

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **LUNA**

**Bakalářská práce**

**Video**

**Albert Hrubý**

**Plzeň 2016**

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Multimediální design  
Specializace Multimédia

**Bakalářská práce**  
**Video**  
**Albert Hrubý**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeská univerzita v Plzni

**Plzeň 2016**

## **Prohlášení**

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

Plzeň, duben 2016

podpis

## **OBSAH**

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	6
2. Téma důvod jeho volby	8
3. Cíl práce	10
4. Proces přípravy	12
5. Proces tvorby	13
6. Technologická specifika	14
7. Popis díla	15
8. Přínos práce pro daný obor	16
9. Silné stránky	17
10. Slabé stránky	18
11. Seznam použitých příloh	29
a) Knižní a periodická literatura	
b) Internetové zdroje	
12. Resumé	20
13. Seznam příloh	21

*Poděkování*

*Děkuji své rodině, kamarádům a vedoucím za všechno.*

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Od počátku jsem byl odhodlán tvořit autorské filmy s viditelným kusem odvedené práce, neotřelým, ale zároveň precizním způsobem. Velký vliv ve mne zanechala má předchozí škola, SUPŠ na Žižkově. Naučil jsem se pracovat s prostorem a tvořit ho.

Do Plzně jsem přišel jako člověk manuálně i klasicky založený. S ideou své dosavadní dovednosti zdokonalit, rozšířit o techničtější nadhled a znalosti. Toužil jsem a zároveň spoléhal na předměty zaměřující se na práci a tvorbu pomocí počítačového softwaru. Pokud ovšem člověk software ke své práci nepoužívá, jsou pro něj vlastně zavedené postupy příjemnější a přínosnější, chuť a touha řešení technologií, (nepočítaje prostředky na pořízení záznamu - digitální fotoaparát, kamera) se vytrácí. Sám sebe bych definoval jako zručného kreativce.

Byl jsem zvědavý i na individuality, seskupení a pouta, která jsem za ten čas měl možnost objevit. Ateliéry svou strukturou nabízí tvořit s velmi odlišnými typy lidí, na ještě odlišnějších projektech. Mezi zásadní poznání bych zařadil práci s konceptem. Věc, která dokáže být snobsky nafouklá, ale i lidsky prožitá, nerespektovaná a znevažovaná je nezbytnou součástí umění dnešního i minulého.

U filmu si každá složka vyžaduje pozornost a čas nad ní strávený. Dává vám to prostor sobě samotnému se vypořádávat s jednotlivými procesy. Zařazení do žánru jsem nikdy od počátku nespecifikoval. Skládám vše z věcí zasahujících do různých míst a dob. Konkrétně dílo zařadit, je velký závazek.

Nikdy jsem hluboce nestudoval technologie marionetového filmu, své poznatky získal jen na základě jejich pozorování. Již od prvního ročníku jsem plánoval, pustit se do vlastního loutkového projektu. Několikrát jsem o tom na počátku tvoření scénáře přemýšlel. Našel jsem se ovšem i v další disciplíně, to jest práce s klíčováním a koláží.

Zpětně za sebe mohu říci, že volba mé specializace byla nejlepší možnou v rámci výběru tehdejšího UUD, na čemž má velký podíl můj ateliérový vedoucí Jan Morávek a asistent Lukáš Kellner. Vedle Multimédií, a obecně Médií, stojí též za zmínku kolektiv Animované a interaktivní tvorby. Nejen že jsem od počátku silně zvažoval jeho studium, ale bez jejich bývalých

student, jmenovitě Michaeli Režové a Vojtěcha Žáka, bych Plzeň nikdy nepoznal.

Během svého tříletého studia jsem měl již možnost, své práce několikrát prezentovat. Napříč mým studiem jsme s přáteli pořádali nepravidelné autorské proječní večery v pražské kavárně Potrvá, kterých se účastnili díla spolužáků Jana Kocoura, Matouše Valcháře, Vojtěcha Žáka a dalších lidí z různých uměleckých škol.<sup>1</sup> Během prvního ročníku jsem se dvakrát účastnil výstavy v galerii Vestředu, jako tvůrce. Poprvé na "Přesazích" s filmem Inkvizitor, podruhé jsem zahajoval vernisáž výstavy "A k čemu to to jako je?" hudební performací.<sup>2</sup> Do třetice jsem mohl přispět do atmosféry vernisáže "Stupně rozpadu" a zároveň oslavy ročního jubilea galerie Vestředu, elektronickým hudebním doprovodem. Můj hudební podkres poté doprovázel i autorské čtení Ondřeje Vacka, na kulturní akci (2.) Sbíráni v Plzni. Na jaře 2015 byl vybrán můj film Inkvizitor, spolu s třemi fotografickými kolážemi pouličních děl, na festival Kůra do Kutné hory. Tématem ročníku byl "Krásný nový svět". Dosavadní pomyslnou hudební tečku jsme učili společně s Janem Kocourem a kapelou RUM na jaře minulého roku opět v kavárně Potrvá. Od té doby se občas sejdeme, ještě s našimi kamarády z pražských vysokých uměleckých, jmenovitě Filipem Blažkem, Johanou Novotnou a dalšími, se kterými tvoříme společně analogovou elektronickou hudbu. Mám nesmírnou radost, že se nepatrný zlomek toho, co jsme vytvořili, dostal i do mé bakalářské práce.

