

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

Diplomová práce

Plzeň 2022

BcA. Martin Hahn, DiS.

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

Diplomová práce

Filmové zpracování vlastního námětu

Na lovu

BcA. Martin Hahn, DiS.

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Intermediální tvorba
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

Filmové zpracování vlastního námětu

Na lovu

BcA. Martin Hahn, DiS.

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta,
Doc. MgA. Vojtěch Domlátil
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2022

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

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	8
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	10
	2.1 Téma a důvod jeho volby	10
	2.2 Cíl práce	11
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	12
	3.1 Proces přípravy	12
	3.2 Proces tvorby	13
4	POPIS DÍLA, SCÉNÁŘ, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	15
	4.1 Popis díla	15
	4.2 Scénář	16
	4.3 Technologická specifika	26
	4.4 Přínos práce pro daný obor	28
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	29
	Knižní a periodická literatura	29
6	RESUMÉ	30
7	SEZNAM PŘÍLOH	31

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Po celou dobu mého studia na FDULS jsem studoval obor Animovaná a interaktivní tvorba. Již před tím jsem studoval podobný obor na Vyšší odborné škole Václava Hollara, obor Interaktivní grafika. Tam jsem získal základní pojem o tom, co to je animovaný film a jak ho vytvořit. Své filmařské dovednosti jsem pak rozvíjel nejprve na bakalářském, a dále na navazujícím magisterském studiu na FDULS.

Na bakalářském studiu jsem si mohl vyzkoušet spoustu animačních technik, kterými se dá animovaný film vytvořit – od psaní scénáře po přípravu filmu k projekci. K jednotlivým zadáním jsem zde přistupoval následujícím způsobem: u každého úkolu jsem použil jinou techniku a jiný výtvarný styl. Bylo to proto, že jsem si chtěl vyzkoušet co nejvíc cest jak animaci tvořit a najít si tu vlastní. V této době mě asi nejvíce ovlivnila technika poloplastické animace, tu jsem po určitou dobu používal pro své projekty, tudíž jsem se s touto technikou naučil pracovat nejvíce. Stále je to jedna z mých oblíbených technik, která je použita například v mém oblíbeném Večerníčku „Potkali se u Kolína“. Touto technikou jsem vytvořil i svou bakalářskou práci, počítačovou hru „Kapitán Makk“. Na tomto projektu jsem spolupracoval s mým kamarádem a spolužákem Pavlem Endrlem. Kapitán Makk byl náš spoluautorský projekt. Na bakalářském studiu jsme s Pavlem často spolupracovali a stalo se z nás známé animátorské duo tvůrců. To ovlivnilo samozřejmě naše výtvarné styly, já přijal do svého stylu něco od Pavla a i on ode mě. Hodně mě mrzí, že do dnešních dnů není naše hra dokončená. Bohužel se nám nikdy nepodařilo sehnat do našeho týmu schopného programátora, který by byl ochotný pracovat s námi již na téměř dokončeném projektu. Nicméně, nikdy jsme se nevzdali plánů na dokončení a jednoho dne si ji určitě budete moci zahrát. Na tomto projektu jsem se naučil spoustu užitečných dovedností, hlavně postprodukční techniky a práci s počítačovým programem Adobe After Effect. Toto ovlivnilo moji další tvorbu.

Po tomto projektu jsme s Pavlem a Marií Svatoňovou pokračovali ve stejném stylu a natočili animovaný film „Cirkus“. Bylo to zajímavé zadání, protože se jednalo o spolupráci dvou ateliérů animace, dvou škol z opačných koutů světa. Spolupráce probíhala se školou z Japonska. Toto pásmo se mělo posílat na různé festivaly animovaných filmů po světě. Náš film jsme nakonec také poslali na festival animovaného filmu Anifilm, kde se film zařadil do projekce v sekci Český obzor.

Nad volbou magisterského oboru jsem příliš neváhal, přihlásil jsem se znovu na obor Animace, protože už jsem měl v hlavě připravený projekt, který jsem chtěl vytvořit jako diplomovou práci. Šlo o další počítačovou hru, měla se odehrávat v prostředí Prachovských skal, uživatel v podobě místního lesního ducha Pelíška by pomáhal ztracené skále najít cestu zpátky domů. Projekt nakonec zůstal jen ve fázi námětu a několika přípravných skic vizuálů prostředí a postav. S odstupem jsem rád, že jsem si to rozmyslel a místo toho natočil film, vyhnul jsem se tak potencionálním komplikacím spojených s kódováním hry.

Dále na magisterském studiu jsem natočil Zálesáka Rufuse, krátký film technikou voděné loutky, marionety. Tady jsem našel techniku pro svůj diplomový film. Líbil se mi styl výtvarné podoby loutky i její pohyb. Tento pohyb je často tak nepředvídatelný a nedokonalý, že je až humorný i ve chvílích, kdy by to nikdo nečekal. Zálesák Rufus v podobě filmové je společný projekt, který jsem natočil s mým kamarádem z ateliéru ilustrace na UMPRUM, s Davidem Dolenským. David vymyslel postavu Rufuse

Zálesáka v knižní podobě. Natočili jsme spolu trailer na animovanou sérii Rufuse Zálesáka a první díl této série, který se jmenuje „Vaření s Rufusem“. Tento projekt jsem využil ke dvěma účelům – jeden jako technologickou a výtvarnou zkoušku pro diplomovou práci, a druhý jako propagační film pro Davidovu knihu. V budoucnu máme s Davidem plány natočit s tímto charakterem minisérii ve stylu Večerníčku, ale uvidíme jak to nakonec s Rufusem dopadne.

