Protože potřebujete něco jiného, toužíte po změně.



Obr. 34 kavárna, skica



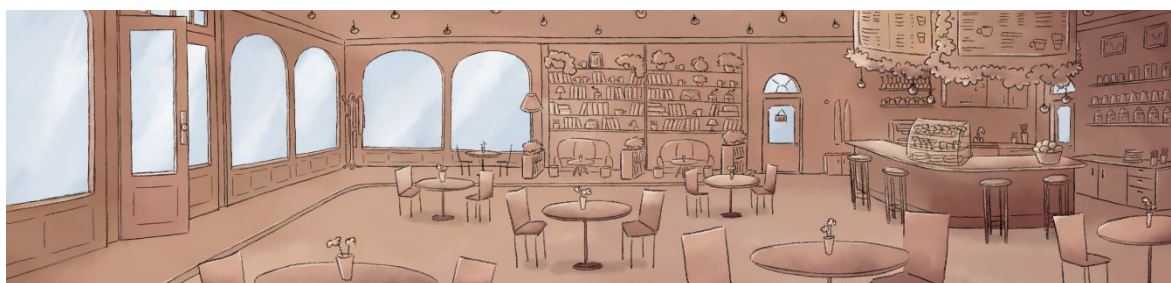
Obr. 35 kavárna, půdorys



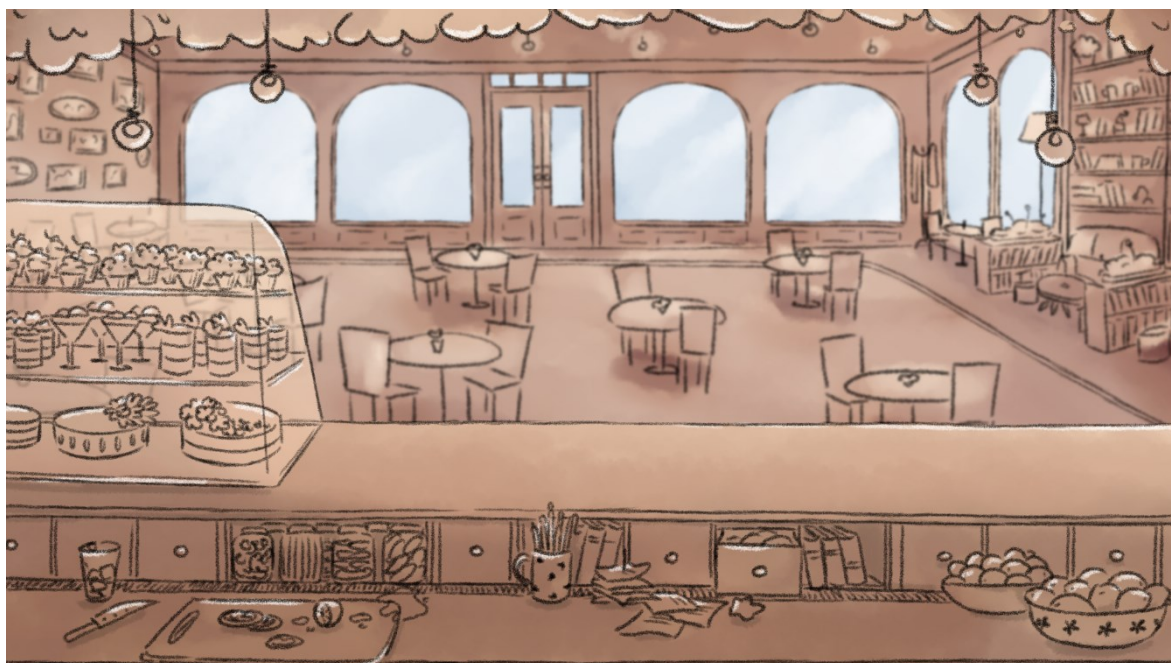
Obr. 37 zařízení kavárny, skica



Obr. 38 zařízení kavárny, skica



Obr. 36 výsledný interiér kavárny



Obr. 39 výsledný interiér kavárny

1.6 SCÉNÁŘE

Protože námět na sebe dal čekat velmi dlouho a jeho skutečná podoba se nakonec vyjasnila až během vytváření animatiku, podoby scénářů se od výsledného filmu značně liší. A právě proto, že scénářů vzniklo hned několik, dá se v nich velmi snadno ztratit. Všechny tyto scénáře jsou k nalezení v přílohách.

1.6.1 Literární a bodový scénář

“Literární scénář vzniká jako první a je po námětu základem pro vytvoření filmu.” (5) Popisuje děj filmu bez technických parametrů jako jsou pohyby kamery nebo střih a obsahuje také dialogy, pokud se ve filmu nacházejí.

Psaní literárního scénáře je velmi podobné psaní nějaké povídky. Vždy, když jsem si myslela, že jsem narazila na námět, který budu dále rozvíjet, neotálela jsem dlouho s vytvořením literárního a bodového scénáře, aby se práce co nejrychleji posunovala dál.

V této fázi, psaní literárního scénáře dochází ke konkrétnímu rozepisování námětu a k vymýšlení toho, co přesně se bude ve filmu dít. V bodovém scénáři se pak široce rozepsaný děj sepíše do několika hlavních bodů.

1.6.2 Storyboard

Se storyboardem neboli obrázkovým, technickým scénářem přichází na řadu technické záležitosti jako je umístění a pohyby kamery, velikosti záběrů, rozmístění postav, prostředí a perspektiva. Brána v potaz je zde i zvuková složka, mluvené slovo, hudba a ruchy.

Když jsem vytvářela storyboard k Šedivce, lepila jsem si jednotlivá papírková okna na stěnu pokoje, abych měla jasnou představu a vše viděla na jednom místě. Dokud jsem si kreslila jednotlivé záběry jen do skicáku byla jsem nervózní a všechno mi připadalo velmi zmatené, když jsem se potřebovala zorientovat v záběrování musela jsem listovat, a to mi ztěžovalo práci i přehled.

První a vlastně i jediná verze storyboardu k Šedivce se ještě drží původního literárního i bodového scénáře, avšak díky storyboardu pak došlo v animatiku k oněm zásadním úpravám, protože právě storyboard jsem konzultovala kvůli zpětné vazbě s několika ochotnými dušemi. Jejich názory a poznámky jsem si zapisovala do jednoho ze svých malých bločků, a protože se zpětné vazby hodně lišily, zápisy mi pomohly udělat si větší jasno v tom,

které rady a poznámky jsou užitečné, a které by naopak už film změnilы moc, nebo se kterými nesouhlasím.

Vždy je dobré znát něčí názor a zpětnou vazbu. Ještě důležitější však je vydržet a umět si obhájit vlastní názor, pokud s něčím, co je vám vytýkáno nesouhlasíte a proč. Než jsem si uvědomila, že zavděčit se všem není nikdy možné, trvalo mi to nějaký ten pátek. Většinou mě zpětná vazba vykojela a já jsem pak velmi dlouho nebyla schopná v práci pokračovat. Přemýšlela jsem, jak onu danou věc změnit nebo vysvětlit, a to mi ve výsledku vzalo spoustu práce, času i energie.

Zpětné vazby, které jsem brala jako nějaký příkaz byly také jedním z důvodů, proč jsem stále přepisovala náměty. To pak mělo za následek, že původní záměr, který jsem s filmem měla, se úplně vytratil. Najednou to už nebyl můj film, ale střípky několika názorů a nápadů slepených dohromady.

Trvalo mi to tak dlouho, kolik času jsem věnovala všem nezdařeným námětům uvědomit si, že každý si bude film vždy interpretovat po svém. Několik lidí může sledovat jeden film, ale každý ho uvidí a bude vnímat jinak. Na základě jejich vlastních zkušeností, postojů, toho, jací jsou a jak uvažují. Jediné, na čem se pak mohou shodnout jsou technické anebo vyloženě nějaké zásadní příběhové chyby, které jsou na první pohled patrné všem.

Šedivka prošla po storyboardu jednou zásadní změnou, a to díky zpětné vazbě, kterou mi dal Martin Kukul. Díky jeho poznámkám jsem si uvědomila, co v Šedivce je můj záměr, to, o čem příběh opravdu je, a co jsem vytvořila násilím, abych uspokojila poznámky a dotazy, které mi položil před časem někdo jiný.

Rodinná linka, která se zdá být zásadní, a která je odpovědí na otázku proč Lumi neodchází z kavárny, vůbec tak důležitá není. Přesně tohle byl totiž ten element, který jsem vymýšlela, abych uspokojila dotěrné otázky “proč”. Celá tato linka děj komplikovala a prodlužovala stopáž filmu. S ní totiž přišla postava Moly a nutnost nějak zobrazit sesterský vztah a další komplikace.

Dlouho jsem žila v domněnání, že tohle vysvětlení je opravdu nutné, ale díky Martinovi jsem si uvědomila, že není. Film totiž v samém základu není o tom, že hlavní postava má povinnosti a závazky vůči rodině, a proto nejde za svými sny. Film je o dívce, která je lapena ve stereotypním životě, který ji nenaplnuje, a která touží po změně. Proč s tím něco už dávno

neudělala není tak důležité. Na tuto otázku může existovat spousta odpovědí. Může to být strach ze změny nebo nevědomost, nekonečné odkládání, čekání na ten správný čas a nevědomování si, že pokud něco neudělám teď, neudělám to nikdy.

Každý z nás jsme jistě byli někdy v životní situaci, kdy jsme po něčem toužili, ale nedopřáli jsme si to, a důvody a překážky byly pokaždé jiné. Navíc, není přece nutné ve filmu vše doslovně popisovat. Diváci nejsou hlupáci a spoustu věcí si mohou sami domyslet.

Rodinná linka byla tedy vyškrtnutá a konec upraven. Záležitost s rodinnou nebyla špatná, ale její kvalitní zpracování a zachycení ve filmu by přidalo alespoň jednu tolik minut, kolik Šedivka trvá. Mimo to nebyla ani tolik zásadní pro vyjádření tématu filmu a její zrušení mi navíc odebralo obrovský kámen z beder.

Veškeré změny jsem vzala v potaz při vytváření animatiku, protože na kreslení další verze storyboardu mi již nezbýval čas.



Obr. 40 Šedivka, storyboard

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 REALIZACE

Protože preprodukční fáze mého bakalářského filmu trvala rok, nesmírně jsem se těšila, až budu mít jasno co jak bude a konečně budu “jen” mechanicky pracovat a animovat. Bez přemýšlení o tom, jak má záběr vypadat, jestli je tam vůbec nutný a jestli to celé dává smysl. Nemohla jsem se dočkat až se budu moci věnovat samotnému animování a herectví charakterů.

Do této fáze jsem se však dopracovala až na začátku roku 2019. Tím hlavním důvodem byl zároveň i důvod mého prodloužení studia a totiž roční praxe, možnost podílet se na výrobě německého celovečerního animovaného filmu v koprodukcí hned několika evropských zemí. Film „Fany byla při tom“ (6) přibližuje dětem pád Železné opony a politické události na podzim roku 1989 v Lipsku, a to očima asi dvanáctileté protagonistky Fritzi (v českém překladu Fany). Do kin u nás půjde u příležitosti třicetiletého výročí 17. listopadu.

K této úžasné šanci, která nešla odmítnout, jsem se dostala víceméně náhodou, když jsem se někdy na podzim roku 2017 dozvěděla o tom, že se hledají animátoři pro celovečerní film. Jen ze zvědavosti jsem zkusila animační testy a sama jsem byla velmi překvapená, když jsem se dozvěděla, že jsem byla přijata do úzkého týmu animátorů, kteří budou mít na starosti klíčovou animaci⁵. Ještě větším šokem bylo pak zjištění, že za českou animaci přijali němečtí hlavní animátoři jen šest lidí. Z toho všichni byli již dávno zacvičení „veteráni“ s praxí a ukončeným vzděláním.

A tak začala roční dřina, vzdělávání ale i zábava. Přestože jsem se pak kvůli měsíčnímu prodloužení prací na Fritzi dostala do skluzu ve svém bakalářském filmu, nelituji této zkušenosti ani za mák. Nebýt ní, myslím, že bych obor animace už dávno opustila.

Vše, co jsem se za rok naučila jsem využila pochopitelně i při realizaci Šedivky. Nebýt roční práce na Fritzi netroufám si ani tvrdit, jak by můj bakalářský film vypadal.