Za zmínku stojí i projekty, kterým se nedostalo takové pozornosti. Jedním z nich je hraný film "3 - 1" popisující vnitřní frustraci mladého jedince, vypěněního ve zlý čin. Film jsme tvořili opět spolu s Janem Kocourem. Poslední dílo, které budu jmenovat je film "ÚL". Jedná se o romantickou cestu v alternativním světě, zfilmovanou podle mých povídek, ve spolupráci s mým literárně nadaným kamarádem Jiřím Šikem. Plakát k tomuto filmu se po demokratickém internetovém hlasování dostal do šestého čísla fakultního časopisu Crossover.

---

<sup>1</sup> Plakáty viz Obrazová příloha 1.1

<sup>2</sup> Dokumentární fotografie viz Obrazová příloha 1.2

## 2. Téma a důvod jeho volby

Jako téma své bakalářské práce jsem zvolil video. Médium živého záznamu a pohyblivého obrazu. Loutky a prostředí okolo nich, pak vynahrazují fakt, že tvořím video pouze v nehmataelných datech. V tomto případě zůstane po filmu i hmotný materiál, což v člověku zanechává pocit kusu odvedené práce, kterou lze ocenit hmatem i zrakem.

Od počátku mého vnímání světa jsem vyrůstal s animovanými a loutkovými postavami z VHS kazet a televizní obrazovky. Byly to české i zahraniční tituly. Jednoho z nejzásadnějších autorů musím jmenovat Břetislava Pojara. Kazetové nosiče a televize byla řadu let mým jediným zdrojem. Poté přišla DVD a internet, nezlomovější věc v mém životě. Audiovizuální díla mají obrovskou výhodu a zároveň kouzlo vtahování diváka přes vícero smyslů. Též také působí srozumitelněji větší škále lidí než klasické umění. Někdy ale vyžaduje mnoho času, kterým se musí divák „prokousávat“. Ve všech případech, však může neoslovený člověk odejít. To platí jak o kině, tak o galerii. Jde v podstatě o nápad, o kterém píše ve své knize o scénáristice animovaného filmu Edgar Dutka: *"Jak dostat dobrý nápad na animovaný film? Na to bohužel není žádná poučka. Především je to věc talentu, ale také to souvisí se schopností dobrý nápad vůbec rozpoznat, což už je věcí naší osobní zkušenosti. Proto je naprosto nezbytné - stejně jako pro scénáristiku hraného filmu, spisovatele nebo malíře, co nejvíce filmů shlédnout, co nejvíce knih přečíst, co nejvíce galerií prolézt - co nejvíce animovaných filmů nakoukat! Jinak těžko sami posoudíme, jestli náš nápad stojí za to, abychom s ním šli na trh či je to hříčka naší fantazie, zábavný blábol. Ale pozor! Někdy i ze zábavného blábolu může vzniknout dobrý scénář. V tom nám svou zkušeností může pomoci dramaturg, ten věčný ničitel našich bláhových představ."*<sup>3</sup> Forma marionetových loutek mne poutá svými možnostmi v prostoru a vizualitou. Loutkové filmy se tváří jako skutečnost, přitom jsou abstraktnější a mnohem více napodobují realitu, než hrané filmy. Loutce nemusíte nic vysvětlovat, stačí, že to víte vy. Obecně forma loutky nebo animovaného filmu má větší prostor pro představivost a dokreslování. Mezi takové počiny, které mne v posledních měsících velmi zaujali, patří: Malá z rybárny Jana Baleje, kterého lidé

---

<sup>3</sup> Citace z knihy Scénáristika animovaného filmu autora Edgara Dutky vydáno r. 2006



kritizují za technický nezdar. I přes tento hendikep, jsem se filmu poddal a plakal u něj. Dále Chcípáci, z dílen Buchet a loutek, pod režisérským dohledem Radka Berana. Malý pán, jemuž jsem měl tu čest, jako porotce, udělit na letošním Finále Plzeň Studentskou cenu za nejlepší celovečerní film. Na půdě, od Jiřího Barty. Za sebe, mám radost, že jsem jedny autory podpořil návštěvou kina, druhé koupí jejich titulu na DVD nosiči.