Mimo školních zadání jsem začal pracovat i na zajímavých zakázkách, některé bych tu rád zmínil, protože jsou to projekty, které souvisí s mou specializací.

Tyto zakázky jsem tvořil ve firmě Loony Creators. Tato firma se skládá z lidí většinou z naší fakulty, je to taková směs od ilustrátorů a fotografů po animátory. Společně pracujeme na různých projektech a daří se nám získávat i větší zakázky. Například jsme pomáhali na reklamě pro automobilovou společnost Volkswagen. Vyráběli jsme tam dva Phonotropy. Což byl hlavně můj úkol. Phonotrop funguje podobně jako Zoetrop, akorát efekt animace vzniká pouze díky synchronizaci měnících se fází a rychlosti závěrky v kameře. Průběh práce byl velice hektický a plný stresu, znovu a neustále jsme vytvářeli nové pásy animovaných fází, vytvořené ze starých videí automobilové kultury v Americe. Díky tomuto projektu jsem si vyzkoušel pracovat ve velkém týmu lidí a na velké komerční zakázce. Byl to projekt s velkou produkcí, a tak se naše velká snaha zdála jako maličký dílek toho všeho. Nakonec je ale hezké vidět naši práci ve filální reklamě. Byla to cenná zkušenost, vyzkoušet si jak to v tomto velkém byznysu funguje.

Po tomto projektu jsem se seznámil s Vastimilem Šenkýřem, je to designér specializující se výrobou a navrhováním skleněných váz, sklenic a různých nádob. Pro něj jsem vytvořil videa jeho produktů. Projekt CUT. Kombinoval jsem techniky stop motion animace a střihu. Rozhodně mě spolupráce s tímto člověkem baví a myslím, že Vlastimil má veliký potenciál být brzy opravdu slavný. Nejen proto s ním budu rád spolupracovat i v budoucnu.

Animovaná upoutávka na výstavu Czech design week byla další skvělá příležitost vytvořit animované dílo, které se dostane k širokému obecenstvu prostřednictvím projekce v kině Aero, a díky sociálním sítím Facebook a Instagram. Slávu jsem za to sice žádnou nezískal, ale dobrý pocit ano. Animaci jsem dělal ve 3D v programu Blender. Jedná se o simulaci a interakci měkkých barevných míčku z různých materiálů a tvrdých ostrých krystalů. Nikdy předtím jsem nic podobného nezkoušel, ani ve 3D programech jsem nebyl příliš zběhlý, tak jsem se musel vše potřebné v krátké době doučit. Ve 3D animaci mě to hodně posunulo, a díky tomu mám teď možnost pracovat na různých zakázkách s 3D animací. A myslím si, že výsledná animace vyšla moc hezky.

Po tomto projektu jsem se začal věnovat hlavně svému diplomovému filmu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Téma a důvod jeho volby

Přibližné téma diplomové práce jsem měl vymyšlené poměrně brzy, bylo to už někdy začátkem studia magisterského oboru. Bylo to v době, kdy jsme společně s mými přáteli Davidem a Pavlem začali jezdit na výlety do přírody. Oběhli jsme svět trampingu a s Davidem jsme začali hojně jezdit na čundry. Tramping, bushcraft a wood craft se stal naším koníčkem. Naučili jsme se spoustu užitečných dovedností jak přežít noc v českých lesích a také různé řezbářské techniky jak vyřezat lžiči a podobně. Trampská subkultura, ve které jsem se octl, mě ovlivnila a rozhodla o tématu mé diplomové práce. Rozhodl jsem se natočit film inspirovaný trampskými příběhy a zmíněné řezbářské dovednosti využít pro výrobu loutek. Věděl jsem, že chci natočit loutkový film v přírodě a k tomu jsem zvolil techniku voděné loutky marionety. Přišla mi to jako nejvhodnější technika, kterou bych mohl použít. Marioneta svým typickým stylem pohybu, který není v přírodě dokonalý, ale spíš neomalený a svým způsobem zábavný, se skvěle hodí k tomuto záměru.

Už jen zbývalo vymyslet příběh. Shodou okolností David Dolenský v této době vytvořil knihu „Rufus Zálesák“, za kterou vyhrál cenu Zlatá stuha 2021 (Výtvarná část: Literatura faktu pro děti a mládež). No a mě napadlo, že bych k propagačnímu účelu této knihy mohl natočit krátké animované video. V hlavní roli s hlavní postavou knihy Rufusem Zálesákem. Chtěl jsem si vyzkoušet techniku tohoto stylu animace, se kterým jsem neměl doposud žádnou zkušenost. Společně s Davidem jsme vytvořili první loutku Rufuse a natočili krátký trailer na jeho knihu.