Rok 2018 byl pro mě nesmírně cennou školou a pozitivní zkušeností. Ať se jedná o technické přípravy různých fází filmu, o spolupráci mezi lidmi a týmy, z nichž každý má na

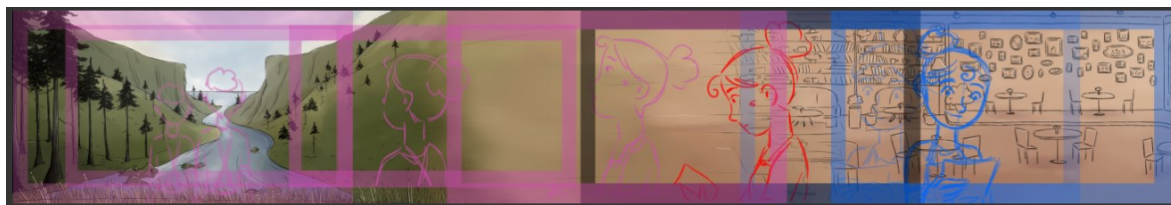
⁵ „Důležitá poloha charakteru nebo objektu, definující počáteční a koncové fáze jakéhokoliv plynulého pohybu. Pomocí klíčových poz definujeme pohyb v každé animované sekvenci.“ (10)

starosti jiný dílek celé veliké skládačky, tak jsem se nepochybně zlepšila i animačně, zrychlila jsem, vypracovala jsem si lepší cit pro pohyb a herectví. Vylepšila jsem si angličtinu, protože veškerá komunikace s hlavními animátory probíhala výhradně v angličtině. Získala jsem pestřejší portfolio, ale především jsem našla víru v sebe a svoje animační schopnosti.

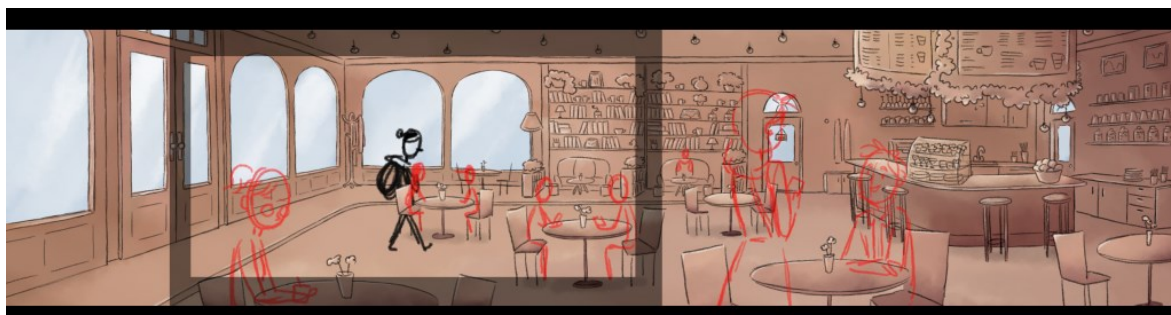
V této kapitole tedy popisuji samotnou výrobu bakalářského filmu, s implementovanými zkušenostmi, časovým rozložením prací, s překonanými karamboly a komplikacemi, které si vždy najdou místo odkud vyskočit. I tak však největším strašákem a komplikací přes veškeré snahy a časové rozvrhy, zůstává čas. Nebo spíš jeho nedostatek.



Obr. 41 Šedivka, řešení pozadí s naskicovanými fázemi pohybu



Obr. 42 Šedivka, naznačený pohyb kamery v záběru

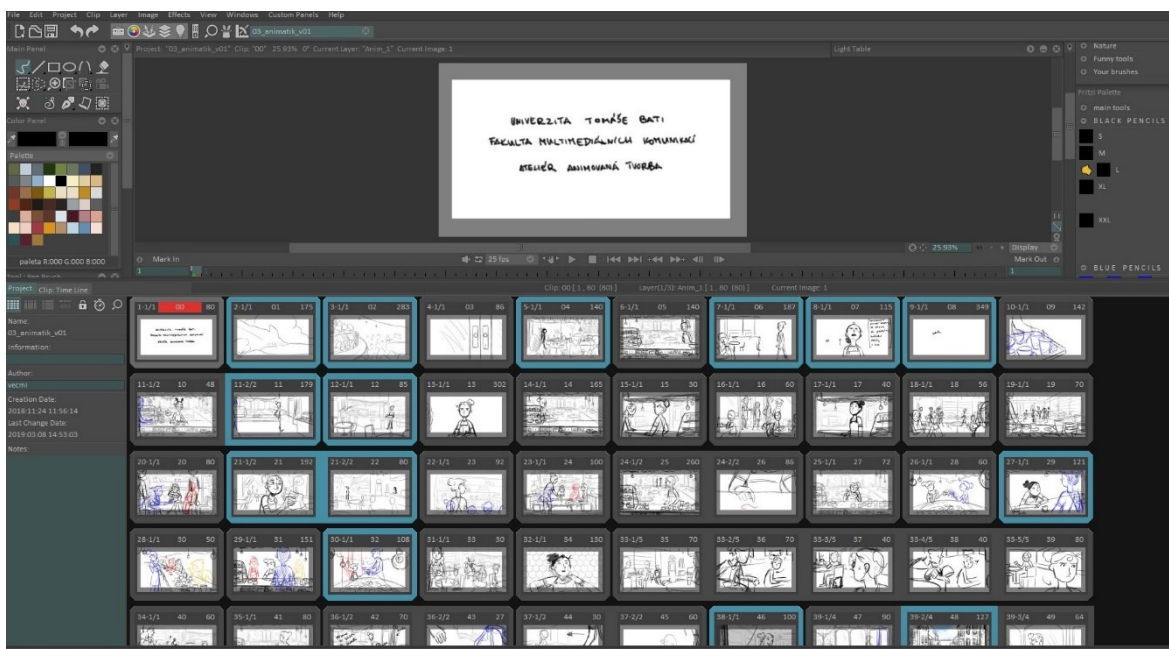


Obr. 43 Šedivka, naznačený pohyb kamery v záběru

2.1 ANIMATIK

Animatik je ve své podstatě rozpohybovaný storyboard. Na rozdíl od statických obrázků jsou v něm už naznačeny hlavní fáze pohybu postav i kamery, je dobré, když obsahuje i základní zvuk. Teprve v této fázi práce je vidět, jestli vše, co jsme si ve storyboardu vymysleli, opravdu funguje. Snadno se zde ještě vychytávají mouchy, které by nám později dělaly problémy.

Animatkovou verzi jsem dělala v základu jen jednu, kde jsem aplikovala změny, které proběhly ještě ve storyboardu. Zrušila jsem několik záběrů, které ve storyboardu jsou a celkově jsem vše zjednodušila.



Obr. 44 TVPaint, jednotlivé záběry animatiku

Jednou z nejdůležitějších věcí pro mě bylo vymyslet si systém, jak ve složkách s jednotlivými soubory, tak v souborech samotných, abych se ve všem neutopila. V této fázi to bylo ještě jednoduché. Modře jsem si označovala záběry obsahující nějaký pohyb kamery, protože záběry s animovanou kamerou jsem musela dělat zvlášť od ostatních. Animace kamery znamenala připravit pozadí ve větším rozlišení, často v různých rozměrech a podobně.

2.2 ANIMACE

Animatik byl hotový v únoru, na animaci a dokončování proto mnoho času nezbyvalo. V tuhle chvíli jsem však ještě neztrácela naději a pilně jsem se vrhla do práce. Nejprve mě zavalila hrůza, když jsem si uvědomila, co vše je třeba udělat, pak ale přišel na řadu znovu systém, tabulky a moje barevné papírky s plánem.

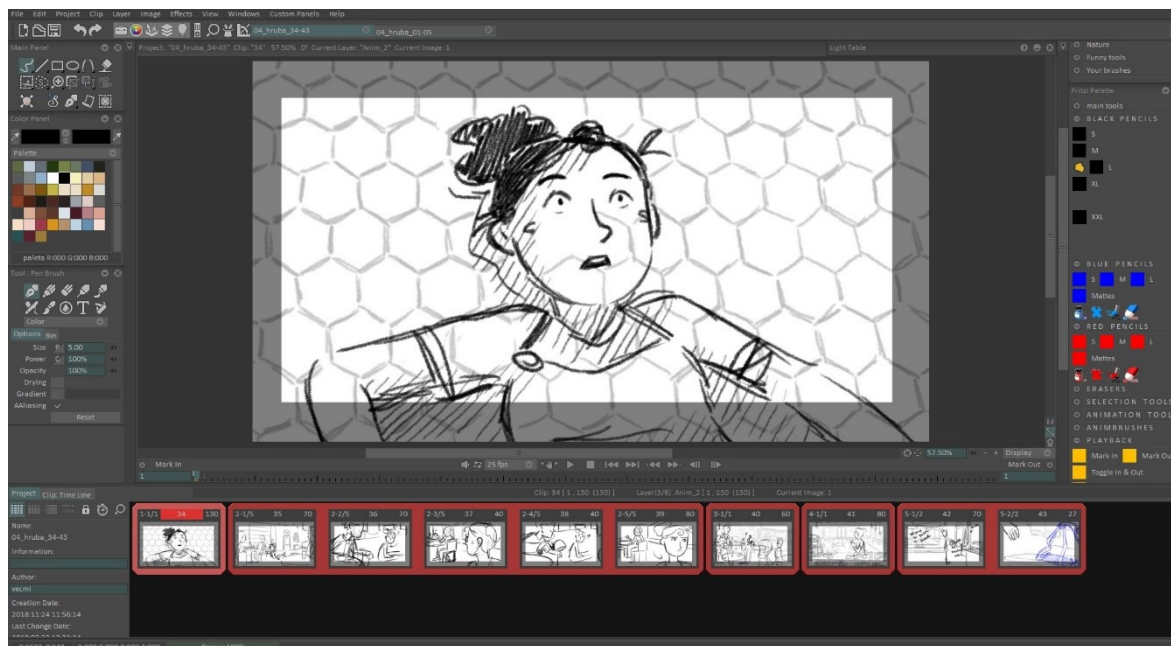


Obr. 45 nástěnka s časovým plánem, kalendářem a záběry

Nejsem velikým příznivcem excelových tabulek, pro můj pracovní proces je typické popisování papírů a barevné zvýrazňovače. Vše hezky polepené v blízkosti pracovního stolu, abych to měla na očích a neztrácela jsem přehled. V klidu si animovat a „vypiplat“ jednu scénu je totiž jedna věc, ale animovat tak, abyste stíhali časový plán, ve všem tom množství souborů se neztratili, na něco nezapomněli, a ještě si zachovali alespoň trochu duševního zdraví, je věc druhá.

V rámci získávání přehledu o práci, kterou musím udělat a strategicky naplánovat co je třeba vyřešit jako první jsem si záběry z animatiku rozdělila na menší sekvence, aby mi z takového množství záběrů v jednom projektu neshořel počítač. Ty, které jsem pak měla už v nějaké další fázi práce jsem barevně označovala. Když pak byla celá sekvence projektu danou barvou, přišla na řadu další fáze. A tak to šlo stále dokola.

Naanimovat film totiž není jen o tom umět animovat, ale také o tom zvládnout si vše připravit, vymyslet si systém práce, který vám vyhovuje. Ve větší produkci je systém smrtelně nezbytný, bez něj se vše promění v chaos a nikdy by se nic nedokončilo. A proto i když jste sami svými pány, je lepší si nějaký systém najít, protože nejenže získáte přehled o tom, co je potřeba udělat a co jste už udělali, ale také vás to zachrání před chybami, kterých byste se mohli dopustit.



Obr. 46 TVPaint, barevné označení sekvence

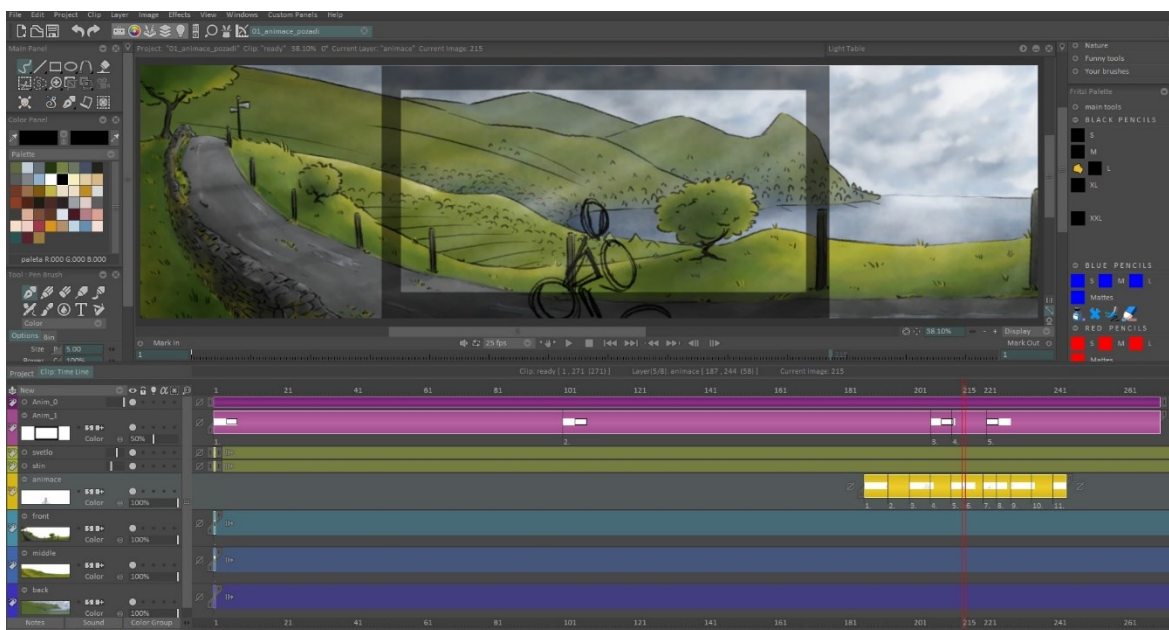
2.2.1 Layout

Jako první věc na seznamu byla příprava layoutu, aneb rozvržení jednotlivých záběrů, jak budou vypadat, co v nich přesně bude, příprava prostředí a vyřešení perspektivy. V tomto ohledu jsem často nahlížela do knihy „Framed Ink“ (7) a brala v potaz bezpočet rad co se kompozice týče.