### 3. Cíl práce

Na počátku mé "umělecké" cesty bylo, beze sporu, přijetí na obor Scénografie na žižkovskou SUPŠ. Aniž bych si uvědomoval kontext práce mého děda, Petra Diviše, autora bezpočtu scénografických, kostýmních i malířských děl pro divadelní, televizní a filmové performace. Rozhodnutí, dát se na tuto dráhu, jsem učinil v nevědomí a nezávisle na jeho profesi. Děda zemřel před mým nástupem na první stupeň. I proto jsem svou bakalářskou práci pojal jako řemeslnou seberealizace a návrat ke kořenům.

Proces a čas mne vždy vede k adaptaci a přeupravování daného scénáře. U tvoření čehokoliv, od velkorozpočtového filmu po obraz, je přirozené a častokrát i plodné. Člověk tváří tvář obrazu a situaci, ke které zrovna přistupuje, vnímá srozumitelněji. Touha zapojit a oživit vytvořené objekty do hry. Její záznam a zpracování do filmového celku. Děj nezobrazuje jen divákovu přítomnost, ale i jiné obrazové informace z minulosti. V sitkomech a televizních seriálech také funguje realný záběr na dům a pak stříh do atelierového interiéru. Spojením záběrů z reálného prostředí a makety vzniká koláž. Ta má evokovat časosběrnou montáž. Situace může ukazovat místa z jiné perspektivy, s neúplnými nebo kompletními vzpomínkami. Práce s každou složkou se čím dál, tím víc, adaptovala. Blízké te mi tvoření práce formou dokumentu. *"Sledujeme - li film, postupně si uvědomujeme, že odněkud a od někoho pochází. Existuje příběh o tom, jak a proč byl natočen. Tyto příběhy často bývají mnohem osobitější a barvitější u dokumentů a avantgardních filmů než u filmů hraných."*

Ve filmu není nosným prvkem příběh, nýbrž rekonstrukce životních situací. Loutka všechny útrapy a nevole odlehčuje, ale zároveň na ně upozorňuje. Jedná se o autobiografické i smyšlené situace ze života, kontinuálně sledovány v jednom dni. Pracuji s jednotlivými motivy. Motiv útočiště představuje dům, ve kterém se velká část filmu odehrává. Skrytí a zavření uvnitř trávíme dost času, stejně jako cestováním a bytím venku. I dopodrobna vykreslený den ze vzpomínek, se liší od skutečnosti a jedná se pouze subjektivní interpretaci. Snažil jsem se zapojit i jiné představy a záznamy kamarádů, trávících spolu čas. Zdrojem pro mne byla knížka sebraných spisů Jaroslava Foglara Kronika Ztracené stopy, která je chlapeckým deníkem, ale i manuálem. Podle knihy, se můžeme naučit

správně stavět tábor i se dorozumívat námořní dorozumívací signalizací semaforem. Z knihy jsem použil motiv stolní hry "O Zlaté ostrovy", kterou jsem rozšířil o kartičky a kostky. Mělo tak dojít k evokaci a spojení si hry, se současnými složitými deskovými a počítačovými hrami, které do jisté míry zasáhli každému staršímu i mladšímu člověku do života. Podobně jako řada dalších autorů přebírající již vytvořené náměty a motivy z literatury a filmů, jsem film Luna chtěl poskládat z fragmentů dnešní i minulé kultury, doby. Jiřího charakter se i v reálném životě neobejde bez informačních a korespondenčních technologií jako je internet, facebook, messenger, chytrý telefon, televize. Film jsem si chtěl zidealizovat a vložit do něj prvky archaismů, které předcházely nebo nahrazují současné technologické trendy. Informace tedy čerpají z novin, dopisů, vzkazů, rádia a pokud se touží s někým na dálku spojit, je tu telefonní budka.

## 4. Proces přípravy

Řadu let toužím natočit klasickou „noire gangsterku“, v době americké prohibice a Celosvětové hospodářské krize známou také jako Velká deprese. Toto téma je pro mne velmi atraktivní, ne však úplně osobní. Proto jsem všechny nadšenecké pudy do historické Ameriky zadržel a zaměřil se na vyprávění osobního příběhu z domácího prostředí.