Postava zálesáka Rufuse se mi velice zalíbila, odpovídala přesně mé představě o hlavní postavě mé diplomové práce. Dohodl jsem se tedy s autorem postavy, že ji použiju a udělám z ní hlavního protagonistu svého filmu. Měli jsme s Rufusem více plánů. Chtěli jsme natočit poučný seriál pro děti, kde by Rufus vysvětloval různé dovednosti a návody užitečné pro ty, co se rádi toulají v lese. Například které bylínky jsou jedlé a co se z nich dá uvařit, nebo jak vyrobit přístřešek z materiálů nalezených v lese. Natočili jsme spolu jednu epizodu „Vaření v přírodě s Rufusem“. To mi zároveň posloužilo jako další technologická zkouška pro tuto techniku animace, díky tomu jsem vylepšil loutku z technické stránky, aby dokázala zahrát vše potřebné.

Natočili jsme první epizodu, oba jsme z ní byli nadšení a já si začal připravovat scénář na diplomovou práci. K Rufusovi jsem vymyslel další dvě postavy, jeho kamarády trampy: Tonyho Seržanta a Dědka. Postavy mají trampská jména. Vymyslel jsem příběh, kde každá ze tří postav bude vyprávět svojí historku – co se jim stalo v lesích. Takže struktura scénáře se měla skládat dohromady ze tří odlišných a samostatně fungujících příběhů jednotlivých postav. Ale toto snažení nakonec nevyšlo. Nakonec jsme se s Davidem domluvili, že postavu Rufuse nemůžu ve svém diplomovém filmu použít. Davidovi to nemám za zlé, nakonec jsme se na tom shodli oba.

Kvůli tomu, že máme po vysokoškolských studiích s touto loutkou ještě plány, tak moc nechceme v budoucnu řešit nějaké komplikace s autorskými právy v případě, že by loutka patřila škole. Z počátku mi to bylo líto, ale později jsem vymyslel nové postavy a nový příběh, který sice už není tolik zasazen do trampského prostředí, ale vychází z první historky původního scénáře. Vyměnil jsem postavu Rufuse za postavu Myslivce a přizpůsobil tomu celý příběh. Nakonec si myslím, že to bylo správné rozhodnutí, kterého nelituji.

2.2 Cíl práce

Mým filmem bych rád zprostředkoval divákovi příjemný zážitek, u které ho se třeba i pobaví. Chtěl bych předat atmosféru krásné šumavské přírody a také silnou atmosféru poutavého příběhu. Budu rád, pokud se mi podaří přimíchat i trochu té esence trampské subkultury, kterou je příběh pořád jemně inspirovaný a možná jednoho dne svět Myslivce se světem Zálesáka propojím. Cílem této práce je vytvořit zábavný krátký fim, který je jasně pochopitelný a užijí si ho velcí i malí diváci. Dostane se k divákům nejen prostřednictvím youtubového kanálu naší fakulty, ale i skrze nejrůznější projekce festivalů animovaného filmu všude možně u nás, a snad i projekcí zahraničních.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Proces přípravy započal, jak jsem už nastínil, při shromažďování příběhů a historek z trampského prostředí a později také příběhů se severské mytologie. Chtěl jsem napsat příběh, ve kterém se spojují oba tyto světy, protože to vystihuje i můj osobní přístup k trampství jako takovému. Sám rád kombinuji tradiční švédský bushcraft s českou trampskou tradicí, a to ať už ve výbavě a oblečení, které sebou do lesa nosívám, tak i v dovednostech s pobytem spojených v přírodě. Oblečení a vybavení loutek je inspirováno skutečným oblečením a vybavením, některé sám používám. Chtěl jsem, aby příběh mého filmu obsahoval vše, co je mi na mých výpravách do lesa nejbližší.

Jako jedna z inspirací mi byl i jeden sen, který se mi zdál jednou na čundru. Zdálo se mi jak ležím na zádech a koukám na hvězdy a ke mě přišel jelen, já měl otevřené oči a nemohl se pohnout. Jednou mě obešel, a pak odešel někam pryč. Nemohl jsem hýbat hlavou, tak jsem neviděl kam odešel. Poté jsem se probudil a viděl jsem naprosto stejný pohled oblohy, o kterém se mi zdálo. Dodnes nevím, jestli se mi to jen zdálo, nebo tam ten jelen opravdu byl.

Do příběhu jsem chtěl dát jelena s kouzelnou mocí, a k tomu se mi hodila trocha té severské mytologie, kam by postava měnící se z člověka na jelena dobře pasovala. Napsal jsem několik scénářů, dohromady tři, ty jsem ještě dále postupně měnil a upravoval. První verze vyprávěla příběh tří trampů, Rufuse, Seržanta a Dědka. První příběh, který vyprávěl Rufus, obsahoval zmíněného Jelena, který se mění v severského boha. Dědek a Seržant měli také své příběhy. Časem mi začalo docházet, že kdybych se snažil vše natočit, tak by stopáž mého filmu přesáhla nejspíš půl hodiny. Tak dlouhý film bych rozhodně neměl šanci stihout natočit a možná by to ani nikoho nebavilo sledovat tak dlouho. Tudíž jsem se rozhodl zpracovat pouze první z příběhů. Příběh o Rufusovi, který potká v Brdském trojúhelníku magického Jelena, který se promění ve Vikinga. Tento příběh jsem nahradil jiným.