Například rady ohledně pravidla osy, uvažovat nad tím co v kompozici ukázat, jak to ukázat a jestli vůbec, pracovat s liniemi, které vedou oko diváka, využívat detaily v popředí, nezapomínat na návaznosti kompozice v záběrování, pracovat se stíny a hloubkou ostrosti.

Prvním krokem na seznamu tedy byla příprava jednotlivých záběrů k práci a následně vytvoření pozadí, ve kterém se budou animované postavy pohybovat. Jednotlivá pozadí a jejich velikosti se lišily podle toho, jestli a jak se bude v daném záběru pohybovat kamera. I tak pro mě však byla největší zkouškou perspektiva.

Barevné členění vrstev, a to jaké vrstvy vůbec potřebuji, jsem částečně odkoukala z mé roční praxe na již zmiňované Fritzi (Fany). Fialová vrstva označující délku trvání záběru, růžová pohled kamery (kterou animuji později v Adobe After Effects⁶), zelená jsou stíny a světla, žlutá je animace a odstíny modré slouží pro vrstvy pozadí, přední, střední a zadní plán.



Obr. 47 TVPaint, barevné rozdělení vrstev

Práce na pozadí nejlépe zachycují další z mých pomocných tabulek. Protože některá pozadí se opakují, jiná jsou „extra“ pro animaci kamery a času není nezbytné, nastoupilo rozdělení jednotlivých pozadí na *recyklovatelné* a *jedinečné* záběry a pak ještě na *jednoduché* a *komplikovanější*. Ve výsledku jich je něco kolem třiceti a jen jejich vytváření mi nakonec

⁶ Počítačový program pro tvorbu efektů, grafiky a kompozic

Adobe After Effects. Adobe.com [online]. [cit. 2019-04-23]. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/aftereffects.html>

zabralo tři týdny a úplně jsem si u nich odrovnala svůj kreslící nástroj, a totiž levou ruku, která po zbytek prací už nebyla, co bývala, potřebovala časté přestávky jinak mě zlobila křečovitými bolestmi. Což mi ve výsledku naprosto zničilo časový plán, který jsem dříve stále optimisticky (možná trochu naivně) doufala, že stíhám.

JEDINEČNÝ ZÁBĚRY	RECYKLOVATELNÝ ZÁBĚRY (včetně nepřímých - 2 toho jak vyžadují)
01	03 = 116
02	04 = 06, 08, 12, 18, 22, 33, 40
03 = 08	05 = 10, 14, 25, 27, 28, 41 (s obměnami v 20lete)
04	07 = 43
05	09 = 47
06	10 = 122, 23, 24
07	28 = 29
08	36 = 38 = 44
09	37 = 39
10	47 = 49
11	48 = 50
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	

ANIMOVANÁ POZADÍ V AF			
	LINKA	BARVA	ANIMACE
01	✓	✓	✓
02	✓	✓	✓
04	✓	✓	✓
07	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓
21	✓	✓	✓
32	✓	✓	✓
46	✓	✓	✓
50	✓	✓	✓
29	✓	✓	✓
06+08	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓
22	✓	✓	✓
48	✓	✓	✓

Obr. 48 Tabulka jedinečných a recyklovatelných záběrů

JEDINODUCHÉ	KOMPLIKOVANĚJŠÍ
15-17	35? - podobizna 04?
36-38	19
37-39-41	30
43	29
34	16 - podobizna 05?
45	21
26	22, podobizna podobizna a podobizna
09	08 (07) podobizna podobizna
	13 (podobizna)
	07 - přechod 2 kámen (do kámen)
	07 - přechod profnutím masek v AF

TVPAINOVÝ PROJEKT
01-05
06-13
14-24
25-33
34-43
44-50

ANIMOVANÁ POZADÍ V AF			
01	✓	✓	✓
02	✓	✓	✓
04	✓	✓	✓
07	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓
21	✓	✓	✓
32	✓	✓	✓
46	✓	✓	✓
50	✓	✓	✓
29	✓	✓	✓
06+08	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓
22	✓	✓	✓
48	✓	✓	✓

Obr. 49 Tabulka jednoduchých a komplikovanějších záběrů

2.2.2 Blocking a Breakdown

Myslím, že neznám animátora, který by nikdy neotevřel „The Animator's Survival Kit“ (8) od Richarda Williamse. Musím se však přiznat, že jsem ji ještě nikdy nepřečetla celou od začátku až do konce. Vždy ji jen otevřu, když jsem v úzkých na hledané tématice a pak ji zase uklidím do poličky, odkud na mě shlíží. Během Šedivky jsem jí párkrát zalistovala, když jsem si nevěděla rady s již zmiňovanou perspektivou.

Co se týče pak samotné animace, tu jsem prováděla ve vícero fázích, jak jsem byla zvyklá z Fritzi. Nejprve *klíčové fáze* (blocking) v celém filmu a poté *profázování* (breakdown) pohybu. Právě díky zkušenosti s Fritzi jsem si uvědomila, že tohle je ta fáze práce na filmu, která mě baví a naplňuje nejvíc. Věnovat se pohybu postav a herectví, vyhrát si s ním, s každým detailem.

2.2.3 Čištění a barvení

Když je hrubá animace hotová je na řadě čištění linek a následné barvení, což je pro mě šílená monotónní činnost. Na stranu druhou, když nonstop animujete a přemýšlíte nad pohybem a počtem fází, je občas takové rutinní vybarvování i příjemnou změnou. Pokud vás tedy netlačí čas, v takovém případě je to opravdu horor.



Obr. 50 Šedivka, hrubá animace



Obr. 51 Šedivka, čistá linka



Obr. 52 Šedivka, barva a stíny

2.3 POSTPRODUKCE

Konečně je doanimováno, už se to všechno „jen“ vyexportuje a spojí do výsledného filmu. No ano, tak tak jednoduché to zase není. Mohlo by, ale není. Když totiž všechny záběry po nekonečných minutách čekání máte vyexportované a seskládané za sebou, většinou vždycky narazíte na nějaký problém nebo chybu, kterou je třeba ještě dořešit a opravit.

Můžu však říct, že se mi vyplatilo přeskokovat mezi fázemi realizace a postprodukce anebo je spíš spojit v jedno. Vždy, když jsem dokončila záběr v nějaké fázi, vyexportovala jsem ho a přidala do After Effectového projektu mezi ostatní záběry, abych viděla, jak celý film funguje a jestli na sebe záběry dobře navazují. A co je lepší pomocník než další, tentokrát veliká tabulka se stavem jednotlivých záběrů?

ZÁBĚR	LINKA	BARVA	KAMERA v AF	BLO	POE	BARVA	PŘÍPRAVENO v AF
01	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
02	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
03	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
04	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
05	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
06	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
07	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
08	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
09	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
34	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
39	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
40	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
41	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
45	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
46	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
47	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
48	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
49	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
50	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Obr. 53 Tabulka se záběry a jejich fázemi

Obr. 54 Třídění všech složek

2.3.1 Zvuk

Práci na pracovním zvuku jsem svěřila zvukařům, kteří mi jejich přičiněním vytrhli trn z paty. Co se zvuku týče, budu věřit raději těm, co ho studují a věnují se mu než sama sobě. Kdybych totiž byla nucena zhostit se této úlohy, nemohla bych za výsledek ručit.

2.3.2 Compositing

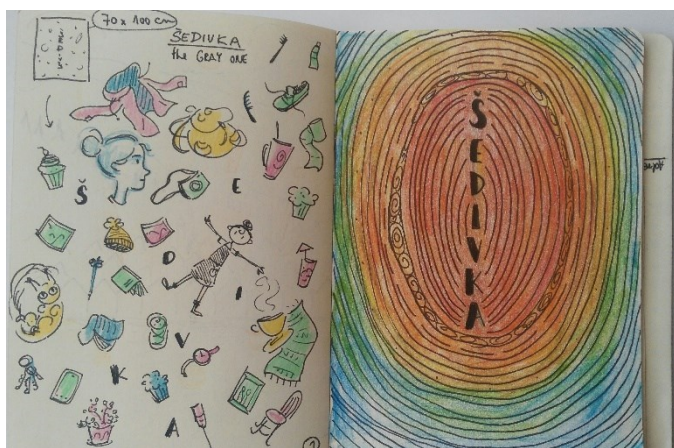
To je ta chvíle, kdy nastupuje už zmiňovaný After Effects, to je ta chvíle, kdy se vše spojí dohromady a vznikne hotový film. Jednotlivé záběry z TVPaintu se vyexportují, vloží do „Afrů“, poskládají se za sebe, vloží se k nim zvuk a titulky, možná ještě proběhne pár barevných korekcí a celé se to vyrendruje.

To je ta chvíle, kdy můžete s úlevou vydechnout. Pokud tedy po spuštění výsledného filmu nenajdete nějakou chybu a nemusíte to celé exportovat a rendrovat znovu. A pak ještě znovu... Co vám budu nalhávat, nikdy to nejde napoprvé. Možná ani napodruhé.

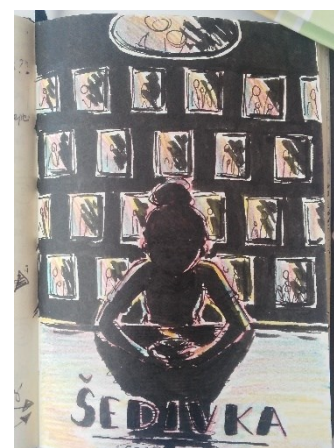
Ačkoli o compositingu píšu až v rámci postprodukce, pracovala jsem s ním už během animování, abych průběžně věděla, jak film vypadá, jaké má tempo, ale především jsem v jednotlivých projektech animovala pohyb kamery, abych se tím nemusela zabírat na poslední chvíli.

2.4 PLAKÁT

Výroba plakátu bylo něco na co jsem se těšila, ale nějakým záhadným způsobem jsem na tento úkol vždy zapomněla. Zprvu jsem se bála, že mě nenapadne, jak ho pojmout. Jak udělat plakát, který by měl reprezentovat můj film? A co bych tam měla ukázat? Nakonec jsem měla nápadů hned několik až bylo těžké se pro některý z nich rozhodnout.



Obr. 55 Návrh plakátu



Obr. 56 Návrh plakátu



Obr. 57 Návrh plakátu



Obr. 59 Návrh plakátu



Obr. 58 Návrh plakátu

Mezi „finalisty“ a oblíbence patří návrh na obrázku č. 58, se kterým jsem velmi dlouho počítala, že bude tím, který rozpracuji do finálního plakátu. Obrázek č. 59 jsem také velmi dlouho zvažovala jako plakát. Avšak nakonec jsem přece jen zvolila úplně první skicu, kterou jsem k Šedivce (v její současné podobě) nakreslila, a tou je zlomová chvíle, kdy hlavní hrdinka Lumi spadne z barové stoličky na zem a probudí se jak ze své představy, tak si uvědomí, že je načase vzít život do svých rukou a už na nic nečekat.



Obr. 61 Návrh plakátu



Obr. 60 Šedivka, hotový plakát

ZÁVĚR

Možnost vytvořit si svůj vlastní film je něco neuvěřitelného, má to však své klady i zápory. Je to jedna z těch jedinečných zkušeností, kterou když neprojdete, ochudíte se o cenné lekce. Ať se vám to ve finále povede dle vašich představ nebo ne, vždy odejdete jako vítězové, protože jste udělali kus práce a zjistili v čem jste silní, dobří a v čem byste příště ocenili partnerskou ruku.