Na počátku jsem sepisoval body a motivy, se kterými jsem chtěl pracovat.<sup>4</sup> Rozmýšlel jsem si, které ponechat, a které pozměnit, a postupně jsem začal vše navzájem propojovat a zakreslovat do storyboardových okének a scénáře.<sup>5</sup> Před započatím samotného natáčení jsem chtěl mít vyřešenou otázku fundusu. Vyrobit, co nejvíce kulis a rekvizit, které budu moci během chvíle sestavit ve scénu, a rovnou zkoušet natáčet.

Film jsem zasadil do města Louny. Součástí přípravy bylo vytvoření malé makety a malba nejsilnějších, nejvýraznějších okamžiků. Cítil jsem potřebu situace z filmu přenést na formálnější plochu. Nashromáždil jsem proto sololitové desky, prostěradla, lišty a postupně vytvořil plochy, na kterých jsem některé výjevy zobrazil.<sup>6</sup> Dlouhé měsíce mi dělal společnost sešit s doplňujícími komentáři a poznámkami. Scény jsem si tím ještě více ujasnil, a mohl jsem přejít k výrobě kulis a hlavních protagonistů. Nejdominantějším stavebním materiálem se pro mne stal karton. Je nejvíce dostupný cenou i kvantitou. Nabízí širokou škálu množností jeho zpracování a využití. Má i svá úskalí. Například kroucení po nátěrové úpravě. Dalším dosti používaným materiálem byl polystyrén a kapa, vhodné jak na stěny interiéru, tak na vyřezání nábytku a dalších doplňků.

Výzvou pro mne byla výroba loutek. Bylo mi jasné, že klasickou marionetu bude muset ovládat plně funkční člověk a tedy v případě scény se všemi třemi hrdiny, tři zruční loutkovodiči. Byla to utopie, a tak jsem přišel s alternativnějším řešením udělat loutky bez složitého vodícího mechanismu (vahadla atd.), zavěšenou pouze na drátě umožňující pohyb těla a otáčení hlavy.

---

<sup>4</sup> Fotografie viz Obrazová příloha 1.3

<sup>5</sup> Fotografie viz Obrazová příloha 1.4

<sup>6</sup> Fotografie viz Obrazová příloha 1.5

## 5. Proces tvorby

S vytvořeným fundusem stavení, zdí interiérů, nábytku, rekvizit a samotných loutkových protagonistů jsem mohl přikročit k sestavování scény na natáčení. Příprava jedné scény mi někdy trvala i dva dny, než jsem přistoupil k jejímu natočení. Nevyhnul jsem se využití reálného prostředí města Louny a domu kamarádova otce. Několik scén jsem natáčel s loutkami přímo v prostředí, další pak s pomocí klíčování, kdy jsem dosazoval loutky do obrazu.

Problém byl též s prostory, kde bych mohl svou bakalářskou práci realizovat. Původní plán o zažádání nebytového prostoru, v mém trvalém bydlišti na Žižkově, nevyšel. Jako dílna na výrobu mi sloužil náš ateliér ve škole. Ten jsem poté využil i jako natáčecí studio exteriérových záběrů.<sup>7</sup> Interiér jsem přesunul do Prahy, ulice Politických vězňů, do ateliérů Katedry animované tvorby, za což velmi vděčím svému kamarádovi Filipu Blažkovi.<sup>8</sup> Prostor Prahy a Plzně sem často měnil podle potřeby. Důležité pro mne bylo, že scény už mají své zázemí. Šlo už jen v podstatě o převážení loutek a záznamové techniky. Natáčení loutek, ať už reálném nebo loutkovém prostředí, pro mne bylo velkým dobrodružstvím.<sup>9</sup> Každý záběr je točený buď ze stativu, kdy jsem pustil kameru a vodil loutky, nebo ruční kameru Canon držel v jedné ruce a loutku v ruce druhé. Přibývajícím materiálem jsem průběžně sestříhal, abych měl co nejjasnější představu o tom, co je třeba ještě dotočit a nač je třeba se ještě zaměřit.

