

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu
a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Za Sestrou

Animované video

BcA. Jan Berka, DiS.
Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu
a umění Ladislava Sutnara

studijní program:

Grafický design a ilustrace

specializace:

Grafický design a digitální média

Diplomová práce

Za Sestrou

Animované video

Animated video

vedoucí práce:

Doc. akademický malíř Ditta Jiříčková

konzultant práce:

MgA. Adéla Leinweberová

Katedra grafického designu a ilustrace

BcA. Jan Berka, DiS.
Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Jan BERKA, DiS.**
Osobní číslo: **D20N0053P**
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**
Specializace: **GI – specializace GD a digitální média / MgA.**
Téma práce: **ANIMOVANÉ VIDEO**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Krátký animovaný film na motivy autorské povídky.

Způsob realizace: Koncepte tématu, rešerše, sběr podkladů, skicování storyboardu, výtvarné zpracování námětu v aplikacích k tomu určených, finalizace.

Cíl: Krátký animovaný film.

Předpokládaný charakter výstupu: Full HD video, zvuk, minimální délka 5 minut.

Rozsah průvodní zprávy: 7 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tiskáná**

Seznam doporučené literatury:

JACKSON, Chris. *After effects for designers: graphic and interactive design in motion*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978113873587.
HOFMANN, Armin. *Methodik der Form-und Bildgestaltung: Aufbau, Synthese, Anwendung. Manuel de creation graphique. Forme, synthese, application. Graphic design manual. Principles and practice*. 3d ed.). Arthur Niggli, England: Academy Editions, London, 1973). ISBN 3-7212-0006-3.
FIELL, Charlotte a Peter FIELL. *Graphic design for the 21st century / Grafkdesign im 21. Jahrhundert: 100 of the world's best graphic designers*. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.
SHAW, Austin. *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Second edition. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group, 2020. ISBN 9781138318656.
STONE, R. Brian a Leah WAHLIN. *The theory and practice of motion design: critical perspectives and professional practice*. New York, NY: Routledge, Taylor Francis Group, 2018. ISBN 9781138490802.

Vedoucí diplomové práce: **Doc. akademický malíř Ditta Jiříčková**
Katedra grafického designu a ilustrace

Oponent diplomové práce: **MgA. Jan Kokolia**
Katedra audiovizu

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2022**

Die rozhodnutí č. j. PR/21/2021/27.4.2021
stanoven nový termín odevzdání BP/DP 29.4.2022



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 14. září 2021

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo
vypracoval samostatně
a nejedná se o plagiát.

v Plzni, duben 2023

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucí mé diplomové práce *doc. ak. mal. Dittě Jiříčkové* za její vřelou podporu a trpělivost během celého mého magisterského studia, a odborné konzultantce *MgA. Adéle Leinweberové*, za nesčetně rad a nesmírnou pomoc, kterou mi poskytla i přesto, že umím být dosti tvrdohlavý.

Také bych rád poděkoval úplně všem, co se na této práci jakýmkoliv způsobem podíleli. Pokud však mám být konkrétní, jmenoval bych ty, kteří mi věnovali nejvíce času a pomoci. Tedy *Josefa Fialu*, *Lucii Furmanovou*, *Renatu Horáčkovou*, *Tomáše Staňka*, *Hanku Tomaníkovou* a samozřejmě autorku předlohy a mou dlouholetou můzu, *Theodoru Voráčkovou*.

Obsah

- 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace → 8**
- 2. Téma a důvod jeho volby → 9**
- 3. Příprava a realizace → 10**
 - 3.1 Příprava → 10
 - 3.1.1 Rešerše → 10
 - 3.1.2 Ověření postupů → 11
 - 3.1.3 Osnova → 11
 - 3.1.4 Plánování scén → 12
 - 3.1.5 Výběr herců a rekvizit → 12
 - 3.2 Realizace → 13
 - 3.2.1 Tvorba jednotlivých scén → 13
 - 3.2.2 Scénář → 14
 - 3.2.3 Natáčení → 15
 - 3.2.4 Střih → 15
 - 3.2.5 Zvuk, hudba, postsynchrony → 16
 - 3.2.6 Finalizace a titulky → 16
 - 3.2.7 Doprovodný materiál → 17
- 4. Účel → 18**
- 5. Seznam použitých zdrojů → 19**
- 6. Resume → 20**
- 7. Seznam příloh → 21**

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Na magisterský obor Grafický design a multimédia, pod vedením doc. ak. mal. Ditty Jiříčkové, jsem byl přijat jakožto na navazující studium po úspěšném absolvování bakalářského oboru Vizuální komunikace pod vedením doc. ak. mal. Františka Stekera. Co se ale mých prapůvodních intencí k výtvarnu týče, cesta to byla dlouhá a krkolomná. Přeskočím-li svou dětskou zálibu v kreslení autíček, mohu pokládat za začátek svých výtvarných snah graffiti, kterému jsem se začal věnovat ve svých čtrnácti letech. Na střední odborné škole jsem studoval elektrotechniku, a tak byly mé výtvarné pokusy spíše koníčkem. Ke grafickému designu jsem se dostal až ve svých jednadvaceti letech při studiu polygrafie na Hellichovce, kde jsem měl to štěstí seznámit se s Jiřím Císlerem, který mě postupně dostrkal až k Františku Stekerovi, sem, na Sutnarku.

Z předchozího odstavce je patrné, že mé spektrum zájmů je poměrně široké. Baví mě objevovat a zkoušet nové věci, mně neznámé výtvarné postupy, techniky a možnosti vyjádření. I proto jsem si vybral jako druhý ateliér v rámci magisterského studia ateliér Motion designu. Videu jsem se věnoval již dříve, hlavně pro potřeby animovaných vizuálů a videoklipů pro svou kapelu, nicméně jsem měl nutkání, se do tohoto způsobu vyjádření ponořit o píd víc. Možná to souvisí i s tím, že jsem byl jakožto tiskař už poměrně přejeden statickým obrazem. A pohyb mě fascinoval vždy.

Před třemi lety jsem svou bakalářskou práci pojal velmi exaktně. Jednalo se o sérii plakátů s infografikou na téma dopravy a environmentu, řešenou poměrně přísným grafickým designem. Hned v prvním semestru magisterského studia jsem v rámci druhého ateliéru tyto plakáty rozhýbal do minutové smyčky. Pohybem jsem do strohého designu dostal chybějící lehkost a vtip, a hned mi bylo jasné, že jsem objevil novou vášeň. Časová osa mi dodala další prostor pro objevování netušených možností. V ten moment jsem se rozhodl, že má diplomová práce bude ve formě videa, ideálně v podobě krátkého filmu.

2. Téma a důvod jeho volby

Magisterské studium jsem si přál zakončit takovou prací, která pro mě bude pomyslným milníkem. Prací, ke které se budu rád vracet, kterou se budu rád prezentovat, a která dokáže potěšit i širší okolí. A jak už jsem zmínil výše, rozhodl jsem se pro formu krátkého filmu. Nebylo to však tak, že jsem se nejprve rozhodl pro tuto formu, a až poté hledal, jak a čím ji naplním. Povídka od mé přítelkyně, Theodory Voráčkové, podle které je výsledný film, se mi převalovala v hlavě již několik let. Stejně tak princip výtvarného zpracování videa pomocí koláže se specifickými přechody mezi scénami. Měl jsem to štěstí, že se tyto dvě věci protnuly v moment, kdy jsem se rozhodoval pro zadání diplomové práce.