Výroba bakalářského filmu spolu s roční praxí na tom celovečerním mi zabrala dva roky a s jistotou mohu říct, že ačkoli je to v jistých fázích zábava, znovu bych se do takové šílenosti, jako je vytvářet sama čtyřminutový film, nepustila. Ale jsem ráda, že jsem si to mohla vyzkoušet. Těší mě, že po tom nekonečném přepisování námětů a scénářů film dává smysl a je pořád můj.

Na závěr by se hodilo úlevné vydechnutí, avšak práce na Šedivce bude ještě nějakou dobu pokračovat a na ono "uť" si budu muset ještě chvilku počkat. Pak snad i já konečně vyběhnu ze své kavárny do nového světa a příležitostí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. **Stiller, Ben.** *CSFD.cz Česko-Slovenská filmová databáze.* 2013.
2. **McDonald, Brian.** *Invisible Ink: a practical guide to building stories that resonate.* Seattle : Libartary, 2010. 978-0-9841786-2-9.
3. **Estés, Clarissa Pincola.** *Ženy, které běhaly s vlky: mýty a příběhy: archetypy divokých žen.* Praha : Pragma, 1999. 80-720-5648-4.
4. **Murakami, Haruki.** *Kafka na pobřeží.* Praha : Euromedia Group k. s. - Odeon, 2006. 80-207-1226-7.
5. **Animuj.cz:** To nejdůležitější ze světa animace. *Literární scénář.* [Online] [Citace: 22. 04 2019.] <http://animuj.cz/literarni-scenar/>.
6. **Maurfilm.com.** *Fany byla při tom: FRITZI A MIRACULOUS REVOLUTIONARY TALE.* [Online] 11. 11 2017. [Citace: 22. 04 2019.] <http://www.maurfilm.com/fany-byla-pri-tom/>.
7. **Mateu-Mestre, Marcos.** *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers.* Culver City : Design Studio Press, 2010. 978-193349295-7.
8. **Williams, Richard.** *The Animator's Survival Kit.* London : Faber and Faber, 2001. 0-571-21268.
9. **ASAF:** Asociace animovaného filmu. *Slovník: model sheet.* [Online] [Citace: 22. 04 2019.] <http://www.asaf.cz/dictionary/model-sheet/>.
10. **ASAF:** Asociace animovaného filmu. *Slovník: klíčová póza, klíčová animace.* [Online] [Citace: 22. 04 2019.] <http://www.asaf.cz/dictionary/klicova-poz/>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Lov, výtvarný návrh mužského hrdiny.....	14
Obr. 2 Lov, výtvarný návrh ženské hrdinky	15
Obr. 3 Vlčice, myšlenková mapa.....	16
Obr. 4 Vlčice, výtvarný návrh	17
Obr. 5 Vlčice, výtvarný návrh	18
Obr. 6 Vlčice, návrh prostředí	18
Obr. 7 Šedivka, skica	19
Obr. 8 Šedivka, výtvarný návrh.....	20
Obr. 9 Šedivka, výtvarný návrh.....	21
Obr. 10 Inspirace Celia Lowenthal <i>LOWENTHAL, Celia. The Huldra's Divorce. In: Tumblr [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: http://celialowenthal.tumblr.com/post/147818979077/the-huldras-divorce-a-twelvemonth-and-a-day</i>	24
Obr. 11 Inspirace, Luke Pearson <i>PEARSON, Luke. Hilda and The Black Hound. In: Tumblr [online]. 2014 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: http://luke-pearson.tumblr.com/post/78554717159/i-think-pre-orders-of-hilda-and-the-black-hound.....</i>	24
Obr. 12 Inspirace, Nuria Tamarit <i>TAMARIT, Nuria. In: Tumblr [online]. 2015 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: http://ntamarit.tumblr.com/post/111883020000/another-one-from-last-week.....</i>	25
Obr. 13 Inspirace, Joe Todd-Stanton <i>JOE TODD-STANTON, Joe. In: Tumblr [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: http://joetoddstanton.tumblr.com/post/146365703998/style-test-for-possible-new-project-hopefully.....</i>	25
Obr. 14 Lumi, výtvarný návrh	26
Obr. 15 Lumi, výtvarný návrh	27
Obr. 16 Lumi, výtvarný návrh	27
Obr. 17 Lumi, skica	28
Obr. 18 Lumi, skica	28
Obr. 19 Inspirace, Liz Marie Blog <i>Favorite Things Friday: Favorite Look. In: Liz Marie Blog [online]. 2015 [cit. 2019-04-22]. Dostupné z: http://www.lizmarieblog.com/2013/09/favorite-things-friday-31/</i>	29
Obr. 20 Lumi, oblečení skica.....	29
Obr. 21 Lumi, oblečení skica.....	29
Obr. 22 fotka, bločky A6	30
Obr. 23 Lumi, model sheet se zástěrou.....	30

Obr. 24 Lumi, model sheet s mikinou	31
Obr. 25 Lumi, model sheet s bundou.....	31
Obr. 26 kamarádi, model sheet, finální návrh.....	32
Obr. 27 kamarádi, model sheet, původní návrh.....	32
Obr. 28 Moly, skica	33
Obr. 29 Michie, model sheet.....	33
Obr. 30 městečko, skica.....	34
Obr. 31 Inspirace, město Bergen <i>MORTON, Caitlin. 35 Winter Wonderlands Around the World.</i> <i>In: Conde Nast Traveler [online]. 2018 [cit. 2019-04-22]. Dostupné z:</i> <i>https://www.cntraveler.com/gallery/25-winter-wonderlands-around-the-world.....</i>	34
Obr. 32 Inspirace, dlaždice <i>BOYD, MICHAELIS. Soho Farmhouse. In: Architonic [online].</i> <i>London [cit. 2019-04-22]. Dostupné z: https://www.architonic.com/en/project/michaelis-boyd-associates-soho-farmhouse/5103447</i>	35
Obr. 33 Inspirace, interiér kavárny <i>Domustiles. Glazed Tiles. In: Instagram [online]. London,</i> <i>15.6.2016[cit.2019.04.22].Dostupnéz:https://www.instagram.com/p/BH4NZrnBA1c/.....</i>	35
Obr. 34 kavárna, skica	35
Obr. 35 kavárna, půdorys.....	35
Obr. 36 výsledný interiér kavárny	36
Obr. 37 zařízení kavárny, skica	36
Obr. 38 zařízení kavárny, skica	36
Obr. 39 výsledný interiér kavárny	36
Obr. 40 Šedivka, storyboard	39
Obr. 41 Šedivka, řešení pozadí s naskicovanými fázemi pohybu	42
Obr. 42 Šedivka, naznačený pohyb kamery v záběru.....	42
Obr. 43 Šedivka, naznačený pohyb kamery v záběru.....	42
Obr. 44 TVPaint, jednotlivé záběry animatiku	43
Obr. 45 nástěnka s časovým plánem, kalendářem a záběry.....	44
Obr. 46 TVPaint, barevné označení sekvence	45
Obr. 47 TVPaint, barevné rozdělení vrstev	46
Obr. 48 Tabulka jedinečných a recyklovatelných záběrů.....	47
Obr. 49 Tabulka jednoduchých a komplikovanějších záběrů.....	47
Obr. 50 Šedivka, hrubá animace	48
Obr. 51 Šedivka, čistá linka.....	48

Obr. 52 Šedivka, barva a stíny	48
Obr. 53 Tabulka se záběry a jejich fázemi.....	49
Obr. 54 Třídění všech složek	49
Obr. 55 Návrh plakátu	50
Obr. 56 Návrh plakátu	50
Obr. 57 Návrh plakátu	51
Obr. 58 Návrh plakátu	51
Obr. 59 Návrh plakátu	51
Obr. 61 Šedivka, hotový plakát	51
Obr. 60 Návrh plakátu	51

SEZNAM PŘÍLOH

- PI** Staré náměty a scénáře + Lumiin deník
- PII** Šedivka námět, bodový a literární scénář
- PIII** Technický scénář (Storyboard)

PŘÍLOHA PI: STARÉ NÁMĚTY A SCÉNÁŘE

I. NÁMĚT: Lov

Prostředí: zasněžená severská krajina (les).

Vizuál: černobílý v odstínech šedi.

Téma: Přežít v divočině znamená stát se sám divokým.

Začali bychom ihned v akci jak los/sob utíká před medvědem zasněženým lesem. V určité chvíli zakopává (nebo by šlápl do nějaké pasti). V pádu se překulí a změní na člověka (žena/dívka). Drží si poraněnou ruku a rozhlíží se po úkrytu. Spatří jeskyni (zaházenou spadenými stromy). Utíká sněhem k ní a protahuje se škvírou dovnitř. Rychle si něčím obvazuje ruku a krčí se. Snaží se nabrat dech, a přitom být co nejvíce zticha. Jeskyně už nikam nevede. Medvěd jej mezitím doběhl a snaží se dostat dovnitř.

Přeživší ví, že nemá kam utéct, a že se musí nějak dostat přes medvěda. Změní se na vlka (v pohybu) a skáče proti medvědovi a snaží se utéct, medvěd ale není zaskočený dlouho a stihne po vlkovi chňapnout a tím ho srazit na zem. Přeživší (ránou změněný zpět na člověka) se snaží pozpátku odplazit co nejdál od pomalu se blížícího medvěda.

Přeživší ví, že už není jiná možnost útěku než bojovat o život. Medvěd se zvedá na zadní, aby udeřil. Přeživší uhne kotrmelcem nebo překulením do strany, zvedá se a další medvěduv výpad zastavuje - > změnil se na druhého medvěda.

Medvědi okolo sebe krouží -> útočí -> každý zasazuje ránu tomu druhému. Oba teď sbírají síly na další útok. Útočí a v momentě střetnutí se střihne na celek prostředí (lesa) a ozve se hlasité zařvání medvědů.

-> přeživší se po čtyřech plazí sněhem, potrhaný, zničený... ale živý. Vedle oddechuje urostlý, zarostlý muž (medvěd č.1), na kterém jde vidět, že v divočině musel přežít už tak dlouho, že sám zdivočel. Tváří se poněkud zděšený sám sebou. Oba přeživší se na sebe pak podívají a unaveně oddechují... oba překvapeni.

II. NÁMĚT: Vlčice č.1

TÉMA: V nejhlubším utrpení nalezneme sebe samé. (Poznání nás samých nám dá sílu k uskutečnění našich snů.)

NÁMĚT

Během cesty do práce se pětadvacetileté Lumi porouchá auto uprostřed hlubokého lesa. Je nucena pokračovat dál pěšky. Cesta se ukáže být cestou do nitra jí samé, je konfrontována se svými strachy, nucena pokračovat stále dál a překonávat nástrahy, překážky, ale také vnímat krásu. Musí najít cestu jak z lesa, tak sama k sobě. Proniká stále hlouběji, až když už je na dně sil a vzdá své snažení dostat se pryč z té podivné smysl nedávající krajiny, potká stařenu sedící u ohně. Je to **La Loba** skládající na zemi z kostí kostru zvířete, vlka, kterého pak písní oživí. Vlk pak Lumi všude doprovází, je to její skrytá součást.

POVÍDKA

Jednoho podzimního zamračeného rána jede mladá žena (**Lumi**, 25 let) autem do práce, která ji nebaví, ale zůstává v ní s příslibem lepšího zítřka. Jejím snem bylo vždy cestovat různě po světě, fotit a psát. Práce v bistro měla být jen dočasný přivýdělek během studia. Ovšem, jak to tak vypadá, zatím se nikam nechystá. Namlouvá si, že je to kvůli penězům, ale sama ví, že se spíš jen bojí sbalit se a vydat se sama do širého světa.

Rutina a práce, které tak nesnáší, jí přinášejí jistotu a bezpečí, a proto je to pro ni tak těžké vykročit najednou do neznáma. Přesto je touto myšlenkou neustále silně přitahovaná. A tak se pořád uklidňuje, že si snad jednou svoje sny splní.

A tak jede známou cestou jako každý jiný den. Ovšem dnes je odbočka vedoucí přímo k městu mimořádně uzavřená, a proto musí jet Lumi oklikou. Místo krajem lesa, který odděluje městečko od zbytku světa, dalo by se říct, musí jet přímo lesem.

Po několika kilometrech auto začne zpomalovat a zpod kapoty se začne valit kouř, auto rozvrzaně zastaví. Lumi zanedává, zkouší znovu nastartovat, ale auto ze sebe vydá jen podivné zachrchlání, a pak zdechne. Lumi otráveně vystoupí a otevře kapotu, vyvalí se na ni kouř. Zakucká se a rozčileně kopne do pneumatiky. Zkouší zavolat pomoc, ale telefon nemá uprostřed hlubokého lesa žádný signál. Lumi bezmocně rozhodí rukama, pak popadne z auta svůj batoh a bundu a vyráží dál po cestě.