Ruchy a obecně zvuk, jsem dělal v poslední fázi. Kombinuji asynchroní a synchroní zvukovou stopu, pořízenou buď přímo z videí nebo dodatečně nahranou zvlášť. Čas strávený nad dabováním postav se lišil. Musel sem se navíc velmi přizpůsobovat času a místu, kde k nahrání hlasů mělo docházet. Každý herec nahrával svou postavu individuálně. Paradoxem je, že zatím co s postavami Boba a Simona, jsem dohromady strávil 4 - 5 hodin nahrávání, s nejvýraznější postavou Jiřího jsem byl hotov za 30 minut. Videozáznam jsem v postprodukčním programu sestříhal, upravil sytost barev a ozvučil.

---

<sup>7</sup> Fotografie viz Obrazová příloha 1.6

<sup>8</sup> Fotografie viz Obrazová příloha 1.7

<sup>9</sup> Screenshot viz Obrazová příloha 1.8

## 6. Technologická specifika

Stopáž loutkového filmu jsem chtěl zachovat v rozsahu 15 až 20 minut. Základním pomyslným stavebním kamenem je digitální videozáznam. K videozáznamu jsem použil digitální zrcadlovku Nikon D3100 s objektivem a ohniskovou vzdáleností 18 - 55 mm a digitální kameru Canon DC310 s ohniskovou vzdáleností 2.6 - 96.2 mm. Zvukovou stopu jsem použil buď z pořízeném videozáznamu, nebo ji nahrál na mobilní telefon Sony Xperia a zvukový záznamník M - Audio Microtrack II. Ke stříhu a postprodukci jsem použil program Adobe Premiere Pro.<sup>10</sup>

Ke konkrétní scéně a prostředí jsem v případě potřeby využíval umělého osvětlení, abych docílil dané světelné atmosféry. Používám kompaktní dedolight, LED panelové osvětlení i stolní lampy.

Hlava, dlaně a chodidla loutek jsou vymodelované a vypálené z moduritu. Těla jsou látková vycpaná vatou. Z erárních a zbytkových látek mi blízká kamarádka a spolužačka Evelína Vančková ušila na hlavní protagonisty oděvy.

---

<sup>10</sup> Printescreen viz Obrazová příloha 1.9

## 7. Popis díla

Příběh je zasazen do okresního města Luna / Louny na severozápadě naší země, s bohatou historickou minulostí. Osada při brodu přes řeku na cestě do sousední země, Německa. V první fázi husitství se rozšířila pověst, že Luna patří mezi pět vyvolených měst, které v nastávajícím konci světa uniknou zkáze. Třicetiletá válka znamenala pro město katastrofu. Bylo několikrát po sobě vydrancováno saskými a švédskými vojsky. V průběhu 16. století byli z Luny vyhnáni židé. V průběhu 19. století došlo k rozsáhlým demolicím v historické části. Všechno to jsou historická fakta

Tři kamarádi Jiří, Bob a Simon tráví svůj volný čas v domě Jiřího otce v okresním městě Luna. Jiřího otec žije v domě sám, ale netráví v něm tolik času. To Jiří také ne, většinou v případě návštěvy jeho kamarádů přebývají společně v tomto věčně opuštěném útočišti.

Film začíná dopolende na konečné tramvajové zastávce U spravedlnosti, kde Bob jako brigádník prodává Radniční listy. Zastávka je však z technických důvodů uzavřena a nikdo si tudy neprodlužuje cestu do práce. Bob si odpracuje svůj čas a vrací se za Jiřím domů. Ten mezitím zašel nakoupit pečivo. Po návratu domů, ještě před Bobovým příchodem, zašel do zahrady pro psaní, která jim tam zanechávají známí a kamarádi. Simon ještě nevstal z postele a pořád spí. Jiří se na gauči věnuje čtení korespondence. Bob od něj zjišťuje, že má omrknout okolí garáží kvůli nezbedné partičce. Má strach i obavy, a tak bere občůzku jako větrací vycházku. Po Bobově odchodu Simon vstane, uspořádává si program na dnešní den a konverzuje s Jiřím. Jiří se ze svého psaní dozví, že si s ním chce jeho přítel promluvit po telefonu. Půjčí si drobné a vydává se do budky. Simona čeká nakládání krabic s mošty v nedalekých garážích. Před tím se prochází, vše si rekapituluje a připravuje se. Přichází večer. Simon se po práci zastaví na místě, kde má schůzku se svou slečnou. Ta nepřichází, proto se vrací k Jiřímu domu, kde už na něj kamarádi čekají. Posilnění alkoholem se chystají společně usednout k deskové hře a udělat si příjemný večer. S přibývajícými panáky v krvi vychází napovrch individuální tužby a bloky každého z party. Bob přepne magnetofon na agresivnější muziku, Jiří předvede děsivé herecké vystoupení a Simon se upne více na přítomnost konzumem prášků proti kašli. Hraní "O Zlaté ostrovy" je pomyslným finishem celého večera. Jak to rychle začne, tak to vše rychle zase skončí a probouzí se nový den. Jiří vstane jako první a jde

zazvonit na svého přítele. Tramvajová zastávka U spravedlnosti je opět v provozu a začíná nová epocha.