Povídka, ze které film vychází, je v psané formě poměrně přímočará. Postarší paní bilancuje svůj dosavadní život, a na „stará kolena“ se rozhodne pro nečekanou změnu. Je to komorní lidský příběh o zdánlivě banální cestě vlakem, která však nakonec není tím, čím se na první pohled zdá. Odlehčenou, a až naivní formou popisuje každodenní témata, která se ale dotýkají každého z nás. Poukazuje na to, že i přes vnější rozdíly toho máme společného mnohem více, než si uvědomujeme, a že je dobré se občas pozastavit nad sebou samým, než začneme soudit okolí. A že na změnu není nikdy pozdě. Autorka tímto příběhem nabízí šťastný konec všem, kteří se alespoň trochu naleznou v hlavní, či v některé z vedlejších postav.

Mým přáním bylo tento příběh, pokud možno co nejvěrněji, přetvořit do filmové podoby, a dát mu tak možnost oslovit širší publikum. A jsem moc rád, že jsem se do toho pustil, jelikož mi to přineslo nečekané množství nových zkušeností a poznatků.

3. Příprava a realizace

3.1 Příprava

Diplomovou práci jsem měl v plánu realizovat v řádném termínu, tedy vloni. Bohužel, na konci jara 2021 došlo v naší rodině k fatální události, která mi zabránila věnovat se jiným než rodinným záležitostem. Přerušil jsem proto studium, a práci odložil. Když se teď zpětně ohlédnu, nejsem si jistý, jestli bych neprodlužoval studium i bez oněch nepříznivých rodinných okolností. Objem práce a časová náročnost mého krátkého filmu byla totiž i takto až hraniční.

3.1.1 Režerše

Vizuální stránku filmu jsem měl v představách už několik let, ne-li celou dekádu. Jen jsem tehdy ještě nevěděl, že toto vizuální vyjádření využiji formou krátkého filmu. Ačkoliv se grafickému designu věnuji stěží devět let, a videu pořádně až poslední tři roky, inspiraci pro tuto práci jsem načerpal už v pubertě. Tehdy jsem byl naprosto uhranut videoklipem *Davidů Možného* k hiphopovému tracku *Virtual Soul Waste* brněnské kapely *Naše Věc* (**příloha 1a**). Koláže, které vypadají jako reklama na utopický socialistický život, a přesto z nich jde strach a prázdno. A hlavně přechody mezi scénami pomocí dekonstrukce jednotlivých prvků. Jeho přístup je proti mému poměrně chladný a matematický, ale to nebrání tomu, aby mi mentální otisk tohoto videa přinášel inspiraci i po patnácti letech. V této době jsem poté mimovolně hledal podobnou inspiraci kde se jen dalo. Příkladem budiž cover art alba *Struggle Continues* od švédské hiphopové kapely *Loop Troop Rockers*, případně videoklip k písni *Fly Away* z této desky (**příloha 1b**). Původní představa o výtvarné stránce filmu měla být vlastně průsečík těchto dvou inspirací. Kolážové prostředí scén, kde se scény budou měnit podobně, jako v klipu *Virtual Soul Waste*, a postavy animované v podobném stylu, jako je maminka s dítětem na coveru alba *Struggle Continues*. Základ inspirace z klipu *Davidů Možného* zůstal, pouze přechody mezi scénami jsou nakonec koncipovány rozličnými způsoby podle potřeb filmu. Od animovaných postav jsem nakonec upustil z vícero důvodů. Zaprvé z časových, zadruhé z estetických, neb bych nebyl schopen tak přesvědčivé kresby, zatřetí díky dalším zdrojům inspirace, které se mi vryly pod kůži. Bylo by jich mnoho, proto jmenuji ty nejdůležitější. V první řadě klip kapely *Franz Ferdinand* k písni *Take Me Out* (**příloha 1c**) a klip *Reginy Spektor* k písni *Us* (**příloha 1d**). Píseň *Us* jsem využil i jako předlohu pro hudební stopu mého filmu, kterou komponoval můj dobrý kamarád *Vojtěch Grabač* (pod uměleckým pseudonymem *Pokoj25*). U obou zmíněných videoklipů jsem se zamiloval do představy koláže statických obrazů

(tvořících prostředí) a živých herců před zeleným plátnem. Oba tyto klipy se v celé své délce drží poměrně jednotného vizuálu, který by pro mě byl svazující, či by přímo kolidoval se srozumitelností filmu (k tomuto tématu se ještě vrátím). Proto jsem se nechal inspirovat volností, která by se dala nazvat jako „trashová“ u produkcí *Televize Estráda* (**příloha 1e**), kterou produkují *Filip Blažek, Albert Hrubý, Vojtěch Kiss, Matouš Valchář a další*, a u videí „protoyoutubera“ *Jamese Rolfa*, který takto pracuje se zeleným plátnem v epizodách svého satirického pořadu *Angry Video Game Nerd* (**příloha 1f**). Vzhledem k tomu, že se jedná o můj první film, je také dost možné, že jsem nevědomky využíval filmových principů okoukaných z mých oblíbených filmových hororů, kupříkladu z *Frankensteina* z roku 1931 (pomalý střih a statika, excitovaní herci, „umělé“ kulisy), či například z britské seriálové adaptace *Slečny Marplové* z let 2004 až 2013 (teplá, satureovaná barevnost).

3.1.2 Ověření postupů

Ještě před řešením samotného filmu jsem měl možnost ověřit si principy koláže tak, jak jsem si ji představoval, na semestrálním zadání, na jedné volné práci a na jedné zakázce.

V prvních dvou případech se jednalo o statické koláže. Nejprve šlo o jeden ze série plakátů oslavujících 300 let od úmrtí *Jana Blažeje Santiniho Aichela* (**příloha 2**), poté o autorskou knihu mé kamarádky *Agáty Horáčkové* (**příloha 3**). Ve třetím případě šlo o videoklip pro kapelu *Kolektivní Halucinace* k písni *Vteřina* (**příloha 4**). Hudebníci mi nechali volnou ruku, a tak jsem klip, mimo jiné, pojal jako finální cvičení všech těchto postupů. S každým dalším zadáním jsem se blížil k finálním principům, které jsem hodlal využít pro diplomový film. Od stavění nepravděpodobných krajin, přes konstrukce interiérů a exteriérů v perspektivách tak, aby do nich šlo zasadit postavy, po komplexní využití obou těchto řešení v pohybu na časové ose.

3.1.3 Osnova

Videoklip pro *Kolektivní Halucinace* má necelé tři minuty a zabral mi asi měsíc práce po večerech a ve volných chvílích. Z toho jsem soudil, že práce na filmu bude tak na tři čtyři měsíce. A že film bude mít pět, šest minut. Původní povídka je přeci zhruba na pět normostran... Šeredně jsem se ve svých odhadech zmýlil.

První problém nastal v moment, kdy jsme se s autorkou povídky ponořili do tvorby základní osnovy filmu. Povídka je totiž koncipována tak, že hlavní hrdinka Marie pouze stojí na nádraží, rozhlíží se, vzpomíná a jen výjimečně interaguje s okolím. Po příjezdu vlaku do něj nastoupí a následují dvě menší setkání s mladíkem na protější sedačce a s průvodčím. A vše ostatní se děje pouze v její hlavě, a to nejen ve vzpomínkách, ale i v představách o budoucnosti, či přemítáním nad nejrozličnějšími věcmi.

Proto bylo nutné, už tak krátkou povídku, ještě více osekát, časovou osu rozdělit na tři části (vzpomínky, současnost na nádraží a ve vlaku, a představu o blízké budoucnosti), a spoustu věcí, které se děly v její hlavě nějak dostat ven, ideálně do interakce s okolím. Nicméně tak vznikla základní, sedmnáctibodová osnova (**příloha 5**), kterou jsme následně rozvedli do rozpisu scén, a postavili k ní scénář. Osnova, a vlastně všechny mé pomocné poznámky a rozvržení (kromě scénářů a kompletních informačních sheetů pro herce) jsou psány velmi volným a nespisovným jazykem, tak, jak mi to přišlo pod ruku. Tak jsem se v tom sám nejlépe orientoval. Osnovu jsme s autorkou sepsali koncem srpna 2022.