Vytvořil jsem scénář Myslivce Čechoty, který loví Jelena, proměněného Vikinga. Vikingská část příběhu je inspirována příběhy starých severských božstev, ale konečný příběh jsem si napsal sám ve formě více pohádkového vyprávění. Vytvořil jsem si storyboard a animatik, kterého jsem se držel spíše orientačně. Z časových a jiných úsporných důvodů jsem některé méně podstatné části příběhu vynechal a nebo změnil. Kresebné návrhy postav mi nakreslil David Dolenský, podle těchto skic jsem se držel hlavně při výrobě loutky Myslivce.

Ostatní skici, podle kterých jsem vyráběl rekvizity, jsem si kreslil sám. Nastudoval jsem si na internetu střih mysliveckého kabátu a vikingského oblečení, které jsem následně vyráběl podle těchto reálných předloh. Všechny papírkové loutky a prostředí pro ploškovou animaci mi nakreslila Petra Horáková.

3.2 Proces tvorby

Začal jsem tvorbou loutek a rekvizit. Loutky prošly několika procesy předělávání a úprav, nejprve jsem zkoušel vše vyřezat z lipového dřeva. Chtěl jsem využít řezbářské dovednosti, které jsem si osvojil provozováním woodcraftu na svých toukách v lesích. Záměrně jsem loutky vyřezával hrubě, aby bylo vidět že jsou vyřezány ručně nožem a sekyrkou, ale zároveň jsem chtěl, aby měli i jemné detaily, jako jsou nehty na prstech a vrásky na rukou. Dělal jsem to takto, protože jsem s loutkami chtěl natáčet i bližší detaily, a proto bylo nezbytné, aby loutky vypadaly i z blízka dobře.

U loutek jsem chtěl docílit vyzařující podoby na pomezí ručně vyřezávané dřevěné hračky vyrobené za dob vikingských a zároveň dostatečně realistické na to, aby loutka působila jako něco živého s dostatkem věrohodných detailů. Toto snažení se mi nakonec podařilo, ale za cenu dlouhého času výroby. Nejprve jsem používal výhradně ručních nástrojů, to by ale trvalo příliš dlouho, tak jsem následně přešel k malé ruční fréze. To mi práci urychlilo, ale ne dostatečně. Nakonec jsem začal využívat dílnu v prostorách Makersace nacházející se v prostorách DEPA, kde jsem našel veškeré vybavení, které jsem k dokončení loutek potřeboval. Díky tomu jsem byl schopen loutky dokončit, i když až na poslední chvíli. Tři loutky a pokoj pro Myslivce jsem vyráběl dohromady tři měsíce. Nepočítám do toho čas strávený výrobou prvních prototypů loutek, které jsem nakonec nepoužil.

Recykloval jsem některé použitelné části, protože jsem měl nedostatek dřeva. Dřevo z lípy v malém množství sepoměrně špatně shání. Rekvizity pro Myslivce, pušku a dalekohled, jsem vyráběl v dílně v ateliéru Šperku na FDULS. Vyrobeny jsou z mosazi a dřeva. Naučil jsem se pracovat s těmito materiály, abych docílil mechanicky realistického, ale i výtvarně stylizovaného vzhledu hodícího se k loutkám. Naučil jsem se šít na šicím stroji, abych mohl loutkám ušít oblečení. Dále jsem loutky patinoval vodovými barvami, aby vypadali trochu opotřebovaně.

Proces samotného natáčení proběhl rychle v porovnání s výrobou. Celková doba natáčení trvala čtyři dny. Původně jsem chtěl natáčením strávit více času, a určitě by si to můj film zasloužil. Dopadlo to jak to dopadlo a nechtěl jsem mé spolupracovníky příliš okrádat o čas když vím, že ho měli sami málo. Dříve jsem natáčet nemohl, protože nebyly hotové loutky a později bych nestihl celou postprodukci. Alespoň bych rád řekl, že při natáčení probíhalo vše hladce jak bylo naplánované... ale neprobíhalo. Při natáčení nás bylo málo, mnohem méně než s kolika lidmi jsem původně počítal. Nejprve jsme natáčeli jen ve třech lidech, pak ve dvou. Do toho se nám zablokovala SD karta ve fotoaparátu, ze které se nám znovu neopakovatelné záběry naštěstí povedlo získat u společnosti specializující se na záchranu dat. Do toho jsme byli všichni nemocní s teplotami a kašlem jsme běhali po šumavských loukách s loutkami a kamerou. Nicméně se film podařilo natočit i s těmito překážkami.

Závěrečným procesem tvorby byla postprodukce, a v rámci ní vytváření speciálních efektů v počítači. Do filmu jsem zařadil několik trikových záběrů, které se musí dodělat v PC. Dalším krokem byl střih natočených záběrů, kde se musel vyřadit nepoužitelný materiál. Některé záběry bylo nutno zrychlit a jiné naopak zpomalit. Současně jsem pracoval i na animované části mého filmu, která je vytvořena odlišnou technikou. Technikou ploškové animace, v příběhu slouží jako přechod v ději do jiné časové roviny, když Viking vypráví svůj příběh Myslivci.