## 8. Přínos práce pro daný obor

Jsem si vědom určitého nadšení a prožití, které do vlastních prací vkládám. Myslím si, že k tomu poddání se většina lidí nemá. Často přemýšlím o tom, jestli mne mé nadšení pro film a vlastně obecně umění, můj život nestíží a nejen mne, ale i mým blízkým. Přemýšlím jakým směrem se vydat, abych své nadšení a ambice správně uplatnil. Za čím si ale stojím je láska a náboj s jakým k nejen svým, ale i jiným dílům přistupuji.

V dnešní hyperrealistické a zrychlené době filmu, je pro mne atraktivní a zajímavé široké spektrum rozdílných věcí. Dokáži ocenit jak výtvarný záměr, technické zpracování, tak i scénář a herecké výkony. Někdy je daný film přínosný ne jako celek, ale konkrétní složkou nebo myšlenkou. Od začátku pro mne není hlavní prioritou vytvořit technologicky perfektní veledílo, protože mne tyto věci odpírají koncentrovat se na výtvarnou složku věci. Péče a příprava techniky mne mnohdy ochuzuje o čas a chuť, které jsou pro mne důležitější na kreativním poli. Člověk má navíc tendence dovykreslovat si a domýšlet to, co film postrádá nebo přímo nezobrazuje. Osobně pak mám ze svých počinů i větší zážitek po stránce autorské a divácké. Odráží se to i na záznamové technice, kterou používám. V oblibě mám svou kameru Canon s 2000x , digitálním zoomem pro její kompaktnost, ovládací možnosti a plošný, nefilmový obraz.

Jak už jsem psal v prvním bodě, toužil jsem nahlédnout do softwarového řešení animace i stavby prostoru. Přišel jsem do kontaktu s Adobe Flash, které mne neuspokojil tak, jak jsem od něj očekával. Práce s 2D prostorem je mi bližší, s reálným papírem, než na počítačovém monitoru. Atraktivnější pro mne byla práce v programu na tvorbu a texturování 3D objektů. Měl jsem ovšem tendence využívat program velmi povrchově, tím myslím: vymodelovat, otexturovat, zadat polohu a úhel světla. Zatím jsem se nedostal k takovému případu, kde bych tuto, pro mne, nadějnou technologii využil. Stále je mi bližší tvorba objektů v reálném prostředí. V obou případech jde o fikci a šálení diváka. V mé tvorbě je mi bližší přiznaná fikce, než fikce, která si hraje na to, že je reálná.

## 9. Silné stránky

S celkovým výsledkem jsem spokojen. Od začátku jsem se snažil o obrazovou a scénickou návaznost a harmonii. Dopolední brigáda kamelota započínající den, na jehož konci je klid, večer a to, na co se těšíme. Bob musí obětovat kus svého času pro nějaké peníze. Po skončení jde do Jirkova domu, kde už doufá v klid, ale opět musí odejít a svoje pohodlí tak oddálit. Koumání u garáží bere spíš jako vycházku, než nebezpečnou misi. Klasickým vykřičníkem a vyvedením hrdinů z nálady je agresivní pokřik nebo nadávky, před kterými se stahují. Nejvíce choulostivý z trojce, je Jiří, který tráví celý den doma, až na vycházky k budce nebo pro jídlo. Na životech a situacích, které ve filmu pozorujeme, není nic závratného nebo nereálného. Naopak věřím, že se nejedná jen o moji výpověď. Diváci se mohou ztotožnit s náladou, s faktem, že by chtěli, aby to tak fungovalo. S tím, že to taky tak prožili nebo prožívají. Jak si nepamatují, kdo tu hru vyhrál, ale že jí opravdu hráli a momenty, jak cvrnkání hracích žetonů po mapě, je bavilo. Nejde však o nostalgii, ale to, že se vše stále trvá a probíhá. Situace mohou nahrazovat jiné. Mohou se chronologicky měnit.