3.1.4 Plánování scén

Z hrubé osnovy bylo nutné rozvrhnout konkrétní scény. Jedna možnost byla vytvořit si kompletní storyboard, ale vzhledem k tomu, že výsledná práce je koláž, přišlo mi toto řešení téměř duplicitní k výslednému filmu. Bohatě mi tedy do začátku stačilo rozepsání jednotlivých bodů do konkrétnějších situací, respektive záběrů (**příloha 6**). V každém bodě či podbodě je zapsáno v jakém prostředí se scéna odehrává, jakým způsobem je řešen nájezd na scénu a střih z ní, co se v ní vlastně děje a případně zkrácená verze monologu či dialogu. V jakém formátu (velikosti) se scéna odehrává je zaznamenáno až u konkrétních sheetů pro potřeby natáčení. Podle tohoto rozpisu jsem mohl začít s čistší hlavou stavět jednotlivé kolážové prostředí.

3.1.5 Výběr herců a rekvizit

Jedna z posledních částí, která by se dala zahrnout do samotné přípravy, byl výběr herců a rekvizit. Je potřeba zmínit, že jsem tuto práci realizoval při téměř plném úvazku. K mému štěstí pracuji na Hellichovce, grafické škole, a mám kolem sebe spoustu šikovných kolegů, studentů (a kamarádů), kteří se nebáli propůjčit sebe sama do mé diplomové práce. Hledal jsem podle vizuální podobnosti s mou představou o postavě, stejně tak podle jejich charakterových rysů. Co jsem hledal, to jsem našel. Jen jedna z postav je zahrána profesionální herečkou (prodavačka – Lucie Furmanová), zbytek jsou neherci. I to mi přišlo jako vhodná volba do takto komorního lidského příběhu. Kupříkladu Marii, hlavní roli, si zahrála naše milovaná sekretářka Renata Horáčková ze studijního oddělení, která jako malá hrála ochotnické divadlo, ale dle svých slov se příliš styděla na to, aby v tom pokračovala. Druhým důvodem, proč jsem „lovil“ herce na naší škole, je přítomnost skvěle vybaveného fotografického oddělení. Zde jsem poté i realizoval natáčení před zeleným (ve skutečnosti bleděmodrým) plátnem.

Rekvizity jsem vybíral podle dvou kritérií: doba, ve které se scéna odehrává a možnost či nemožnost doklíčovat danou věc do scény v postprodukci (**příloha 7**). Oboje jsem vyřešil poměrně jednoduše. Pro zvýraznění scén, které se odehrávají ve vzpomínkách,

jsou v těchto scénách důležité objekty, se kterými postavy manipulují, dodány až v postprodukcí. Z toho důvodu byla nejdůležitější rekvizitou role modré látky ve stejném odstínu, jako bylo plátno, před kterým jsem postavy natáčel. Podává-li například prodavačka Marii bonboniéru, podávala ji sice i ve skutečnosti při natáčení, ale ta byla obalena modrou látkou, aby se pak snáze odstranila ze záběru (vlastně rovnou i s pozadím). Stejně tak když postavy na něčem a za něčím sedí, šlo o modrou látkou zamaskovaný nábytek (případně vše, co mi v daný moment přišlo pod ruku). Druhou důležitou složkou bylo oblečení. Zde byla opět brána v potaz doba, ve které se scéna odehrává, ale možná důležitější byla barva. Vzhledem k tomu, že náš školní „greenscreen“ je, jak již bylo zmíněno výše, bleďomodrý, většina oblečení byla preferována v teplých tónech. V jedné scéně pak bylo potřeba šaty přebarvit na modro, což jsem provedl v postprodukcí.

Příloha č. 7 znázorňuje nejen původní seznam rekvizit, ale i jakýsi plánovač splnění obesílání postav s jejich scénářem a potřebami k natáčení (sheetem).

3.2 Realizace

Samotná realizace se odehrávala v několika fázích, které se s blížícím se finálním dílem stále více překrývaly. Plánovaná posloupnost úkonů byla: tvorba jednotlivých scén (prostředí), doladění scénáře a seznámení herců s jejich postavami, natáčení, postprodukcí (montáž postav a prostředí), střih scén do finální podoby, přepsání scénáře podle úprav při natáčení a střihu, dabing (postsynchrony), zvučení, a na závěr tvorba titulků.

3.2.1 Tvorba jednotlivých scén

Tato první část zabrala asi nejvíce času. Nejprve jsem si připravil kořenové složky podle jednotlivých scén, a poté jsem začal prohledávat internet horem dolem, ve snaze najít vhodný obrazový materiál ve vhodném rozlišení a pod licencí CC (Creative Commons). Odrasovým můstkem byla tvorba scény s nádražím ve formátu velkého celku (**příloha 8**). Po stažení několika zástupných obrázků nádraží v Malých Svatoňovicích, krajiny, tratí a nebe jsem si připravil první prostředí. Pro výběr tohoto nádraží existují dva důvody. První je prozaický, prostě se mi líbila nádražní budova a okolí. Druhý je pocitový, Malé Svatoňovice jsou poměrně blízko Dvora Králové nad Labem, kam jsem léta jezdil za svou babičkou. Navíc přes ně jezdí rychlík „Krkonoš“ do Hradce Králové (Hradec, ač bez upřesnění, je zmíněn v původní povídce) a do Prahy.

Bohužel jsem poměrně brzy seznal, že internetové prameny nebudou pro mé specifické požadavky stačit. Velkou část obrazového materiálu jsem tak bral ze svých starých fotek, případně nafotil na míru. Nebe, mraky, krajiny, těch jsem měl z různých výletů dostatek. Nádraží do Malých Svatoňovic jsem si musel zajet nafotit cestou na výlet... Bylo jen štěstí, že jsme byli poblíž. Naneštěstí mě to bohužel nenapadlo už v létě, děj filmu se tak oproti povídce odehrává spíše v září, než v horkém srpnu.

Zhruba polovinu obrazového materiálu jsem nakonec ani nepoužil, ale základem prostě bylo mít co největší možnou databázi, ze které mohu vybírat. Ta při finalizaci této fáze filmu čítala 1225 obrazových souborů.

V této fázi tvorby filmu jsem herce zastupoval vystřiženými postavami z fotek (**příloha 9**). Pro každou scénu jsem se snažil vybrat adekvátní typ postavy (stará paní, mladá paní, mladík, rodinka s dítětem...) v adekvátní póze a hlavně úhlu. Poté jsem tuto postavu bazálně rozhýbal, abych věděl, jakým směrem má pak při natáčení jít atp. Výsledkem byl tedy zvláštní kříženec digitálního storyboardu až makety, jejíž polovinu jsem však stejně použil ve finálním filmu (veškerá pozadí a statické objekty).

3.2.2 Scénář

Nejprve jsem měl v plánu vzít rozhovory tak, jak jsou v povídce, a jen je lehce poupravit podle potřeb filmu. Nakonec však bylo potřeba napsat je přímo na míru, a pouze zakomponovat některé originální pasáže tam, kde měly být. Prvotní scénář sepsala sama autorka povídky, já ho s ní pak ladil a hlavně zkracoval (**příloha 10**). Totiž to, co se v psané formě zdá krátké, je pak v mluveném dialogu zhruba třikrát delší. Vzali jsme si tedy stopky, a vše si nahlas přeříkávali, dokud nebyla délka ideální. K tomu se váže i posloupnost jednotlivých úkonů – scénář jsme totiž mohli začít psát až poté, co byly nahrubo poskládány základní scény.

Během natáčení si pak většina herců stejně poupravila text tak, aby v jejich podání zněl přirozeněji. A při finálním střihu se pak některé scény ještě zkracovaly... Proto bylo před dabováním potřeba scénář ještě jednou přepsat (viz dále).