Papírkovou animaci použitou na pochodních kolem vikingského drakkaru vytvořila Eliška Bednárová. Poslední částí celého procesu je zvuková stránka filmu, kterou jsem si z části nahrával sám v exteriéru a dabing postav a ruchů, které jsem nahrával doma. Vysledným exportem filmu můj proces tvorby diplomové práce končí.

4 POPIS DÍLA, SCÉNÁŘ, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

Animovaný film s konečným názvem „Na Lovu“. Film je animovaný dvěma technikami, první a obsáhlejší část technikou voděné loutky marionety, a druhá ploškovou papírkovou animací. Stopáž filmu je dlouhá přibližně osm minut. Ve filmu hrají tři loutky – Jelen, Myslivec a Viking. Příběh filmu se odehrává v lese a na loukách v šumavských horách. V hlavní roli Myslivec Rudolf Čechota stopuje a snaží se ulovit Jelena aby si jeho paroží mohl přidat do sbírky, Jelen utíká a brání se mu svými magickými schopnostmi. Nakonec se ukáže, že Jelen je ve skutečnosti severským bohem, který se na jelena přeměnil. Tento Viking jménem Hjort Lokison byl před mnoha lety vyhnán z ráje a byl uvězněn zde na zemi v jednom lese. Tady musí zůstat dokud nesplní podmínky, které mu ostatní velcí bohové uložili, aby se mohl vrátit domů. Potřebuje k tomu zabít Myslivce a vzít mu jeho duši, ale ten nečekaně severana přemůže, když mu dojde, že je to ten Jelen a pověsí si doma jeho hlavu místo trofeje na stěnu. V ději se objevuje několik časových rovin – současnost a minulost. Při změně časové roviny dojde i ke změně masky obrazu, nacházíme-li se v minulosti, poměr stran obrazu je 4:3. Jsme-li v současnosti, poměr stran je 16:9. V závěru filmu se najednou nacházíme v přítomnosti a minulosti zároveň, v obraze se kombinuje formát 4:3 ve středu obrazu, kde se odehrává minulost, a po stranách se odehrává přítomnost, dohromady vzniká poměr obrazu 16:9.

Tento film je doprovázen dabingem a ruchy.

4.2 Scénář

ROZTMÍVAČKA :

1 EXT. LOUKY A LESY - RÁNO

Hory, kopce, louky a lesy. opar nad kopečky, nebo vycházející sluníčko

STŘIH :

2 EXT. LES - RÁNO

Les, Ranní slunce svítí do korun smrků

STŘIH :

3 EXT. LES - RÁNO

Kmeny stromů, chvění větví a prosvítající sluneční paprsky mezi nimi

STŘIH :

4 EXT. PALOUČEK V LESE - RÁNO

Do záběru přichází hlavní postava myslivec Rudolf Čechota. Rozdupává houbu, pak se na ní zastaví, vytahuje dalekohled a rozhlíží se po okolí, dává dalekohled dolů a chvíli ještě kouká, pak odchází přič z palouku někam do lesa.

MYSLIVEC
(povzdych)
...eeee tak tady houby

STŘIH:

5 EXT. POLOM - DEN

Myslivec prochází polomem, na chvíli se zastavuje a prohlíží si tu spoušť a hned pokračuje v chůzi dál

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

STŘIH:

6 EXT. LESNÍ CESTA - DEN

Myslivec jde po cestě bloudí a hledá

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

STŘIH:

7 EXT. BOBKY V LESE - DEN

Myslivec rázným krokem prochází kolem čerstvých jeleních bobků, nachází první stopu, kterou za sebou zanechal jelen, kterého teď začíná pronásledovat.

MYSLIVEC
to vypadá slibně

STŘIH:

8 EXT. LES - DEN

Myslivec stojí v lese, hledá další stopy kde by jelen mohl být,

MYSLIVEC
hmm a teď kudy ?

něco vidí v dálce a rozebíhá se k tomu

MYSLIVEC
Počkej co je to támhle ?

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

STŘIH:

9 EXT. VŠTEV V LESE - DEN

Myslivec přibíhá k větvi, na které viděl kousek jelení srsti, chvíli si ji prohlíží z blízka, pak se rozebíhá, jelen bude blízko.

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

MYSLIVEC
hele počkej, ty vole ! bílá srst! se picnu

STŘIH:

10 EXT. CESTA K LOUCE - DEN

Myslivec jde do kopce

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

a přeskakuje nějaký kořen, nebo jinou překážku na cestě

MYSLIVEC
hopsahejsa

STŘIH:

11 EXT. SVAČINA NA PAŘEZU - DEN

Myslivec sedí na pařezu a bolí ho nohy

MYSLIVEC
ježiši to mě ale bolejí nohy

Myslivec svačí na pařezu

MYSLIVEC
hmmm dobrý chleběk mi připravila moje drahá mmhmm

STŘIH:

12 EXT. CHŮZE LESEM - DEN

Myslivec pokračuje v chůzi lesem,

MYSLIVEC
ťap,ťap,ťap

zastaví se a vidí posed na kraji lesa

MYSLIVEC
ty vole posed !