Film v určitých fázích mění náladu. V první scéně v interiéru domu se pohybujeme dlouho dobu na jednom místě. Rozhodujeme se, spíme nebo jen sedíme a čteme si. Den se pořádně nerozběhl, věty jsou znuděné a pomalé, ale už se týkají toho, co bude Až. Ve scénáři jsem se hodně zaměřil na takové to věci. Vycházel jsem hodně z reálných situací. Ujasníme si věci a pak jde o řešení osobních témat. Nudíme se, ale chceme druhému dát najevo naši přítomnost nebo vnímání, to nastává čas pro konverzační omáčku. Ta plitkost podobající se realitě mne baví a mám radost z kompaktnosti takových scén. Výtvarná stránka mne též potěšila svým zdařeným vzhledem. I přes to, že bych chtěl více detailů a více interakcí, jsem v rámci mých možností docílil, čeho jsem chtěl. Nepřetržitý pobyt ve škole a snaha přispět do projektu každým dnem kusem skládačky, ve mne vzbuzují aliby, že jsem neprokrastinoval a udělal jsem pro svou práci vše, v rámci svých možností. Jsem rád, že jsem docílil výsledku, ze kterého si mohu do budoucna více vzít, než naopak.

## 10. Slabé stránky

Ve filmu jsou pravidla, která se mohou porušit, ale také, na která musíme dbát. Jedním z nich je dobrý zvuk. V mém případě se musím přiznat, že jsem se dabingu a zvuku nevěnoval takovou dobu, jakou jsem si představoval. Nebyl jsem jen dost důsledný v určitých chvílích. Nechtěl jsem dabéry otravovat svými požadavky a nároky. Proto jsem si zvolil ty kamarády, u kterých mne předem nevadilo, jejich přežvýkání scénáře nebo přirozený hlas. Nejedná se o chyby techniky, ale technické. Zvukový záznam jsem spustil s tím, že se libovolně "herec" dostane do role a správné recitační tóniny. Já si pak, postprodukčně, jednu z jeho verzí vyberu. Bohužel jsem ne vždy, hlídal některé okolní ruchy, které tam nepatří. Jedna zvuková stopa byla perfektní, další byla ovšem pokažená, protože herec si nahrávací zařízení položil vedle sebe a neměl ho před ústy. Jeho hlas se pak rozléhá po prázdném pokoji. Otázkou zůstává, jestli jsem měl být zapálenější, chtěl nechtěl zatnout a nahrávat znovu a znovu. S dabéry jsem plánoval opakovaný sraz s případnými změnami nebo doplňky, ale nezbyl na to čas. Z nahráváním ruchů sem byl už laxnější. Tak moc jsem se upnul na obrazovou stránku, až mi nezbylo dost času na propracování zvuku. Na druhou stranu film nestojí na informacích a spojlerech z mluvení, jedná se spíš o žvanící kulisu. Za hudebním podkresem si naopak stojím a považuji ho za zdařilý. Též jsem podcenil propojení záběrů z digitální zrcadlovky a digitální kamery. V některých částech to může působit rušivě. Tento problém jsem se snažil vyřešit postprodukční změnou sytosti barev a kvality obrazu. Mrzí mne i nedostatečná interakce loutek s věcmi. Na můj vkus, se okolo nich až příliš mnoho věcí válí a dělají, že se s nimi něco děje. Záměrem však bylo vytvářet zkratky a vypořádat se s tím jiným způsobem. Ve scénách, kdy má loutka projít dveřmi, nebo mezi futry musel nastat stříh nebo se loutka vůbec nemohla pohnout z místa.

## 11. Seznam použitých zdrojů

### a) knižní a periodická literatura

Dutka, Edgar. Scénáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta katedra animované tvorby / katedra scénáristiky. Praha. 2006. ISBN 80-7331-069-4

Nichols, Bill. Úvod do dokumentárního filmu. Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. Praha. 2010. ISBN 978-80-7331-181-0

Thompsonová, Kristin & Bordwell, David. Dějiny filmu Přehled světové kinematografie. Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Nakladatelství Lidové noviny. Praha. 2007. ISBN AMU 978-80-7331-3

### b) internetové zdroje

historie města Louny

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Louny>

## **12. Resumé**

As a topic of my thesis I chose the video. Live recording media and moving image. Puppets and the environment around them making up for the fact that they constitute only video and intangible data. In the movie is not supporting element of the story, but reconstruction situations. I work with different motives. Combining footage from the real environment and maquettes created collage.

The story is set in the district town of Luna in the northwest of our country with a rich historical past. Settlement near the ford across the river on their way to a neighboring country.