Zatímco jde lesní krajinou po asfaltové cestě, počasí se mračí stále víc, začínají padat první dešťové kapky. Lumi přidá do kroku. Dochází na konec asfaltové cesty k řece, přes kterou vede úzký mostek. Lumi je zaražená, nechápe, co tu dělá most a kam zmizela cesta. Přesto se rozhodne jít dál. Kam jinam by šla, musí přece vyjít v městečku, ta oklika nebyla tak dlouhá.

Jde po lesní cestě, místy pokryté podzimními listy. Počasí se nelepší. Spíš naopak, teď už lije velmi silně. Zablýskne se a ozve se hlasitý hrom. Lumi se lekne. Nemá dobrý pocit z bouřky a rozhodne se běžet zpátky. Přibíhá k mostku. Nebo alespoň k místu, kde předtím byl. Hledí vyděšeně a nechápavě na druhý břeh rozvodněné řeky. ---- *(mohlo by to být až tak absurdní, že by řeka měla mnohonásobně hlubší koryto než předtím, takže by se Lumi octla na jedné části "ostrova")* ----

Další blesk následovaný silným hromem ji přinutí pohnout se z místa zpět do neznámého lesa. Promočená Lumi poklusává doufaje, že brzy dorazí do svého cíle, ven z lesa. Ale to se plete. Les se zdá stále hlubší a temnější, vítr prudší a hromy bližší.

Náhle se v dálce odkryje jakási skalní stěna. Lumi se ji rozhodne využít jako dočasný přístřešek. Blesk uhoří do nedaleko stojícího stromu, Lumi sebou cukne a přitiskne se ke stěně. Ale protože skalní přístřešek není jen kusem kamene, ale celou jeskyní, šlápne Lumi do prázdna a propadne širokou puklinou dolů do temnoty. Naštěstí to byl spíše sesuv než přímý pád, ale přesto velmi nepříjemný a bolestivý. Lumi narazila snad na každý hrbolátý výběžek a větší kámen.

Potlučená se sbírá ze země snažíc se zorientovat. Vytahuje telefon a svítí jím na sesuv. Snaží se vylézt zpátky, ale nedaří se jí to, je to velmi prudké a není se čeho chytit. Lumi vzdychne, telefon zabliká a zhasne. Došla baterka. Lumi se pokouší telefon znovu zapnout, začíná panikařit. Nemá ráda jeskyně a úzké prostory jí nahánějí strach. Nakonec boj s telefonem vzdá, sklesle se schoulí na zemi a schová hlavu mezi kolena.

Když pak hlavu a uplakané oči zvedne vzhůru, všimne si, že v jeskyni není taková tma jako předtím. Otrě si oči a pořádně se rozhlédne. Vypadá to, že jeskyně je tvořena minerály, které slabě světélkují a osvětlují tak okolí. Lumi se užasle rozhlíží a na konci jedné stěny jeskyně spatří průchod. S novou nadějí se vydává skrz. Musí lézt po čtyřech, aby se tam vlezla. Naštěstí jsou všude minerály, takže to není tak děsivé. A konečně Lumi spatří na konci světlo a vyleze z jeskyně ven.

První, co ji překvapí je štiplavost světla a ledovost vzduchu, a nakonec všudypřítomný sníh. Lumi padne koleny do sněhu a vydá ze sebe jen překvapený, zděšený a zaskočený vzdych. Zavře a znovu otevře oči. Nechce tomu uvěřit.

Lumi se prodírá zasněženou krajinou, klopýtá, je vyčerpaná, překračuje opatrně zamrzlé jezero, drkotá zuby. Nad krajinou se snáší noc, ozve se zavytí vlka. Něco Lumi pronásleduje mezi stromy. Ta přidá z posledních sil do kroku, běží a neví kam, strachy se ohlíží. Vybíhá z lesa na zasněženou mýtinu. Zakopne a svalí se ve sněhu z mírného, ale dlouhého kopce. Nahoře na kopci zůstává chvíli stát těžko rozeznatelná silueta vlka, pak však odbíhá do krytu stromů.

Lumi zůstává vyčerpaně ležet na sněhu, jen se překulí na záda a zírá na oblohu, kde tančí hvězdy a světla polární záře. Nikdy neviděla něco tak krásného. Byla by tam zůstala ležet navěky, kdyby koutkem oka nezahledla mezi stromy tmavou siluetu. Nejprve se lekla, že by to mohl být vlk,

kterého předtím slyšela nebo jiné divoké zvíře, ale když pořádně zaostřila zrak, rozeznala v tom tmavém stínu člověka. Vyhrabala se ze sněhu a obezřetně neznámého následovala mezi stromy.

Když postava zmizela za převisem a Lumi tam opatrně nakoukla, spatřila oheň a u něj sedící stařenu. Lumi váhavě přistoupila k ohni blíž, aby se ohřála. Stařena jí podala misku s jakousi polévkou, ale neřekla ani slovo. Lumi se posadila a chtěla něco říct, ale stařena jí umlčela. Lumi se napila a jak ji polévka zahřívala, cítila, jak jí pomalu rozmrzávají všechny kosti.

Přestože pila dál, začala si pečlivěji prohlížet onu osobu sedící vedle. Co tu dělá? Kdo to je? A kde to vůbec jsem? Tolik otázek jí běželo v hlavě, nechápala nic, co se jí přihodilo od chvíle, kdy odbočila na tu prokletou objížděku. Zdálo se to jako věčnost.

Zaujala ji hromádka čehosi, co stařena upravovala vedle na zemi. Lumi se trochu natáhla, aby viděla líp. Byly to kosti, které stařena rozestavovala do podoby kostry nějakého zvířete. Lumi fascinovaně, nechápavě a s podezřením sledovala stařenu, která se začala nad ohněm mírně pohupovat dopředu a vzad, se zavřenými očima prováděla nějaké gesto směrem od Lumi přes oheň ke kostře a cosi mumlala. Nebo snad zpívala?

A) Oheň zapraskal a vychrлил několik zářivých jisker, zvedl se slabý vítr, kosti se zachvěly a zvedly se. Ze stínu Lumi na skalním převisu se zhmotnil stín sedícího vlka. Oheň pak silně vzplál, vychrлил několik jisker a zhasnul. Stařena utichla. Stín se vrátil do původní podoby, ale kosti zmizely.

B) Kostí začaly poletovat v chumlu okolo ohně a nabalovat na sebe další věci. Poletovaly rychleji stejně jako stařena rychleji mumlala. Pak oheň silně vzplál a zhasnul.

Rozplápolal se malý ohniček, který osvětloval jen blízký prostor. Stařena už nemumlala, klidně seděla a hleděla do ohně. Ve tmě za stařenou zazářil pár jasných očí a ze stínu vyšel pomalu a majestátně černošedý vlk. Sledoval Lumi, ta sledovala jeho. Kdoví proč necítila strach. Vlka našlapoval naprosto neslyšně a přibližoval se k Lumi blíž, až byl tak blízko, že se téměř dotýkali nosem a čumákem, sklonil pomalu hlavu a položil ji Lumi do klína. Ta vlka pohladila. Začala se cítit ospalá. Lehla si a vlk vedle ní, zahříval ji svým kožichem. Než se jí oči zavřely všimla si ještě, jak se na ni stařena podívala. Poprvé zvedla hlavu tak, aby jí bylo vidět tvář. Usmívala se.

(Lumi se ospale zeptala stařeny: "Kde jsi byla? / *Where have you been?*" Stařena tiše odpověděla: "Vždycky tady. / *Always here.*") ---- pozn. není to už moc? ----

Ráno Lumi probudilo teplé sluneční světlo. Oheň v ohništi už dávno pohasl. Zmizel i sníh, okolo byla zelená tráva a v ní malé barevné kvítky rostlin. Po stařeně nebylo ani stopy, ale vlk tu byl. Ten už byl Lumiinou součástí navždy.

Došli do města a když procházeli okolo bistra, kde Lumi pracuje, ----(známe ze začátku, nejspíš) ---- pozastavili se. Ve výloze byl vidět jen odraz Lumi, přestože vlk tam stále stál. Lumi se usmála sama na sebe v odraze a šla dál.

III. NÁMĚT: Vlčice č.2

NÁZEV FILMU: Vlčice

TÉMA: V nejhlubším utrpení nalezneme sebe samé.

NÁMĚT:

Lumi je pětadvacet let, pracuje v bistru v menším městečku, které je obklopeno hlubokými severskými lesy na jedné a mořem na druhé straně. Touží po dobrodružství, cestování, ale nikdy nesesbírala dostatek odvahy vše zabalit a nechat za sebou a jít vstříc neznámu. Proto už několikátým rokem pracuje v bistru, nespokojená, neustále toužící po něčem zajímavém, vzrušujícím.

Každé ráno jezdí do práce autem krajem lesů. Jednou je však nucena kvůli objížďce jet oklikou lesem, kde se jí po několika kilometrech pokazí auto, a protože telefon nemá signál a široko daleko je jen les, rozhodne se pokračovat dál po cestě pěšky.

Zprvu je rozčilená, že přijde pozdě, pak ale začne vnímat klid a ticho lesa. Cesta ji vede stále hlouběji až nakonec zmizí. Počasí se zhorší, přichází bouře a Lumi se utíká skrýt do blízkého skalního výklenku, kde se však propadne do temné podzemní jeskyně.

Během putování krajinou je konfrontována se svými strachy, nucena pokračovat stále dál a překonávat nástrahy, překážky, ale také vnímat krásu okolní nebezpečné přírody. Čím proniká hlouběji, tím je také blíž k poznání sebe samé, a tak až dosáhne dna svých sil, pozná svoji skrytou součást. Vlka, který ji doprovázel celou dobu, ale teprve nyní se odvážil přiblížit, protože se mu (sama sobě) už nebrání.

BODOVÝ SCÉNÁŘ:

- Každodenní stereotyp Lumi pracující v bistru. Jeden rok zachycen v jednom dni.
- Nadšení a veselí dobrodruzi si povídají u stolu a ukazují fotografie navštívených míst.
- Po zavíračce Lumi najde zapomenutou fotografii a schová si ji do kapsy.
- Druhý den před bistroem jí fotku odnese vítr do parku, utíká za ní.
- Ocítá se v hlubokém lese, kde se necítí dobře a snaží se najít cestu ven. Počasí se zhoršuje.
- Schovává se před bouří pod skalní převis.
- Padá do tmavé jeskyně.
- Zkouší vylézt zpátky na povrch, ale nedaří se.
- Hledá jinou cestu ven.
- Ztrácí naději a nervy, do úzkého a malého průchodu se neveze, zasekla by se tam.
- Zjevení dalších třech Lumi (představují její nejhorší obavy, totiž, že zůstane zaseklá tak jak je, tam kde je, až do konce života), které pak na (originál) Lumi zaútočí.
- Rozbije se telefon, zhasne světlo a jeskyně se ponoří zpět do tmy.

- Lumi pláče, schoulená na zemi.
- Zvedá hlavu, vidí, že jeskyně je mírně osvětlená. Stala se z ní malá holčička. (vnitřní dítě)
- Lumi prolézá východem z jeskyně do slunečného podzimního lesa.
- Užívá si podzim, postupně stárne, vychází z lesa u vchodu do parčíku kudy se tam prvně dostala.
- Otevírá bistro jako každý jiný den.
- Přichází partička dobrodruhů. Lumi jim nese obvyklé objednávky.
- Přisedne si k nim, položí před ně na stůl fotku a dá se s nimi do řeči. Změnila se.

IV. NÁMĚT: Vlčice č.3

Pracovní název: Vlčice / She Wolf

Téma: Nalezení sebe sama (vnitřního dítěte).

Lumi je pětadvacet let, žije a pracuje v bistro v malém městečku. Už tu pracuje několikátým rokem bez toho, aniž by se kamkoli pohnula. Lidé odcházejí a přicházejí, klábosí, mění se, žijí různé životy, zažívají radosti i trable. Jen Lumi je stále stejná.

Pravidelně se v bistro schází také skupinka "dobrodruhů" (jak jim Lumi sama pro sebe říká), několik mladých lidí nadšeně si vykládajících o místech, která tentokrát navštívili. Ukazují si navzájem fotky, vyměňují zkušenosti a radosti, plánují, co zajímavého podniknou příště. Lumi po nich vždy se zájmem pokukuje a tiše závidí. Přeje si být jako oni, vyrážet za dobrodružstvím a za neznámem, za novými zážitky pryč od pohodlného stereotypu, ve kterém se sama uvěznila.