STŘIH:

13 EXT. POSED, LOUKA, JELEN ČÁST PRVNÍ - DEN

Myslivec leze nahoru na posed

MYSLIVEC

to je ale křáp, snad to pode mnou nerupne

Myslivec si hrcne nahoru na posed, bere si do rukou dalekohlea aby se porozhlédl po jelenovi. Kouká skrz dalekohled, vidí louku a les

MYSLIVEC

nic nevidim

Když v tom něco uvidí, paroží a né ledajaké, vidí paroží osmadvacateráka

MYSLIVEC

Ty vole, není možná, já se posezu !

Myslivec skloní dalekohled, zahledí se nahoru a vzpomíná

PROLÍNAČKA

bululululu

PROLÍNAČKA :

14 INT. MYSLIVCŮV POKOJ S TROFEJEMI - DEN

Myslivec stojí ve svém pokoji s trofejami a kouká na prázdný erb uprostřed stěny

PROLÍNAČKA :

15 EXT. POSED, LOUKA, JELEN ČÁST DRUHÁ - DEN

Myslivec kouká na jelena s krásným parožím, nevěřičně kroutí hlavou a na jelena namíří svojí brokovnici

MYSLIVEC

(šeptem)

mám tě na mušce ty hajzle

Jelen to ale usliší, koukne naštvane na myslivce a zavrčí

JELEN

vrrrrrrrrr

Jelen dupne svými kopyty do země, kapýtko zajiskří

PROSTŘETÍ

zvuk hřmění

Myslivec zpozoruje, že se nad ním blízká

MYSLIVEC
Šmarjá bouřka ?

a na poslední chvíli seskočí z posedu do bezpečí, do posehu uhodí blesk a posed zapálí

MYSLIVEC
hop do krytu

PROSTŘEDÍ
zvuk hromu a blesku

Myslivec leží otřesen a v šoku vedle posedu nehýbe se, jelen mezi tím uteče se smíhem do lesa

JELEN
hehe to ti patří

Myslivec se probere a vidí, že jelen už je fuč

MYSLIVEC
Moje záda, moje břicho, kde je ten prevít, musím rychle za ním

Myslivec utíká za jelenem do lesa

MYSLIVEC
(funí)
to byla divná bouřka

STŘIH:

16 EXT. LES HLEDÁNÍ STOPY - DEN

Myslivec vtrhne do lesa, klestí si cestu větvemi, rozhlíží se po jelenovi, jelen se mihne za větví

PROSTŘEDÍ
zašustění větve

Myslivec si toho vimne a rozebíhá se za jelenem

MYSLIVEC
tam je

STŘIH:

17 EXT. LES PRONÁSLEDOVÁNÍ JELENA - DEN

Myslivec běží lesem

MYSLIVEC
běží a funí

STŘIH:

18 EXT. SKÁLA PRONÁSLEDOVÁNÍ JELENA - DEN

Myslivec slézá ze skály, aby nadběhl jelenovi

MYSLIVEC

tady to krosnu starou mysliveckou fintou po skále, to ten jelen nebude čekat

MYSLIVEC

funí a heká na skále

STŘIH:

19 EXT. PRONÁSLEDOVÁNÍ LES BLOUDĚNÍ - ODPOLEDNE

Myslivec stratil stopu, je unavený a pomalu jde lesem, je smířený, že mu jelen utekl

MYSLIVEC

zdrhnul, to není fér, už jsem ho měl na podnose

STŘIH:

20 EXT. MÝTINA DRUHÉ SETKÁNÍ JELENA A MYSLIVCE - ODPOLEDNE

Myslivec vychází z pozastromu zkroušený, však náhle uvidí znovu jelena na skalce. Jelen je ozářen éterickou září a vypadá mnohem honosněji a mystičtěji.

MYSLIVEC

hohoho

Myslivec se skryje za kmenem stromu a má radost z toho jaké má štěstí

MYSLIVEC

hehehe

Myslivec má znovu jelena na mušce, vystřelí, rána jelena mine, s jelenem to ani nehne, pak se jako drsňák s hrozivým výrazem v očích otočí na myslivce

JELEN

ty zmrde !

a znovu po něm vystřelí blesk, tentokrát s úmyslem myslivce trefit.

PROSTŘEDÍ

hřmění

Blesk trefí větev, která se ulomí a sletí ze stromu myslivci na hlavu, myslivec ztrácí vědomí

PROSTŘEDÍ

zvuky : hrom,blesk,lámající se větve

MYSLIVEC

au !

ZATMÍVAČKA A ROZTMÍVAČKA:

21 EXT. VLÁČENÍ MYSLIVCE TEMNÝM LESEM - NOC

Myslivec je vláčen za nohy temným lesem. Nevidí na toho kdo ho táhne. Z počátku je v bezvědomí, na krátkou dobu se probere a pak znovu omdlí.