Pro každé natáčení jsem pro přehlednost celé věci hercům i sobě vytvořil tzv. sheet, ve kterém se mimo scénáře nachází i dresscode, seznam rekvizit a rozepsané scény, ve kterých se postava objevuje (**příloha 11**). Umístění herce či herců v jednotlivých scénách bylo odladěno už v rámci makety pomocí fotek zástupných postav. Pro usnadnění natáčení je u každé scény v sheetu zapsána velikost záběru (celek, polocalek, americký plán, polodetail, detail).

3.2.3 Natáčení

Jak jsem již zmínil výše, natáčení probíhalo ve fotografickém ateliéru Hellichovky, a na každou postavu (až na dvě výjimky) jsem měl vždy jeden pokus, jedno natáčecí okénko. O čas byla při natáčení nouze obecně. Zaprvé byly volné hodiny v ateliéru pouze v lednu (a o víkendech), kdy neprobíhala výuka VOŠG z důvodu zkouškového období. Zadruhé jsem většinou využíval různých časových prostojů a volných hodin mých kolegů, a velkorysosti představitelky hlavní hrdinky. Kupříkladu pro scénu s prodavačkou bylo potřeba kombinace volných hodin v ateliéru, volnějších hodin paní sekretářky, zastoupení mé práce kolegou, a uvolnění herečky představující prodavačku z hodin tělesné výchovy... Jak již bylo zmíněno výše, pro každé natáčení jsem měl připraven „sheet“, a maketu filmu. Scénář v sheetu nám sloužil jako osnova, ale pokud herec přišel s nápadem, jak pozměnit text, oživit scénu, případně i co vyškrtnout tak, aby text lépe seděl k jeho osobnosti, byly tyto změny jediné vítány.

Před každým natáčením bylo potřeba postavit set, nezapomenout rekvizity, dávat pozor na oblečení herců, nastavit světla a fotoaparát (všechny scény jsou točeny na Sony Alpha A7R se standardním objektivem v rozlišení Full HD, což se v postprodukci ukázalo jako velké omezení při přibližování záběrů – s formátem 4K by byl výsledek mnohem ostřejší), a po každém natáčení uvést ateliér do původního stavu (**příloha 12**). Postavy a scény nebyly bohužel natáčeny chronologicky od začátku filmu do konce, točil jsem podle časových možností herců. Je tak bohužel těžké vysledovat mé postupné zlepšování se v zacházení s kamerou a osvětlením. U prvního natáčení mě zaškolila má odborná konzultantka a kolegyně Adéla Leinweberová, u ostatních už jsem si musel poradit sám. Například druhé natáčení bylo s Tomášem Staňkem, představitelem kouřícího mladíka, a na výsledku je vidět, že jsem ještě nevěděl, co dělám. Naopak jedno z posledních natáčení bylo s průvodčím – Josefem Fialou, a tam už je výsledek naprosto uspokojivý.

3.2.4 Střih

V rámci úspory času jsem se snažil herce do filmu implementovat hned, jak jsem mohl. Navíc jsem na každém nově upraveném a vloženém záběru prohluboval své zkušenosti s klíčováním pozadí (odstranění pozadí a ponechání požadovaného, tedy herce) (**příloha 13**). Po zpracování všech záběrů tak, jak byly natočeny a rozvrženy, přišel na řadu střih. S velkou pomocí mé odborné konzultantky jsme postupně zkracovali dlouhé scény, vyhazovali nepotřebné a nezajímavé záběry, a snažili se do poněkud statického stylu filmu, dostat dynamiku skrze rychlejší střídání scén a prokládání dlouhých dialogů. Tato práce pak pokračovala i po zasazení dabingu a ozvučení.

3.2.5 Zvuk, hudba, postsynchrony

Jak již bylo zmíněno výše, kvůli alteracím scénáře během natáčení a následnému zkracování při střihu musel být finální scénář pro dabing přepsán znovu a načisto. Poté jsme mohli přejít k dabingu, v tomto případě k takzvanému postsynchronu. To je typ dabingu, při kterém herci dabují znovu sami sebe, nejčastěji z důvodu nekvalitně nahraného zvuku při natáčení. Což byl bohužel (a oproti očekávání) i případ mého filmu. Zde se nakonec nejvíce projevil problém „guerillové“ tvorby tohoto filmu. Sice jsem měl k dispozici svůj poměrně kvalitní mikrofon M-Audio UberMic, ale ne dostatek času a kvalitního prostoru pro nahrávání. Herce z řad školních zaměstnanců a studentů jsem nahrával v kabinetech, kamarády u nich doma (**příloha 14**)... Na zvuku to možná není zas tak poznat, je to však poznat v určitých místech na nesouladu zvukové stopy a pohybu úst (tzv. „lipsync“). Ne vždy se totiž povedlo říct stejnou větu na mikrofon tak jako na kameru. A to opět primárně z nedostatku času, a absence kvalitního studia – neměl jsem například možnost simultánně přehrávat video stopu a u toho nahrávat audio... Na většině míst se mi tento neduh podařilo opravit, na některých to je však stále poznat.

Zvuky a ruchy jsou řešeny podle aktuálního dění ve filmu. Zvuky jako kroky, cvakání terminálu na jízdenky, či cinkání mincí jsou ponechány v přirozené podobě. Ruchy v pozadí, například zvuk nádraží, jsou upraveny a prohnány řadou filtrů tak, aby působily méně pravděpodobně, vzdáleněji a náhodněji. A nerušily tak svou konkrétností rychlé přechody mezi součastností a Mariinými vzpomínkami či představami... Největším oříškem pak bylo vyrovnaní hlasitostí dialogů a jednotlivých zvuků tak, aby působily přesvědčivě.

Hudební stopu, která podkládá celý film, zkomponoval můj kamarád a výborný a všestranný hudebník *Vojtěch Grabač*, který sám vystupuje pod pseudonymem *Pokoj25*. Jak již bylo zmíněno výše, prvotní inspirace vychází z písně *Us* od Reginy Spektor. Vojtovi se na ni povedlo navázat tak, že zachoval pocit, který ve mě vyvolává originál, ale zároveň to není pouhá kopie. Rozvedl ji do několika různých melodií a úrovní, podle toho, co se zrovna ve filmu odehrává, a krásně tak podtrhuje celé jeho vyznění.

3.2.6 Finalizace a titulky

Po složení všech dílků dohromady proběhla ještě alespoň tři kola korektur ze strany Adély Leinweberové, za účelem vychytání posledních much, které bylo ještě v této fázi možné vychytat.

Jedním z posledních kroků byla tvorba titulků. Rozhodl jsem se je koncipovat v podobném duchu jako celý film, tedy koláží. Z novin jsem, jako starý vyděrač, vybral jednotlivá písmena, a z nich

poskládal nadpisy titulků. Jména jsou vyvedena písmem Trivia Slab. Písmo Trivia od Františka Štorma je tzv. superrodina písem, má tedy i další druhy písem. Bezserifová varianta Trivia Sans, stejně jako Trivia Slab z titulků jsou využity nejen v rámci této průvodní zprávy, ale i v rámci doprovodných materiálů k filmu. Filmové titulky jsou, pro lepší čitelnost v rychlém střihu, doplněny o jednoduché třípolíčkové animace z fotek, které jsem pořídil během natáčení.

(příloha 15)

Celý film byl komponován v programu Adobe After Effects, framerate 25 snímků za vteřinu v rozlišení Full HD, tedy 1920 × 1080 obrazových bodů v poměru stran 16:9, což je dnes standard (v rámci zachování filmové tematiky má tento poměr stran i tato průvodní zpráva). Exportován byl nejprve bezkompresně do formátu.avi, poté převeden pomocí Adobe Media Encoder do kompresního formátu H264, respektive.mp4. Z původních 138 GB je zkomprimován na únosných 980 MB.