Na konci dne Lumi uklízí bistro, obvyčejně přichází do práce první a odchází jako poslední. Na stole, kde seděli dobrodruzi narazí na zapomenutou fotografii. Se zájmem si ji prohlíží, nakonec ji schová k sobě do kapsy.

Další den ráno Lumi přichází k bistro, je zataženo a fouká chladný podzimní vítr. Z kapsy vytahuje klíče, aby odemknula. Narazí na fotku, kterou si nechala v kapse. Podívá se na ni, pak si ji strčí do pusy, aby měla volné ruce k otevření dveří, ale fotku odfoukne vítr. Lumi nechá dveře dveřmi a snaží se chytit unášenou fotografii, kterou vítr směřuje do blízkého parčíku.

Když v parku Lumi konečně fotku chytí a chce se vrátit zpátky, otočí se, ale cesta, kterou přišla už tam není. Je uprostřed hlubokého podzimního lesa. Nechápe, co se děje, jde proto jakoby nic cestou zpátky, ale zdá se, že se dostává jen hlouběji do nitra lesa. Počasí je stále více nepřívětivé, začíná pršet, stromy se ohýbají v silicím větru a Lumi se pokouší najít cestu pryč. Bezvýsledně. Mezi korunami rozdivočelých stromů se na vteřinu zjeví záblesk a zahřmí.

Lumi spatří skalní převis, rychle se k němu běží schovat před bouří. Další blesk, po kterém následuje okamžitý hrom, tak silný, že se Lumi přitiskne co nejvíce zády k chladné skále. Ovšem, když udělá krok vzad šlápne do prázdna a propadne se do tmavé jeskyně.

Když se v jeskyni vzpamatuje z pádu, rozsvítí baterku na telefonu. Žádný signál, pochopitelně. Zkouší tedy vyšplhat zpět kudy se propadla, ale cesta je příliš strmá. Musí najít jinou cestu. Prozkoumává kouty jeskyně, nakonec nalezne malý tmavý otvor v zemi, klekne si a zkouší, jestli se tam vleze. Musela by se plazit po břiše a nejspíš by se i tak někde uprostřed zasekla. Lumi začíná panikařit. Vytáhne z kapsy fotku a posmutněle se na ni podívá, pak ji schová zpět. Otočí se, aby zkusila najít ještě nějakou jinou puklinu, ale náhle před sebou uvidí sama sebe oblečenou v uniformě, kterou nosí v bistru.

Lumi nechápe, druhá Lumi jen nepřítomně zírá před sebe a otráveně ťuká tužkou do bločku s objednávkami. První Lumi se ji rozhodne pomalu obejít, ale když zasvítí na druhou stranu objeví se tam další Lumi. Tentokrát starší, zase oblečená v uniformě z bistru se stejným tupým a prázdným výrazem a netrpělivým ťukáním. Na další straně ten samý výjev, akorát s šedivou, vrásčitou a shrbenou Lumi. První Lumi úlekem vykřikne. Tu náhle všechny ostatní Lumi přestanou ťukat do bločku a upřou svoje pohledy na vyděšenou dívku před sebou, která pozpátku couvá pryč ke stěně jeskyně. Bez varování se na první Lumi vrhnou, ta se lekne, pustí telefon, ozve se křupnutí rozpadajícího se telefonu, baterka zhasne, nastane tma a ticho. Není nic vidět, jen slyšet Lumiin zrychlený dech, který se postupně mění ve vzlykání.

Lumi posmrkne, pomalu otevírá uplakané oči a zjišťuje, že v jeskyni už není taková tma jako dříve. Některé z minerálů vydávají slabé světlo a ozařují tím jeskyni, která teď vypadá téměř jako noční obloha. Na zemi sedí malé děvčátko, kterým je Lumi. Ostatní její verze zmizely spolu se světlem baterky.

Malá Lumi si otře oči a postaví se. Vráti se k malému průchodu, který se teď už tak malý nezdá. Zavane z něj svěží vzduch. Malá Lumi se odhodlá a proleze jím ven z jeskyně do slunečného podzimu. Z vysokých stromů poletuje zlaté listí, fouká příjemný vítr a malá Lumi se usmívá. Užívá si barevné listí, válí se v něm a chytá jej ve větru. Nadšeně teď prochází barevným lesem a postupně znovu stárne. Les postupně řídne, až se z něj stává zase parčík.

Lumi dojde k bistru. Otevře a jako každý den začnou postupně přicházet zákazníci. V určitou chvíli přichází i partička dobrodruhů. Lumi jim přinese jejich typické objednávky, ovšem tentokrát si k nim přisedne, položí na stůl fotku a usměje se. A všichni se pak dají společně do řeči.

HLAVNÍ POSTAVA – Lumiin deník

CHARAKTERISTIKA- přícházení na to, kdo to je

Lumiin deník 27/10 *"Byl to den jako každý jiný. Den strávený v práci. Není to špatná práce. Je to lepší, než nemít žádnou a muset se vrátit k rodičům. Nechápejte mě špatně, samozřejmě, že miluji svoje rodiče nadevšechno, ale být s nimi nonstop je na mě v pětadvaceti už trochu moc. Mám ráda svobodu, a proto mě často ubíjí, že musím zůstat tady a pravidelně chodit do práce, mít rutinu a zaběhnutý program, který se nemění a nikdy se nestane nic zvláštního nebo nečekaného, co by ozvláštnilo den. Do práce chodí stejní zákazníci, objednávají si ty samé věci, baví se o stejných věcech a pravděpodobně i mají neustále ty stejné myšlenky. Mám pocit, jako kdybych utekla z jednoho města, abych byla uvězněná v jiném. Bože jak mě tohle ubíjí!*

Ještě rok říkám si, a pak to vyjde. Pak se budu moct sebrat a odjet kamkoli se mi zamane. Odjet hned a třeba to během cesty ještě několikrát změnit. Nasednout na vlak a vystoupit, kde mě napadne. Jet kam mi náhodou padne zrak na mapě. Prozkoumávat svět okolo... a fotit a psát, jak jsem vždycky chtěla. Jenomže to "ještě rok" si říkám už čtvrtým rokem a pořád jsem zakyslá na stejném místě. Někdy si říkám jestli je to opravdu tím, že nemůžu a nebo mám prostě strach. Strach z toho, že bych to opravdu udělala. Že bych si dokázala sbalit všechny svoje věci jen do jednoho batohu, nechat všechno a všechny za sebou a jít sama vstříc životu a světu. Asi jo, asi se toho bojím. Udělat ten první krok. A proto si nalhávám, že ještě není ten správný čas. Že bude třeba zítra...nebo pozítří, za týden nebo za půl roku. Jo, to bude jistě vhodnější doba. Bla bla bla. Pořád si jenom něco namlouvám, abych nemusela čelit rozhodnutím.

Nojo, ono je to tady totiž pohodlný. Mít rutinu. Jistý program, jistou práci. Co by se mohlo pokazit? V tom to asi bude. Dává mi to pocit, že mám svůj život pod kontrolou, že se mi nemůže nic stát a dokud mám cíl, jdu vpřed. Jenomže co když jenom přešlapuju na stejném místě? Hledím do budoucna, ale mám strach udělat krok, aby se budoucnost stala přítomností...uf... a ještě neustále vedu tyhle vnitřní monology. Jsem srab? Srab co ví co chce, ale bojí se si to vzít. A čeká, že mu to někdo přinese na podnose. Že jednou přijde dopis nebo email, s povolením udělat ten první krok... nějaká taková pozvánka. Pcha. Jo... to by bylo..."

PŘÍLOHA PII: ŠEDIVKA NÁMĚT, BODOVÝ A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

V. NÁMĚT: Šedivka

Hlavní myšlenky a témata:

- Buď tím, kým být chceš, a ne tím, kým tě chtějí mít druzí. / Žít tak, jak sám chci, ne jak si myslím, že musím.
- o zodpovědnosti k ostatním a o sebeobětování svých potřeb/snů pro druhé
- o rozhodnutí přestat poslouchat co by člověk měl dělat, a začít dělat to po čem on sám touží. / O vykašlání se nakonec na to, co se od nás očekává, a co po nás chtějí ostatní, a konečně začít jednat podle toho, co chceme my a co je nejlepší pro nás.

Malá městská kavárnička – rodinný podnik, který se předává z generace na generaci už celá pokolení. Nyní došla řada na další dědice. Na hlavní postavu (Lumi) a její sestru (Moly). Lumi a její starší sestra Moly jsou rozdílné jako den a noc.

Moly je z kavárny nadšená, je rodinný typ, chce se co nejdřív usadit, vdát se a mít děti. Lumi (mladší sestra, hl. hrdinka) naproti tomu vždy toužila po svobodě, která je jí nyní odepřena. Zatím nestojí o závazky a nic tomu blízkého, chce si užívat život naplno, prožít dobrodružství, žít pro přítomnost a nevědět, co nového přinese další den.

Proto obě vnímají práci v kavárně a ubíhající čas velmi rozdílným způsobem. Moly nadšeně pobíhá za zákazníky, peče muffiny a usmívá se neustále od ucha k uchu. Lumi práci v kavárně vnímá jako vězení, ze kterého není úniku a kam ji zavřeli na doživotí bez toho, aniž by cokoli provedla. Každým dnem se její vnímání kavárny horší. A jak běží čas z Lumi prchá energie a chuť k čemukoli.

Čas běží, Moly si našla manžela a po kavárně pobíhá jejich ratolest. Lumi vnímá kavárnu stále ošklivěji. V lidech spatřuje příležitosti, možnosti, které ona nemá. Moly ji neustále popohání a peskuje. Jediné, v čem Lumi nachází útěchu jsou pravidelné návštěvy jejích přátel, dobrodruhů, kteří neustále vyrážejí za novým dobrodružstvím a spoustu času tráví na cestách. Lumi s nimi vždy nadšeně debatuje a prohlíží si fotky z míst, které kamarádi navštívili. Pokaždé ji nabádají, aby se přidala k nim, ale Lumi pokaždé musí odmítnout. Ať ji práce v kavárně ubíjí sebevíc, odpovědnost k rodinnému podniku ji nenechá odejít s klidným svědomím.

Jednoho dne si však Lumi najde na hlavě šedivý vlas. Zhrozí se, najednou uvidí sebe samu jako stařenu s šedivými vlasy. Stále pracující v kavárně, u stejných činností se stejnými lidmi. Náhle jako by jí někdo probudil z hlubokého spánku. Spatří kamarády, kteří na ni mávají na rozloučenou,

chystají se zase na další výlet. Zaslýchne Moly, která na ni z druhé strany kavárny pokřikuje a popohání ji k práci. V Lumi se zvedne vlna vzteku. Už toho bylo dost. Víc už ne.

Jde k sestře a jejímu opodál stojícímu manželovi. Dá Moly do ruky zástěru: "Však vy to tu zvládnete i beze mě". Pak popadne svůj batůžek s věcmi a s úsměvem nadšeně a sebevědomě kráčí na opačnou stranu od Moly, k východu z kavárny za kamarády. Překročí práh a naposledy se podívá na zmatenou sestru, usměje se a zavře za sebou dveře. Konečně se může svobodně nadechnout. Běží za kamarády.

ŠEDIVKA / Bodový scénář

EXPOZICE

- Příchod/příjezd do kavárny na kole
- Rutina + mini záblesky/představy/halucinace

I. BOD ZVRATU (narušení rutiny)

- Příchod kamarádů
- Velká halucinace/představa/záblesk (představuje to po čem touží)
- Vytržení zpět do reality sestrou a hlukem
- Návrat k práci a rutině
- Odchod kamarádů

II. BOD ZVRATU (ten díky, kterému dojde ke změně)

- Nález šedivého vlasu (představuje její velký strach)
- Hororová představa/záblesk/halucinace
- Šok a pád
- Paralýza a rozhodnutí

VYÚSTĚNÍ A ZÁVĚR

- Loučení a odchod
- Moly předává štafetu
- Poslední ohlédnutí a odjezd

ŠEDIVKA / Literární scénář

V přístavním severském městě, obklopeném sedmi horami, vysokými kopci a hlubokými lesy se nachází malá rodinná kavárna, která se předává z generace na generaci již několik pokolení. Momentálními vlastníky jsou dvě sestry. Starší těhotná Molly s manželem, a mladší Lumi, která v kavárně pracuje spíše z pocitu povinnosti vůči rodinné tradici, než z upřímné radosti a ochoty.

Jako každý jiný den přijíždí Lumi v poledne do kavárny na kole. Je pozdní léto, skrze mraky prosvítají hřejivé sluneční paprsky. Kolo zaparkuje na obvyklém místě na rohu budovy a vchází do kavárny, kde se už nachází několik věrných zákazníků závislých na kofeinu.