MYSLIVEC

uuuuuu mmmm

POSTŘEDÍ

těžké dupání a tažení těla po lesním podrostu

STŘIH:

22 EXT. VYCHÁZEJÍCÍ MĚSÍC - NOC

V lese se setmělo, vychází měsíc

STŘIH:

23 EXT. LES, V DÁLCE BLIKÁ OHEŇ - NOC

V dálce bliká slabé světýlko, které prosvítá skrze větve a stromy

ROZTMÍVAČKA:

24 EXT. SETKÁNÍ S VIKINGEM U OHNĚ - NOC

Myslivec spí na špalku někde v lese, řed ním plápolá ohýnek

MYSLIVEC

chrrr chrápy chrápy

po chvíli vidíme jak vedle něj po pravé straně sedí děsivé vyhlížející potetované fousaté individuum, vypadá jako vikingský bojovník ze starých ság.

Viking si chvíli prohlíží myslivce, napije se ze svého rohu na medovinu,

VIKING

glogloglo

zahodí roh a strefí jím spícího myslivce, kterého tak probudí.

MYSLIVEC
au co je ?

VIKING
noc

Oba na sebe chvíly koukají a nic neříkají, myslivec má strach ale nakonec mu to nedá a zeptá se.

MYSLIVEC
A a a k-k-kdo j-ji ty ty ?

VIKING
no když už se ptáš

Viking si přisedne blíž k myslivcovi a začne mu vyprávět svůj příběh

VIKING
*hehehe už ani nepmatuji kdy naposledy jsem měl příležitost si s někým trochu pokecat mehehehe. já jsem Hjort (jort) lokison, byl jsem jedním z Ásů, víš? ale už je to opravdu dávno
to už ani nepamatuju jak je to dlouho. Vyhnali mě ty skety z mého domova. smáli se mi že jsem srab. Co je na tom když nechceš vraždit v bitvě no co ?*

PROSTŘEDÍ
zvuk praskání ohně

STŘIH:

25 EXT. PLOŠKA, VYPRÁVĚNÍ KOPEC NA KTERÉM JE LES - DEN

Jelen na kopci porostlém stromy v pustině kouká z lesa

VIKING
jsem tu už strašně dlouho v tomhle lese, už to tu nemůžu vystát, musím přič za každou cenu nebo se zblázním hehe. Myslíš že mi chutná tráva co ?

STŘIH:

26 EXT. PLOŠKA, VYPRÁVĚNÍ JELEN STOJÍCÍ V LESE - DEN

Jelen stojí na hranici lesa, kouká z lesa ven

VIKING
A nemůžu ani ven tady z toho podělanýho lesa, jsem tu jako vězeně představ si to furt ty samý blbý stromi každý den na ně koukám

STŘIH:

27 EXT. PLOŠKA, VYPRÁVĚNÍ JELEN JDE LESEM - DEN

Jelen jede mlžným lesem a najednou se promění na vikinga

VIKING

jednou z čas se proměním na člověka, abych si dal trochu toho masa víc, ale jinak mě to tady pěkně sere. Midgard, taková díra

STŘIH:

28 EXT. PLOŠKA, VYPRÁVĚNÍ, STRAŠIDELNÝ DRAKKAR NA PALOUKU V LESE - NOC

Lesní palouk uprostřed hlubokého lesa, na něk kamenný kruh s hořícími pochodněmi a uvnitř rozestavěvá loď

VIKING

Fotr se stavil jen jednou asi za posledních ani nevím tisíc let nebo jak dlouho to je, no a nechal mi tu svojí starou loď, prý abych se mohl jednou vrátit. Ale byla úplně na hadry rozflákaná ! Dodnes nevím co tí sleduje. Nakonec jsem se rozhodl že nemám jinou možnost než ji opravit

STŘIH:

29 EXT. PLOŠKA. OPRAVA LODI - NOC

VIKING

Hele co ti budu povídat zkoušle jsem všechno možný dřevo dob, buk, olši, břízu ale nic nešlo, nic nefungovalo, s tou lodí jsem nemohl hnou, ale pak jsem na to konečně kápnul tomu dřevu chyběla duše aby loď letěla.

MYSLIVEC

a od od kud máš ty du duše ?

VIKING

Řeknu ti to asi takhle, Zabijím zlí lidi co mi tady v lese zabloudí a jejich duše zakleju do dřeva i když mi to je proti srsti, ale táta to tak asi chtěl. A teď mi už chybí jenom jedno poslední prkýnko. hehehehehe

STŘIH:

29 EXT. MYSLIVEC S VIKINGEM U OHNIŠTĚ - NOC

Myslivec se celý klepe po strašidelné historce kterou právě slyšel a pak mu dojde

MYSLIVEC

t-t-t takž-že ty jsi ten j-jelen ?

Viking se nakloní k ohni

VIKING
je na čase vyplout zvedáme kotvy, hehehe

Viking zfoukne oheň

VIKING
fuuuuu

STŘIH:

30 TITULKY

PROSTŘEDÍ
zvuky křiku, bitky a řezání dřeva

ROZTMÍVAČKA :

31 INT. MYSLIVCŮV BYT - DEN

stojíme v pokoji s trofejemi u myslivce doma . Na zdi visí hlava vikinga, na dřívě prázdném erbu.