3.2.7 Doprovodný materiál

Každý film potřebuje plakát, a film podle knižní předlohy si i tuto předlohu zaslouží dobře zpracovanou. Plakát i sešit se zalomenou povídkou vycházejí z estetiky filmu. Vzhledem k tomu, že se jedná o stejnojmennou povídku, je v obou tiskovinách použit název stejně jako ve filmu (tedy koláž z písmen z novin), stejně jako použité doplňkové písmo Trivia Slab. Grafická úprava a knižní zpracování povídky je podobně komorní jako příběh sám. Povídka je zalomena na 32 stran, doplněna o ilustrace přímo z filmu, celá, včetně obálky tištěna na jeden druh papíru – recyklovaný o plošné hmotnosti 120 g/m², a svázána jako brožura V₁ (**příloha 16**). Plakát vychází z „amerického“ plakátového stylu, v měřítku podle důležitosti (a samozřejmě kompozice) zobrazuje hlavní hrdiny v krajině, která navozuje stejnou atmosféru jako film samotný (**příloha 17**).

4. Účel

Dle autorky předlohy tato povídka, stejně jako většina jejích textů, neměla spatřit světlo světa. Píše primárně pro sebe do šuplíku, a jediná možnost, jak se dostat k jejím textům, je navštívit některé z mála autorských čtení, kterých se účastní. Což mě nesmírně mrzí, a tak využívám svých schopností a příležitostí k tomu, abych mohl pomoci jejím textům na světlo denní. Tento text, vzhledem k mému rodinnému zázemí, ve mě rezonoval natolik, že mi nestačilo ho pouze zalomit. Je mým přáním, aby teď měl možnost rezonovat i v ostatních, abych divákům zprostředkoval pocit, který vyvolal ve mně. A aby těch diváků bylo tolik, kolik je jen možné. V tuto chvíli jsem však rád, že jsem mohl načerpat obrovské množství nových zkušeností, pobavit a potěšit všechny, co se na tomto projektu podíleli, a alespoň zčásti splnit dětský herecký sen představitelce hlavní role, Renatě Horáčkové. Tento film je pro vás pro všechny.

5. Seznam použitých zdrojů

Literatura

JACKSON, Chris. *After effects for designers: graphic and interactive design in motion*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978113873587.

FIELD, Charlotte a Peter FIELL. *Graphic design for the 21st century / Grafikdesign im 21. Jahrhundert: 100 of the world's best graphic designers*. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.

SHAW, Austin. *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Second edition. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group, 2020. ISBN 9781138318656.

STONE, R. Brian a Leah WAHLIN. *The theory and practice of motion design: critical perspectives and professional practice*. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 9781138490802.

BERNARD, Jan a Pavla FRÝDLOVÁ. *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988.

Online

25fps.cz

cs.wikipedia.org

commons.wikimedia.org

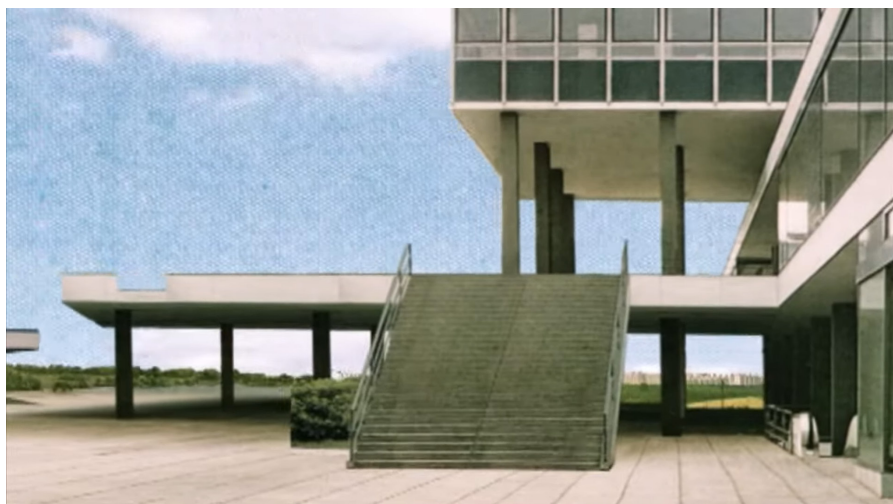
6. Resume

Za Sestrou (To See My Sister) is a short film based on a story written by Theodora Voráčková. It is an intimate story about an old lady who embarks on a train journey that is not what it first appears to be. The main protagonist, Marie, spent her whole life working around the house, and never had much time for anything else. So, in her advanced age, she decides to visit her sister. Or at least that is what she keeps telling to all the people she encounters. It's a story about the similarities we have with each other, about the little stories we all share.

I'm a great fan of Theodora's work, but, unfortunately, she's not a publishing author. That's why I decided to interpret this story (that stuck in my head for a couple of years) via animated video in order to make it more accessible to anyone. And I hope that this film will have the same effect on the audience, as the original story once had on me.

7. Seznam příloh

- Příloha 1** → Hlavní zdroje inspirací
- 1a)** Naše Věc – Virtual Soul Waste
 - 1b)** Looptroop Rockers – Fly Away / Struggle Continues
 - 1c)** Franz Ferdinand – Take Me Out
 - 1d)** Regina Spektor – Us
 - 1e)** TV Estráda – Anděl Na Dně trailer
 - 1f)** James Rolfe – Angry Video Game Nerd
- Příloha 2** → Plakát k výročí 300 let od úmrtí Santiniho
- Příloha 3** → Autorská kniha Agáty Horáčkové
- Příloha 4** → Kolektivní Halucinace – Vteřina
- Příloha 5** → Osnova
- Příloha 6** → Plánování jednotlivých scén
- Příloha 7** → Rekvizity a plánování natáčení
- Příloha 8** → První verze velkého celku na nádraží
- Příloha 9** → Zástupné postavy v hotových prostředích
- Příloha 10** → Ukázka z původního scénáře a sheetu
- Příloha 11** → Ukázka sheetu pro jednu z postav
- Příloha 12** → Fotografický ateliér a momenty z natáčení
- Příloha 13** → Implementace herců do videa
- Příloha 14** → Nahrávání postsynchronů (dabing)
- Příloha 15** → Tvorba titulků
- Příloha 16** → Sešitová verze původní povídky
- Příloha 17** → Plakát



Příloha 1 → Hlavní zdroje inspirací

1a) Naše Věc – Virtual Soul Waste

https://www.youtube.com/watch?v=jCxvaDZy1V8&ab_channel=dmozny



Příloha 1 → Hlavní zdroje inspirací

1b) Looptroop Rockers – Fly Away / Struggle Continues

https://www.youtube.com/watch?v=yBu5n2oRuq8&ab_channel=posedatum



Příloha 1 → Hlavní zdroje inspirací

1c) Franz Ferdinand – Take Me Out

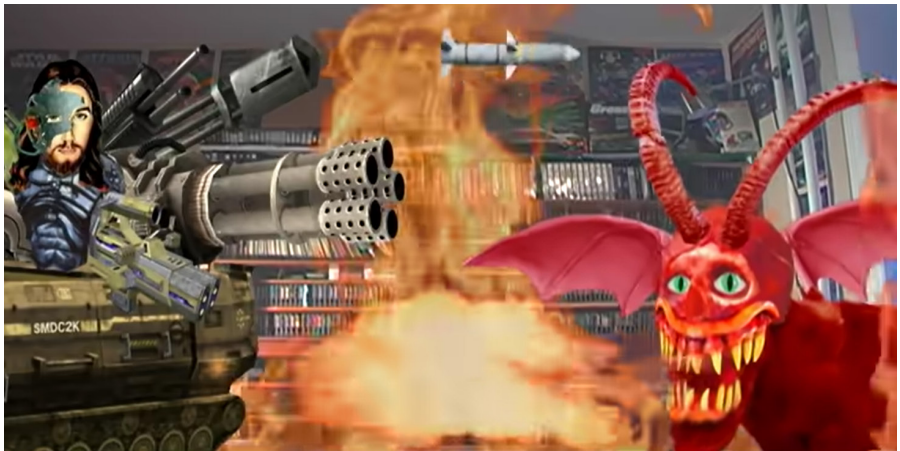
https://www.youtube.com/watch?v=GhCXAiNzgJo&ab_channel=DominoRecordingCo