Lumi odkládá své věci u pultu, obléká zástěru a pouští se do obvyklé práce, přijímá objednávky, připravuje kávu, uklízí stoly a nádobí, doplňuje dezerty, vše mechanicky jako každý jiný den. Během těchto rutinních činností se občas vědomě i nevědomky ztrácí myšlenkami jinam. Utíká do přírody, z města. V malých záblescích a představách. Jen na chvíli, než ji opět probere realita kavárny. Utíká do pole šeptajícího ve větru, mezi stromy a jejich vůni mokré kůry, chodí v blátě a ztrácí pojem o čase mezi korunami vysokých stromů, bosé nohy studí tekoucí říčka s lesknoucími se kamínky na dně a vítr jí cuchá vlasy, když sleduje horizont divokých dálek.

Výzdoba kavárny se okolo pracující Lumi mění v závislosti na tom, jak plyne čas a roční období. Lidé přicházejí a odcházejí v podzimních bundách s deštníky, v kabátech a čepicích, ze kterých vytřepávají bílý sníh, v letních šatech a kloboucích. Molly se kolébá kavárnou s kulatým břichem, poté v náruči kolébá narozené nemluvně. Vše se mění, lidé se mění, Lumi hasne a bledne, stále častěji utíká do svých představ.

Nudnou rutinu naruší příchod Lumiiných přátel, vracejících se z letních dobrodružství za obzorem. Lumi ožívá, jde se s nimi radostně přivítat. Pět kamarádů usazených okolo stolu se může přetřhnout, aby Lumi co nejrychleji vybarvili a ukázali na fotkách, co zajímavého o prázdninách zažili. Lumi s radostí pozoruje barvitá líčení, avšak nevnímá slova, vnímá ty rozzářené úsměvy a nadšenou gestikulaci. Řeč se slívá s ostatními ruchy, až je slyšet jen z veliké dálky. V tomto momentě existuje jen Lumi a její kamarádi. Jeden z nich chytí Lumi za ruku a dá jí jednu z fotek se slovy: „Příště musíš jet taky!“

Lumi se zadívá na fotku, nyní už vedle ní nejsou ani kamarádi, ani kavárna, vše zmizelo. Lumi stojí sama uprostřed divočiny, stále držíc fotku, cítí ten divoký vítr, párkrát do něj zamrká, a než stačí cokoli jiného, probere ji hluk syčícího kávovaru, kterým Molly upozorňuje mladší sestru k návratu do práce. Prostředí kolem Lumi, které ještě před okamžikem byla příroda, se rozplyne a Lumi opět obklopí kavárna, zákazníci a štěbetající kamarádi. Lumi fotku položí zpátky na stůl k ostatním se slovy: „Snad příště.“ A nechává kamarády být. Ti pokračují v povídání dál mezi sebou a po nějaké době z kavárny odcházejí. Objetí a zamávání na rozloučenou a jsou pryč.

Lumi pokračuje v práci tam, kde přestala. Je však víc nesvá než předtím. Práce ji nudí, je smutná, rozzlobená i otrávená. Nakonec se posadí k pultu, předstíraje práci, zatímco zírání do prázdna a škrábe se nervózně ve vlasech. Náhle se jí před očima cosi zaleskne a dopadne na pult. Lumi to zvedne, je to šedivý vlas. Zadíává se na něj, a když pak přestří, spatří před sebou sedící... ji. Jen starší.

Starší a mladá Lumi na sebe zírají, mladá Lumi to nechápe a zaraženě se rozhlédne. Napravo je však stejný výjev, jen starší a nalevo to samé, ještě starší než ty dvě předchozí. Lumi se na stoličce otočí, aby se odplížila, avšak za ní stojí její nejstarší verze. Seschlá stařena s vypelichanými šedivými vlasy. Lumi je obklíčena, než však stihne vymyslet co dál, její nejstarší já k ní rychle vztáhne ruku, ve snaze ji chytit. Lumi se lekne a zakloní se.

V úleku se nadechne, zalapá po dechu a po něčem, čeho by se mohla chytit. Padá vzad i se stoličkou, na které sedí. Za rámušem, který následoval s pádem se zákazníci kavárny zvědavě otočí. Lumi leží zády rozplácnutá na zemi, stále svírajíc křečovitě šedý vlas. Šokovaně zírání před sebe. Do zorného pole se nakloní Molly (z Lumiině perspektivy): „Je ti něco?“ ptá se, trochu ustaraně. Lumi pohlédne na pamětní stěnu se zarámovanými fotkami všech majitelů kavárny, na předposlední fotografii stojí malá Molly a Lumi s rodiči, na té poslední stojí šťastná Molly s manželem, malým synkem a Lumi, která nadšení rozhodně nesdílí.

A pak to pochopí. Molly má rodinu, není sama, Lumi už nemá žádnou povinnost vůči rodině, tradici. Molly ji nepotřebuje. Může si tedy jít vlastní cestou, nemusí se z ní stát ta stará, plesnivá stařena bez života.

Lumi zamrká, jako by se teprve teď probrala. Postaví se a nechá šedý vlas spadnout na zem. Nadechne se a rozmáchně rukama jako kdyby nevěděla co říct. Sundá si zástěru a v objetí ji předá sestře: „Beru si dovolenou“. Vezme si svůj batoh a v rychlosti si napůl oblékne mikinu. Pak se ještě znovu otočí k Molly a její překvapené rodince: „Na neurčito.“ Dodá s úsměvem, zvedne ruku na pozdrav a odejde rázným krokem z kavárny.

Za Lumi se zavřou dveře. Manželská dvojice ještě chvíli ohromeně stojí. Molly se vzpamatuje jako první a podá zástěru manželovi a jde s úsměvem pokračovat v práci. Má pro svoji mladší sestru pochopení. Manžel ještě chvíli stojí se zástěrou v ruce, pak ale pokrčí rameny, oblékne zástěru a přidá se ke své ženě.

Lumi sedí na kole, jednou nohou opřená o zem a hledí na město. Kochá se výhledem. Pak šlápne s úsměvem do pedálů a odjíždí.

PŘÍLOHA PIII: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ (STORYBOARD)



Scene No. 02 Shot No. 01



Dveři se zavřou, Lumi sundává kapuci a jde přes kávu k pultu
 4 →
 Takzvaná v posedi i popřít!

Scene No. 02 Shot No. 01



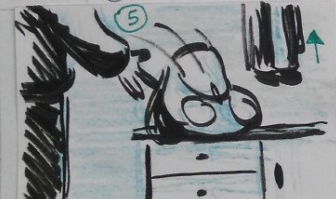
4 →

Scene No. 02 Shot No. 01



Rozstavení kávy
 Lumi mánutím odloží sestru, sundává si boty (HU)

Scene No. 02 Shot No. 02



5 →
 Lumi dokončí pohyb doprava a zvedá se
 Lumi odhazuje boty (ledky)

Scene No. 02 Shot No. 02



Veší bundu (dokončení pohbu svázení 2 ruk), bere 2 věšáky zvěstěm

Scene No. 02 Shot No. 02



Oblučá zvěstěm a otáčí se čelem vpravo

Scene No. 02 Shot No. 03



5
 *HU dostaví. Nadechne se a vydechne (povzdechne?) Chvilí stojí, pak se rozejde vpravo kolem pultu *dostaví si se zády zvěstěm

Scene No. 02 Shot No. 04



Oblučá pult a jde pracovat

Scene No. 03 Shot No. 01



START montáže dění rutiny:
 Lumi přechází zprava k zákazníkům, pak odchází doleva.
 Lumi "přivítá" se stolem aleva a pak míří vpravo

Scene No. 03 Shot No. 01



Lumi odkládá věci ze stolu, otáčí se → HU

Scene No. 03 Shot No. 02

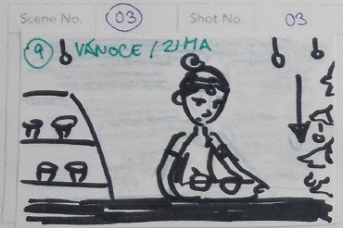


→ otočení, přiblížení
 4 →

Scene No. 03 Shot No. 02



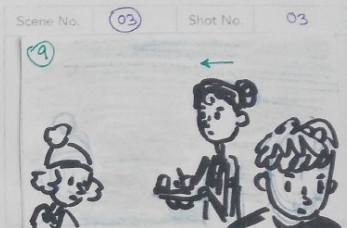
4 → Lumi zvedá hlavu, rozbíjí se, kochá se pohledem do korun stromů (podhled). Proletí pták. Teč s nedobím pak sekaje kamenný, pak se přiblíží, tím pák ho L. poleká!



HU položí táce, opět v kavárně
 Kamera ↓ zůstává se stáčením nebo výšec
 Kamera → Lumi i kamera se otočí vpravo



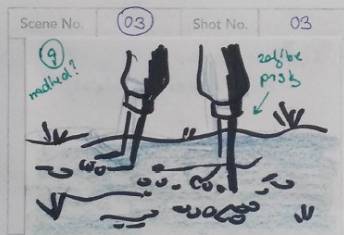
Oběři se ke kávovaru a začne připravovat kávu
 Vánoční strom je v popředí (odoláhuje prostor)



Lumi vezme připravený kávu a otočí se vlevo (přijede zalkoznice)
 (L. jde vlevo + blíže ke kameře (do prostoru))



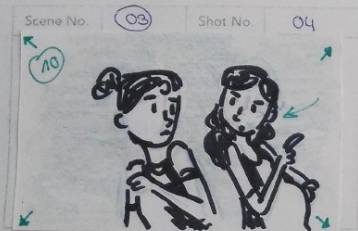
Potočí kávu na stůl, pak se lekne a podívá se dolů. Kamera ↓



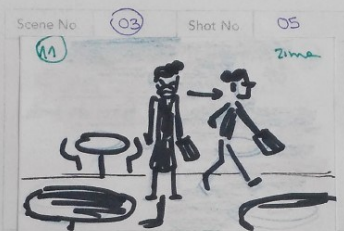
L. stojí v měce s oblačky, bosý, hýbe prsty ve vosle



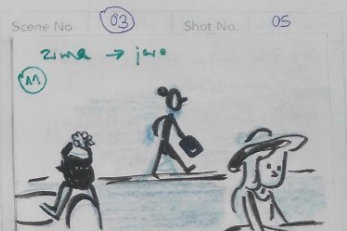
Ma' nadlost, fouká vítr



Do záběru vstoupí sestra. Sflowchne do Lumi a popohání ji zase do práce (džbí si bíčko, je křehotná). Pak se zase odkloní. Lumi se podívá znovu na zem



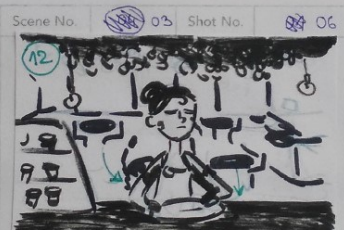
„AAAgh!!!“ odfikne si Lumi naštvaná, když zjistí, že třeba zmizela. Vstávka pak jde opět do práce → (v ruce drží přesady táce)



Jak L. jde „prošít“ kolem zalkoznice u stolu. Ti víc vlevo jsou stále v zimním oblečení, ti, co se objevují zprava jsou už v jarním.



Lumi přechází k pultu a odkládá táce



Položí táce (přesady) na pult. L. si povzdychne.



Kamera ← posune se vlevo, tím odkáže pohled na vchod když přechází kamera-radí.



L. má nejednotlivý zamyšlený výraz, mění co čekat, pak se ale rozostří radost a naštvaní krotkem rozjede vpřed



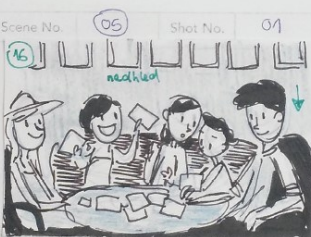
L. jde naproti kamarádům, kamarád se baví, některý idan ke stolu, jiný se směje, mezi sebou a další utklaj, vstává Lumi



Maly (sestra) to všichni pozoruje, obrátí oči vstoup a ale dal pracovat (už má narozené dítě přivázané k sobě) Lumi vede kamarády ke stolu, raději kavařit (v pozadí sekačnice co chtějí plazit do Lumi s ^{poč.} ^{nešít})



V popředí zakryje pohled jeden z kamarádů → stede si v pravo, ostatní oš usazení



Kamarádi se probouzí ve fotkač 2 vyprávě a uterují je jedny přes druhé Lumi



(Podhled) Kamarádů pavidají. Lumi je sleduje s úsměvem ^{že} se přibližuje (muck kavery miz, + Lumi se)



Lumi sot kamarády sleduje naplil zasněně, Nevníma kavárna kolem (zavaz kavárny se mění v šumění listů a větru, vody...). Kamarád zatakar L. za rukou loket



Kamarád Lumi podává foto (ta s úsměvem natáhne ruku)



L. kouká na fotku, pak zvedá hlavu a usmívá se, kavárna upří zmizela, i s kamarády. (animované kamere L.)



Lumi stojí posadit stejís (netřeba vidět co je na fotce → to uvidíme přímo před Lumi.)