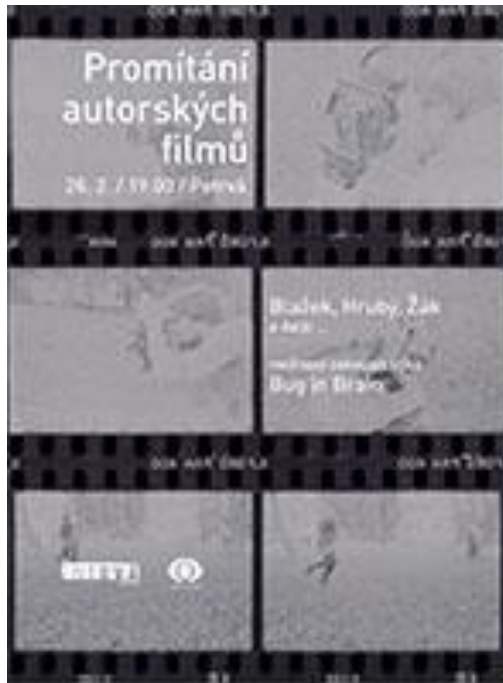
Three friends George, Bob and Simon spends his free time in the house of George's father in the district town of Luna. George's father lives alone in the house, but do not spend much time in it.

Neither does Jiří, mostly just in case of visit of his friends they reside together in this forsaken shelter.

### **13. Seznam příloh**

- 1.1 plakáty k autorským projekcím, 2014
- 1.2 projekce filmu Inkvizitor v galerii Vestředu, ZS 2014
- 1.3 sepsané motivy
- 1.4 kresba storyboardu
- 1.5 malba storyboardu
- 1.6 natáčení exteriéru
- 1.7 natáčení interiéru
- 1.8 natáčení v reálném prostředí
- 1.9 postprodukce

1.1



1.2

VE ROZIM ZAHN...  
 POJMA PEVNO A...  
 VYTRHNE S...  
 MA LUKA...  
 TRACIA V...  
 VYKONU...  
 V HUBE...  
 S...  
 A...  
 S...  
 MA...  
 I...  
 S...  
 S...  
 S...  
 S...

VYKONU...  
 V...  
 V...  
 V...  
 V...  
 V...  
 V...  
 V...

H...  
 S...  
 S...  
 S...  
 S...

...  
 ...  
 ...

...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...

...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...



1.5

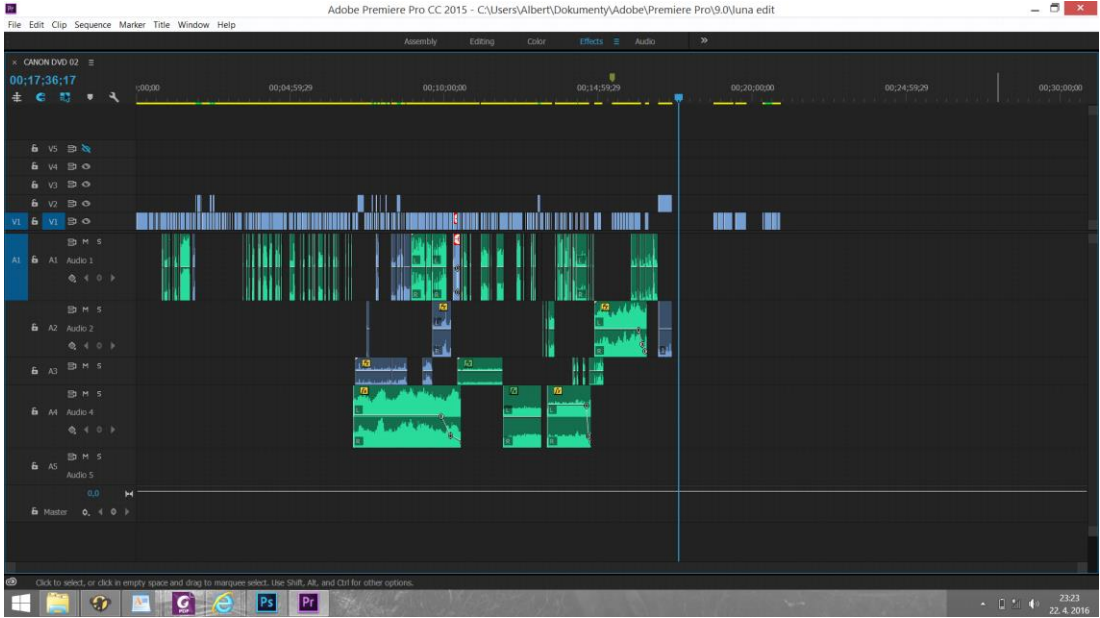


1.6



1.7

1.8



1.9