1d) Regina Spektor – Us

https://www.youtube.com/watch?v=fczPlmz-Vug&ab_channel=ReginaSpektor

1e) TV Estráda – Anděl Na Dně trailer

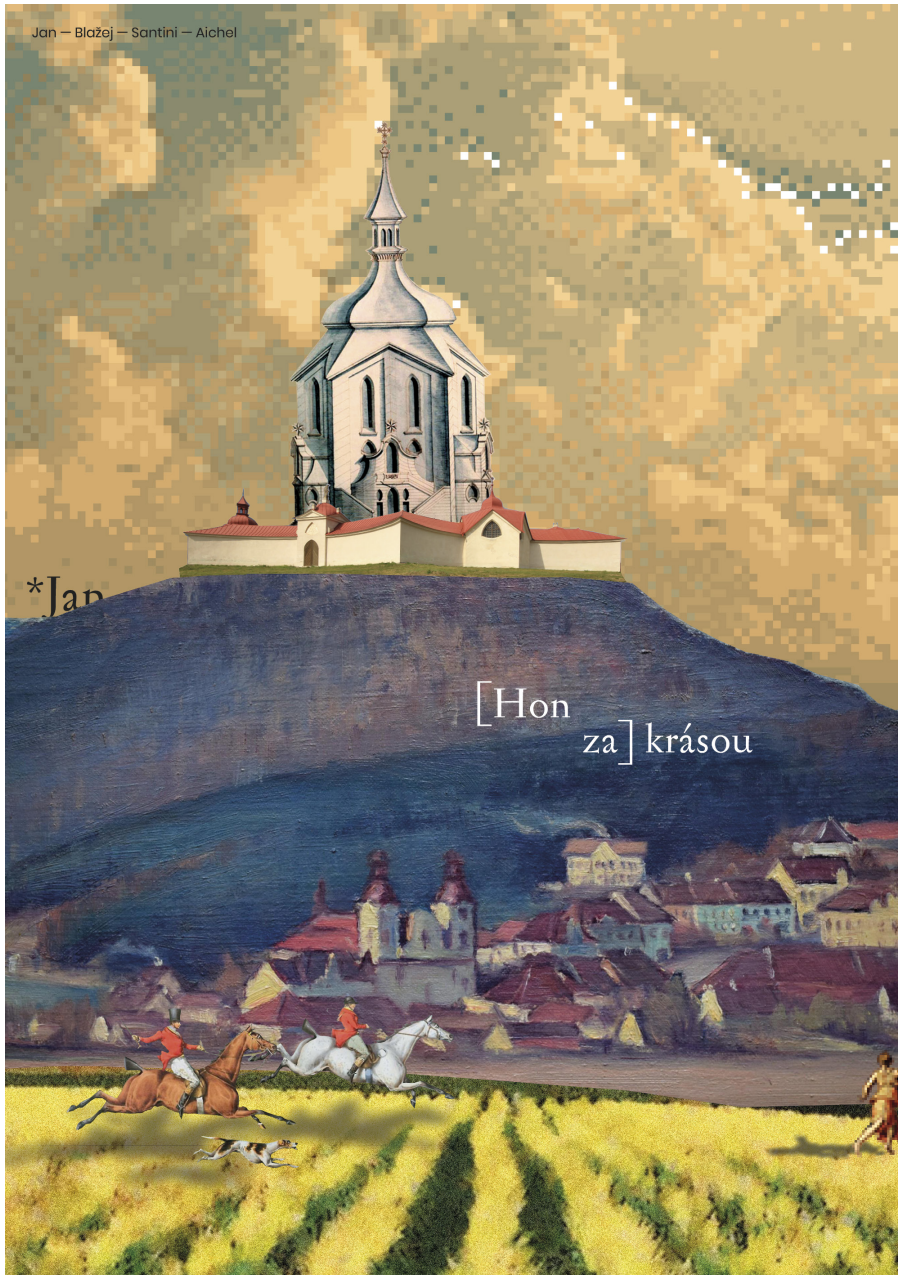
https://www.youtube.com/watch?v=ZZNXxwCm_Eo&ab_channel=TELEVIZEESTR%C3%81DA



Příloha 1 → Hlavní zdroje inspirací

1f) James Rolfe – Angry Video Game Nerd

https://www.youtube.com/watch?v=V4we8iFk-fY&list=PL2lsFruSiHfaeX2oGT56r6nadx_mgyZ9L&ab_channel=Cinemassacre



Příloha 2 → Plakát k výročí 300 let od úmrtí Santiniho

První ze série čtyř plakátů, z nichž každý byl realizován jiným stylem. Každý plakát je koncipován jako slovní hříčka vždy na každé jedno jeho jméno. Zde hříčka na jméno Jan (Honza).



Příloha 3 → Autorská kniha Agáty Horáčkové

Zde bylo možné vyzkoušet koláže v trochu uvolněnějším stylu. Jedná se o obálku knihy, dvě celostránkové a čtyři dvoustránkové ilustrace. Zde frontispice knihy, ještě v barevné variantě.



Příloha 4 → Kolektivní Halucinace – Vteřina

Videoklip, na kterém jsem si vyzkoušel principy koláže v pohybu.
Poslední zkuška přístupu před samotnou diplomovou prací.

https://www.youtube.com/watch?v=Bcs54uDSAnI&ab_channel=IndiesScope

Osnova za Sestrou

1. Pohled na nádraží, establishování současného stavu.
2. Z něj nájezd na Marii, vleče kufr.
3. Jde, a vzpomíná, že všem řekla, že jede za sestrou (sousedce, holce v krámě...)
4. Rozhlídne se po nádraží, lidí je mnohem méně, rychlá vzpomínka na stavbu dálnice a ubývání lidí z nádraží.
5. Kouká na rodinku (máma dítě bába), vzpomíná na svou situaci
6. Kouká na druhou rodinku, vzpomíná, jak se fintila.
7. Kouká na kouřícího mladíka, vzpomíná, jak s Hedou kouřily (třeba v kavárně Slavia)
8. Máma dítě bába se jí zeptají, jestli něco nemá. Třeba kapesník? A ona začne vzpomínat, jak zapomíná.
9. Přijíždí vlak, rozmlouvá s ním, poprvé se dává najevo, že odjíždí nadlouho, mluví s ní vlak, amplion, může s ní mluvit kufr a tak...
10. Přichází mladík, bere jí kufr, ten mu skoro upadne. Ona vzpomíná na manžvu a) jak ji přenesl přes práh?
11. Mladík to táhne do schodů, vzpomíná na manžvu b) tahá na zádech skříň do schodů
12. Mladík dává kufr nad hlavu, ptá se na rodinný stříbro (joke), ona vzpomíná c) háže si se synem (doslova).
13. Chvilí kecaj, mladík si začne číst nějakou divadelní hru. Ona vzpomíná na manžvu d), jak na týhle hře chrápal v divadle.
14. Kouká z okna, jede dlouhá vzpomínka na manžvu a celé manžovství... Zde je i to, že měla furt práci kolem domu, a s Hedou nemohla odjet na dovcu. A ani s manžvou nemohla na dovcu.
15. Průvodčí, scéna s drobáky! Ještě naposled, řekne za sestrou.
16. Obrovská finální vzpomínka/budoucnost... O smrti sestry se dozvíme až z náhrobku, po tom, co po procházce městem půjde Marie na hřbitov... Viz. celej konec povídky.
17. Z budoucnosti se to vrátí do vlaku. Kde akorát za oknem bude portugalské snové slunce. Z amplionu se pak ozve...

když ví, že je oběd. Práskne s hrncem o stůl. Zoom jak se polévka vylije na modely nebo něco...