Útoční a oddělování



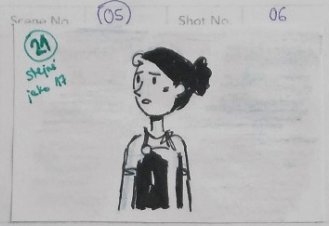
Kamera se zastaví, Lumi spustí ruku s fotkou, uvolní se, trochu zakloní a naslechne. Po chvíli jí ze zasněné vyfotí hlavy zrak kavárny (něko má namusl), který



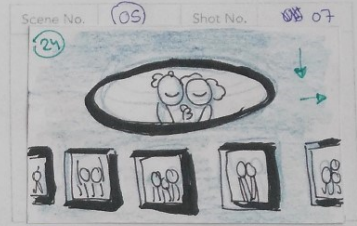
Lumi se podívá ze hlukem. Chvilu na sebe sestru sňají. Dva svěží Lumina dvojčata se po chvíli rozplyne zpět v kavárny.



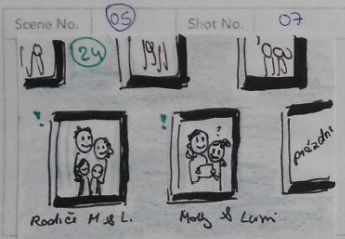
Mož naznačí ať se Lumí vrátí k práci



Kouká na sestru, pak se podívá na fotky na stěně → připomenutí povinnosti (nechce se jí vskakovat se světa z fotky a svůj předstáv)



25 → častá pohledná po „pomětní stěně“, přibližování



Rodinná zodpovědnost
24 se zastaví na poslední fotce



L. se smutně podívá na fotku, povzdechne si a pottáhne matič na stůl



Pokládá fotku a odchází



Dopole sklěnění k puttu a sedne si na stoličku



Sedí a zívá „do bíba“
Sestra jí donese kávu na povzbuzení. L. zvedne hlavu a podívá se na sestru



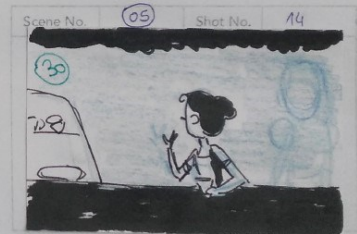
Lumí přijme kávu, vděčně.
Mož se chvilově usmívá.
Po chvíli pokyne hlavou směrem ze L., Lumí se zavrátí a otočí se tím směrem



Lumí se otočí.
Mož odchází upravo dítat nějakou práci.



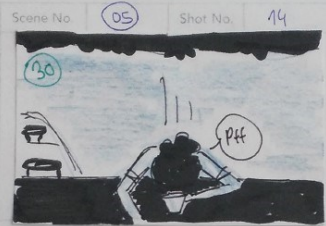
Kamradě odchází a mávájí na rozloučenou.
Skrze otevřené dveře dopadá do kafeví zářivé sluneční světlo



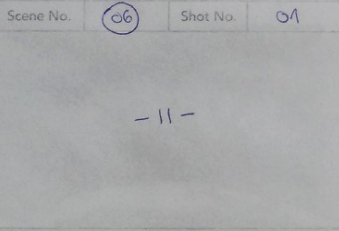
Lumí mává míselím kamraděm.
Hned co se ze nimi zavrátí dveře, upadne do „dělky“



Otáčí se zpátky, chvíli žne, pak se přestane přetvářet, povzdychne si a zvedá se na pult.



Pak se s podepřinou hlavou zvedne a čučí zezpětě komisi do dleky. Mezitím se škrábe ve vlasích (nervózně). Po chvíli jí spadne šedá vlas! Luni se zarazí a podívá se na něj.



Probere se ze zespění a trochu zmatané i udělá si šachne na hlavu (Cooo to je můj vlas?!) Šachne pro něj.



↑ (Vlas zezpětější, než Luni)



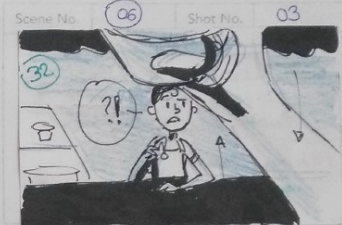
Luni ztuhla vlas.



Luni si pak znovu podepře hlavu. Je zřejmé, že ani neví, jak si šachne na hlavu (Cooo to je můj vlas?!) Šachne pro něj.



Luni překvapeně pokládá ruku na pult (tu kterou měla podepřinou hlavu). Ruku s vlasem skloní. Hněk se zvedá a přiblíží se, nakleání (postava před Luní pře).



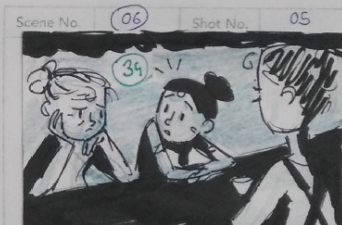
Luni je zmataná. Hněk s rucí se vrací → Hl →



Obě Luni pokládají ruku na pult. (s vlasem, s kávou). Pult a kufina nad ním vypadají, že v dalece nikole nekoneč.



Luni se zvedá i zrazně nakleání ke své starší verzi. Pak zpozorní a podívá se zezpětě před sebe. Několik se vedle ní posadí. Luni se tam



se oddělí a posune ← Vedle Luni sedí ještě starší a nešťastnější ona sama. Chvilku tak sedí, Luni pak někdo zklepe hůlkou na rameno → otáčí se



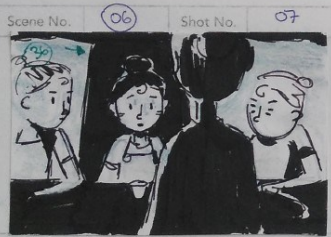
HU → L. se otáčí, babka dává
trousičkám se pohyb rukou s
hůlkou na puť



L. se podíval zpátky před sebe.
Chvilu zírá, není co dál. Třeba
přes do pultry, pak se pokusí
vyrádit



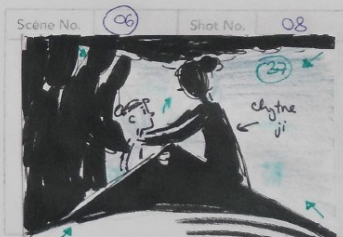
Ostatní Lumi, do teď si hodně
sucho, se po zrudnutí se Lumi
pomalu podívají



že Lumi si stoupne velký stín.
Lumi se zesekne. (stín přelétá
zleva → se posune trochu ←)
Chvilu se nic neděje, pak se všichni
stávají verze nechtě zvednou



Lumi se lekne, není vyčíslená,
jen ravní co eikat. Verze se změnil
v čemě stín. Pomalu se natahují
k Lumi a chytají ji. (se namena,
nuže). To Lumi postřehne letmo



Přední stín Lumi chytne jako poslední
a pomalu ji k sobě přitahuje.
→ ← přibližování



→ ← přitáhne
ji →



→ ← zadržuje
ji →

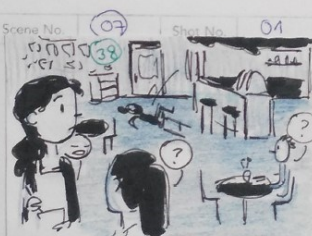
Zadržnutí. Zadržte tenže stáží
verze ji ve stejnou chvíli stážína-
tímna → vzad



padá



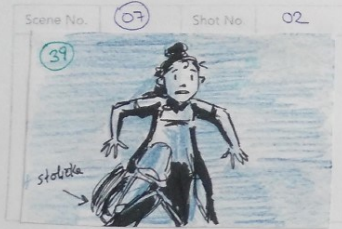
Mož obsluhuje zakazníky.
Lumi se v pozadí kymácí, balancuje
márně na stoličce a padá



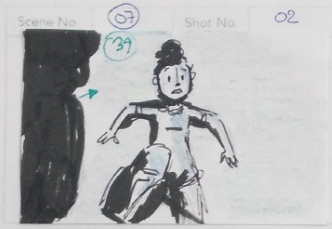
Všichni v kavárně se odleďna
se odleďna



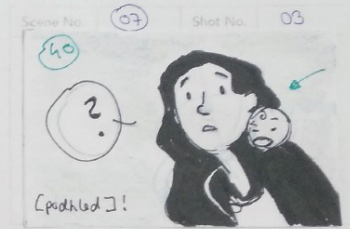
Lumi šokován leží na zemi
→ ← oddalování



4 ← ↑
↘ ↓



Maty vstoupí do záběru



[podhled]!

[podhled] ustavím pohled
„V poznání?“



Lumi se podívá na sestru,
zamyslí jako by se teprve teď
probudila.
Začne vstávat



41
Začít se



Posadí se a nějakou dobu jen
tak sedí a přemýšlí. Přítel ní stáří
Maty. [víc nevidět]



Začne vstávat



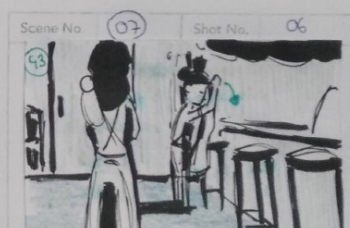
Chytí stoličku a vedle jí
tak
42 ↑



Rozejde se k pultu 43 →



Postaví stoličku na místo



Rovná se zástěm, sundá jí a položí
na pult.
Otočí se květinou pro bundu a
boty



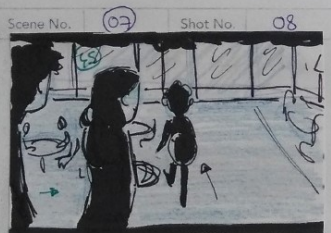
Lumi si nasazuje batoh na rameno. Jde k Moji



Dojde k sestře a zůstává si. Kouká na sebe. Lumi od ní ruce (Nemůžu jinak / Prostě musím)



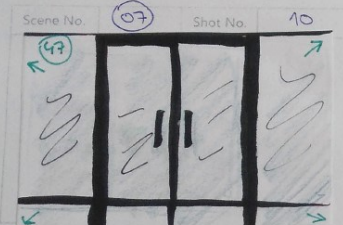
Obemou se. Moji má pochopení



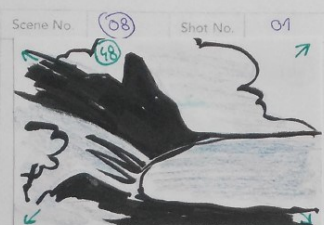
Lumi odchází, zleva přichází manžel Moji (neví co se děje, "O co jde přišel?")



L. otevírá dveře, svítí sluníčko. Vyběhne ven.
 ↗ ↘ pomalu oddalování



Dveře se zavírají
 ↗ ↘ pomalu se oddaluje



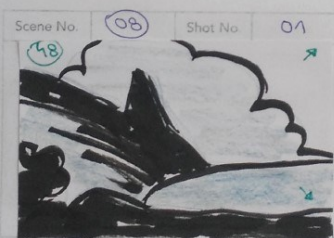
Stejný záběr jako na začátku (kamera se stále oddaluje)



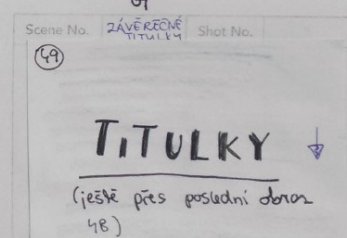
Lumi se kouká vzhledem



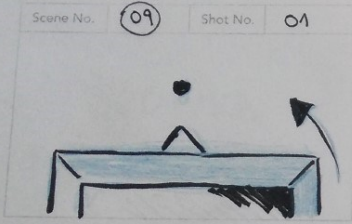
Nasadne na kolo (~~zabírá se~~) a rozpědí se. Odjíždí ze záběru



↗ ↘



(ještě přes poslední dotaz 48)
 ↘



Dojedou titalky, objeví se hrábek, na který někdo věší obrázek



Syn Maty věší fotku

Scene No. 09 Shot No. 02

Scene No. 09 Shot No. 03

publikování
Maty se systémem odchází →

Scene No. 09 Shot No. 03

Scene No. 09 Shot No. 03

Ufocena! Fotka Lenní se začne hýbat → jasně v momentě, když je fotka porovnána

stělu se přibližuje ~~stělu se~~ ↑

Title: ŠEDIVKA

Page: 20/20

Scene No. 09 Shot No. 03

zastaví se, když bude nadez uprostřed.

Scene No. 09 Shot No. 03

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.