5.5.2. Podívá se smířeně.

6. Kouká dál. Na dva pubertáky jak koukají do mobilu a jejich fintící se matku. Zakoulí očima.
- 6.1. Starší puberták netečně civí do mobilu.
- 6.2. Mladší chvíli taky, pak se s radostí podívá na mámu, že se mu něco povedlo a chce se pochlubit.
- 6.3. Máma říká něco ve smyslu „jasně miláčku, seš tak šikovnej“, ale u toho kouká do přední kamery mobilu a rovná si účes.
- 6.3.1. Vzpomínka na to, jak si jako mladší před zrcadlem natáčí kulmou vlasy, nebo se líčí nebo něco, a zpoza dveří na ní volá manžel se synem, ať sebou pohne, že jí to trvá, a že už musí jít...
- 6.3.2. Podívá se smířeně.
7. Kouká dál, jak kluk stojí pod střešou a kouří. Je schován ve stínu, ale vyfukuje kouř ven, aby co nejmíň obtěžoval ostatní. Zakoulí očima.
- 7.1. Marie zavzpomíná, jak seděla jako mladá, po maturitě v kavárně Slavia s Hedou, a kouřily a bavily se a měly se hezky...
- 7.2. Když se vrátí ze svých vzpomínek, mračí se na kouřícího kluka. Ten se na ní sladce usměje, a ona se mimoděk usměje zpátky.
8. Z úsměvu jí vytrhne poklepání na rameno. Rodinka (máma dítě bába), respektive máma ji pokepe na rameno, a zeptá se jí, jestli nemá kapesník (prostřih na upatlaný dítě?).
- 8.1. Ona se zamýšlí, přijde cartoonish scéna, pohled na kufr:
 - 8.1.1. Do zabaleného kufru dává poslední věci. Kufr zaklapne, chvíli se nic neděje, pak ho znovu otevře a chvíli kontroluje, štrachá. Zavře ho, už ho bere za ucho a chce zvednout, a v tom ho zase položí a otevře.
Nebo záběr na otevřený kufr, do kterého postupně padají různé věci, a kapesník bliká nebo je s otazníkem nebo ho něco překryje nebo tak něco?
Otevře se kufr plnej věcí. Vyjede lupička, a začne scanovat obsah kufru. Najede na různý věci, ale kapesníky nikde (teda, oni tam budou, budou lehee vyukovat, ale lupa se na nich nikdy nezastaví)?
 - 8.1.2. (Odehází ze dveří, zamyká, jde po cestičce. Zastaví se, a vrací se zkontrolovat, že je zamčeno. Ujistí se, a zase odehází po cestičce. Zastaví se, otočí, vrátí dovnitř do domu).
- 8.2. Ona zmateně říká, že neví, že si nemůže vzpomenout, jestli si ho sbalila s sebou do kufru.

Příloha 5 → Osnova

Příloha 6 → Plánování jednotlivých scén

Rekvizity + dresscode

Židle, stůl, zrcadlo (ale to uděláš líp v Afrech anebo ne?), plátěnka (a věci do ní plus hlavně ta bonboniéra z lepší čokolády až bude nakupovat), kufr (a věci do něj), čokoláda, sušenky, opalovák, model letadla, hrnec (nádobí), kulma (fén), kapesníky (látkové), svatební šaty, kniha (divadelní hra), věci do vzpomínky o práci, peněženka a hromada drobaků. Víno a skleničky.

SEHNAT HODNE MODRY / ZELENY LATKY! (na vymaskování environmentů)

Oblečení letní! Pro Pepu sehnat ajznboňáckou uniformu. Pro ségru ty svatební šaty.

Obsazení

Marie – Renatka Horáčková (SHEET DONE / SENT)

Prodávkačka u pokladny – Lucka Furmanová (SHEET DONE / SENT)

Sousedka – Dana Dusilová (SHEET DONE / SENT)

„Máma dítě bába“ – Anička, Dorotka, Jarda (SHEET DONE / SENT)

„Pubertáci s fintivou mámou“ – Pubertáci z druháku a Tereza Velíková (SHEET DONE / SENT)

Mladá Marie a rodina – Ségra, Honza a Ondra (SHEET DONE / SENT)

Koufící mladík – Tomáš Staněk (SHEET DONE / SENT / NATOČENO)

Průvodčí – Pepa Fiala (SHEET DONE / SENT)

Heda mladá – Hanka Tomaníková (SHEET DONE / SENT)

Syn velkéj – VOICEOVER – Vítek Havlíček? (SHEET DONE)

Heda stará – VOICEOVER – Bohunka Broumová (SHEET DONE)

Příloha 7 → Rekvizity a plánování natáčení

Původní seznam rekvizit, a plánovač splnění obesílání postav s jejich scénářem a potřebami k natáčení (sheetem).



Příloha 8 → První verze velkého celku na nádraží

Ukázka konstrukce jednotlivých scén.



Příloha 9 → Zástupné postavy v hotových prostředích

6. FINTÍCÍ SE MÁMA: *(se fintí)*
 PUBERTÁK: *Mami, mami, koukej, mám nejvyšší skóre!*
 FINTÍCÍ SE MÁMA: *(nezaujateř, dál se fintí) To seš moc šikovnej miláčku, jen tak dál!*
 PUBERTÁK: *Mami, ty nemáš radost? Vždyť ses na to ani nepodívala!*
- 6.1. Vzpomínka
 MANŽA: *No táák, Marie, už musíme jít, za chvíli nám to jede! (vzdáleně, nebude tam)*
 MARIE: *Jasně jasně, vždyť já už jdu (a dál se fintí).*
 MANŽA: *Marie povídám pojď, chceš, abychom to nestihli?*
7. Vzpomínka
 MARIE: *Ha! Teda Hedo, ta maturita nebyla zadarmo, co myslíš?*
 HEDA: *No to teda! Já koukala, jak ses vůbec nemohla vymáčknout! A viděla si, jak mladěj Čermák zrudnul, když jsem mu odpověděla, že ofset je tisk z výšky? No divím se, že mě nevyrazil! Prej... „no teda Hedo, to jsem myslel, že jste v hodinách dávala větší pozor!“*
 MARIE: *Ha, no to jó! Ale co... už je to jedno, hlavně že to máme za sebou! Tak na zdraví!...*
(připijí si, dál kouří a žvatlatí)

Natáčení **Za sestrou** – Dana – Dana Dusilová

(maketa filmu zde: <https://youtu.be/ui122O6G-IE>)

(Renatka přijíždí na nádraží zde: <https://youtu.be/Qn2Re4sg9Wk>)

Dresscode!NIC MODRÉHO!

Normální oblečení, jaké by měla Dana (dokonce se jmenujete stejně). Sezóna podzimní. Hodně skromné a civilní. Klidně to v čem přijdeš do práce?



Rekvizity

(pro green screen: schod nebo něco na čem bude Dana stát, tabulka čokolády)

Scény a pohledy

U sousedky:

- 1) Dana stojí na schodech, Marie pod ní, klábosí a předává bombonieru (poloprofil) – POLOCELEK
- 2) Jedna věta Dany – DETAIL
- 3) Jedna věta Marie – DETAIL

Scénář

U sousedky:

Sousedka: Aaaaa, Marie, co ty tady? Neměla si se stavit až v pátek?

MARIE: Ahoj Dano, promiň, v pátek se nestavím, odjíždím na pár dní pryč... Přišla jsem tě poprosit, jestli bys mi mezitím nemohla zalívat kytky... Klíč je pod dlaždicí, vždyť víš...

Příloha 10 → Ukázka z původního scénáře a sheetu

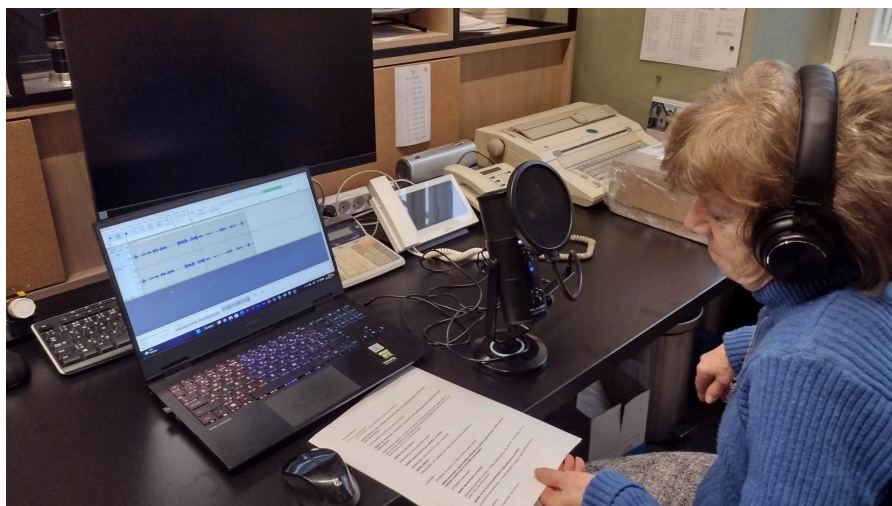
Příloha 11 → Ukázka sheetu pro jednu z postav.



Příloha 12 → Fotografický ateliér a momenty z natáčení

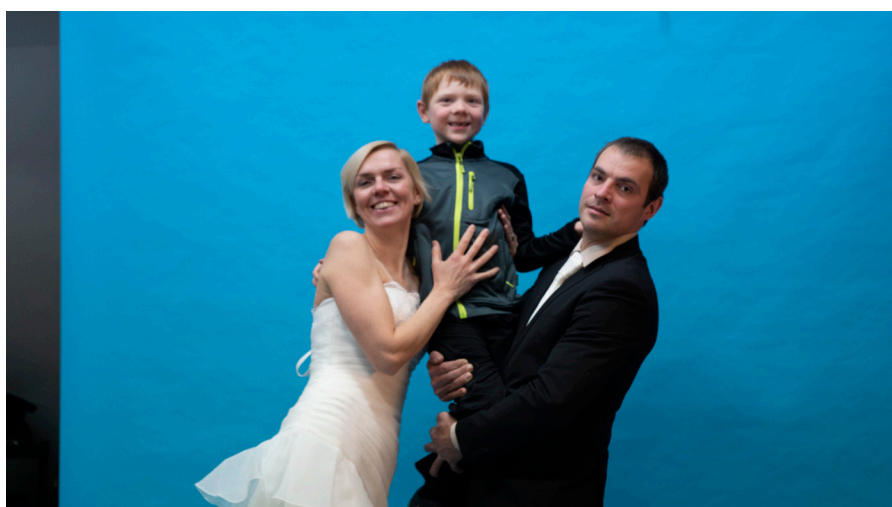


Příloha 13 → Implementace herců do videa



Příloha 14 → Nahrávání postsynchronů (dabing)

Momentky z dabování v sekretariátu školy i v kabinetu.





kteří zní trochu jako kdyby jeho majitele bolelo v krku, cucal bombón a ještě při tom šustil papírkem, ze kterého ho právě vybalil. Ze změní zvuků Marie rozezná jen začátek „Osobní vlak číslo 1531, ze směru...“ potom reproduktor zaskřípe, výchozí i konečná stanice se ztratí v šumu. Marie se usměje. Ztratit se v šumu. Tak se to musí udělat. Pevněji sevře ucho kufru.

Vlak přijede, v celé své bledě modré kráse roztáhne svých pět vagonů podél nástupiště, zastaví se, a jako by si Marii zkoumavě prohlížel. Marie pohled neohroženě opětuje. Divá se do tmavých lesklých oken vlaku a čte v nich otázku: „Jsi si jistá?“ „Jsem,“ přikývne odhodlaně a přelétne očima přes čerstvě nalakovaný bok vagonu ke dveřím, které se ztěžka otevírají, jako ústa posměšně poznamenávající: „A nebylo by lepší zůstat doma? Doma to přece znáš, máš tam všechno, co potřebuješ. A domov zase potřebuje tebe. Jak se o sebe postaráš, v tom velkém světě? Vždyť se v něm vůbec nevyznáš. Nejsi na takové nápady už stará?“ Chtěla by dveřím něco odseknout, jenže jí zrovna nenapadají vhodná slova, málem začne pochybovat, jestli vůbec má co namítnout a jestli by se přece jen neměla otočit na patě a vrátit, váhavě přeshlápne z nohy na nohu, když v tom se vedle ní ozve spásný hlas: „Nechcete s tím pomoci, babi?“

14

Mladík, který se na ni předtím tak mile usmál, típl svou cigaretu o sloupek a teď se naklání k Marii a natahuje ruku po jejím kufru.

„To budete hodnej,“ kývne Marie, chvíli bojuje s nutkáním připojit ještě oslovení „synáčku“, aby kluka trochu popíchla, není přece žádná jeho babi, ale když vidí, jak táhne její těžký kufr přes nástupiště a ještě ho vynáší do schodů, přemůže ji pocit vděčnosti a poznámku si odpustí. Vystoupá za mladíkem do vagonu a zastaví se vedle něj v uličce.

„Mám vám to dát nad sedadlo?“

„Ano, budete hodnej,“ opakuje Marie a pozoruje ho, jak s námahou zvedá kufr do příhrádky na zavazadla, pak si sundává batoh a háže ho vedle kufru. Má tenké paže, na kterých se pod kůži sice rýsují jakési šlachy, ale moc toho zjevně neunesou. Prsty má dlouhé a nehty upravené jako nějaký klavírista. „Moc vám děkuju,“ řekne a myslí přitom na to, jakých mu těch pár kroků dalo námahu. Bude to nejspíš nějaký student. Nebo úředník, možná mladý učitel, vědec nebo něco takového. Do chalupy by z něj tedy nic nebylo, pomyslí si. Za svých mladých let bych o takového kluka nezavadila ani pohledem. Vždyť by neunesl ani konev, natož žebřík. Představí si ty tenké paže, jak se ohánějí kosou nebo sekají dříví a málem by se rozesmála.

15

Krátký film Jana Berky

za SESTROU

Na motivy stejnojmenné povídky Theodora Voráčkové



V HLAVNÍCH ROLECH: BENEŠKA HORNÁČKOVÁ, LUCIE FIRMANOVÁ, DANA DUKLÍKOVÁ, JAROSLAV POSPĚCH, DROTA POSPĚCHOVÁ, ANNA-MARIE POSPĚCHOVÁ, VLASTA BERNÁČKOVÁ, ONDŘA BERNÁŠEK, JAN BERNÁŠEK, TEREZA VEJŠKOVÁ, MICHAL POTREBEC, MIKULÁŠ VAVROŠ, HANA TOMANÍKOVÁ, TOMÁŠ STANĚK, JOSEF FIŠAL
SVŮJ HLAS PŘEPŮJČIL: BOHUMILA ŘIŠKOVY, VLADIMÍR HOŘÁČEK, ŠTĚPÁN VÍZ
SCÉNÁŘ: THEODORA VORÁČKOVÁ
REŽISÉR: JIŘÍ ŠTĚPÁNEK
REŽISÉRKA: JULIA LEHVEŘEKOVÁ
REŽIE, PRODUKCE, ANIMACE, STŘIH, ZVUK: JAN ŽELKA