KONEC

4.3 Technologická specifiká

Loutky Myslivce, Vikinga i Jelena jsou vyrobeny převážně z lipového dřeva, ocelového drátku, topenářské koudele, látky a kůže. Prvním úkolem bylo rozštípat kus lipového kmenu, který jsem dostal darem, na menší polínka, ze kterých se dají vyřezat jednotlivé součásti loutky. Polena jsem našťípával velkou štípací sekerou a klínem. Na vyřezání loutek jsem z počátku používal pouze tradiční finský řezbářský nůž a malou ruční sekyrku, později jsem si práci usnadnil ruční multifunkční frézou Dremel 3000, která mi byla velice užitečným nástrojem. Díky různorodému příslušenství mi tato frézka zastoupila celou řadu užitečných nástrojů od vrtačky přes brusku po kotoučovou pilku. Z počátku jsem ji používal na většinu hrubší práce, na opracování jednotlivých částí do tvaru polotovarů, a pak jsem použil nůž, abych vrátil dřevu rukodělný vzhled. Následně jsem použil znovu Dremel na dokončení jemných detailů loutky, kterých nebylo možné dosáhnout nožem. Do Dremelu jsem použil nástroj mini frézečky na dřevo. Nakonec jsem pro tu nejhrubší práci využíval velkých strojů v prostorách Makerspace. Tam jsem se naučil používat stolní pilu, kterou jsem si opracoval dřevo na hrubé tvary, a velkou stolní brusku na hrubé obroušení tvarů. Zbytek práce jsem dodělal dremelem a noži. Pro Myslivcův pokojík jsem ještě použil velkou formátovací pilu, kterou jsem nařezal desky, ze kterých jsem sestavil místnost hájovny. Kloubky, které drží loutku pohromadě, jsem vyrobil z ramínkového drátu, který jsem si nachýbal, do dřevěných částí loutky jsem navrtal dírky a kloubky zajistil epoxy lepidlem. Ramínkový drát má podle mě ideální tloušťku i tuhost, a na toto použití se mi hodil.

Vlasy a vousy jsem loutkám vyrobil nalepením topenářské koudele po vrstvách podobně jako se vrstní došková střecha a koudel jsem na loutce zajistil lepidlem Herkules. Vlasy jsem nabarvil vodovými barvami, protože jsem nechtěl, aby se mi příliš slepily.

Tetování loutky Vikinga kreslil David Dolenský, běžným fixem na papír, fix se ve dřevě mírně rozpil a vznikl podobný efekt, jaký vznikne člověku na kůži u staršího tetování.

Loutka Jelena je obroušená hrubým brusným papírem, chtěl jsem dosáhnout struktury srsti. Poté je Jelen nastříkán bílou křídovou barvou na nábytek. Chtěl jsem, aby Jelen působil kontrastním dojmem a byl dobře viditelný na lesním travnatém pozadí.

Oblečení loutky Vikinga jsem šil ručně, kožešinu, co má na zádech, je z berana a opasek v kalhotách z kůže. Sponu opasku a náramek jsem si vyrobil z mosazného plechu a okoval na kovadlině.

Oblečení Myslivce jsem šil na šicím stroji, boty jsem lepil lepidlem na kůži z kousků kůže přímo na nohy. Brokovnici a dalekohled jsem svařoval a koval z mědi a mosazi v ateliéru Šperk, paní asistentka tam na mě byla moc milá a ukázala mi jak svařovat, protahovat mosazný drát a měnit jeho profil, za to ji moc děkuji.

Vodící mechanismus loutky jsem vyrobil ze svářecího drátu toušťky 3 mm a na navázání loutky jsem použil obyčejný vlasec.

Zvolil jsem si techniku animace marionet, voděných loutek. Natáčí se živý záznam představení zahraničního loutkou ovládanou hercem. Tato technika má své výhody i nevýhody. Jednou z výhod je relativně krátký čas natáčení jednotlivých záběrů, pokud jde tedy vše podle plánu natáčení. Ale zároveň může být tento proces mnohem náročnější a intenzivnější prací. Velká nevýhoda oproti technice stop motion je právě tento živý záznam, při němž animátor či vodič nemá takovou kontrolu nad pohyby loutky a záběr se proto většinou musí opakovat několikrát. Další nevýhodou je velikost týmu potřebného k natáčení, každá loutka potřebuje minimálně jednoho vodiče, poté je potřeba kameraman, a podle náročnosti záběru další lidé. U stop motion techniky si animátor vystačí sám a teoreticky je vlastně jedno kolika loutkami má v záběru pohnout.

Druhou animační technikou, kterou jsem použil, je plošková animace. Jednotlivé komponenty záběrů jsou ručně nakresleny tuškou na čtverku, následně vybarvené vodovými barvami a vyřezané řezákem, poté naskenované na zeleném papíře, který slouží jako klíčovací zelené pozadí. Tento zelený podklad je postprodukčně odstraněn z obrazu, ale stín vzniklý tloušťkou papíru zůstane. Díky tomu vznikne podobný výsledný obraz jako když se animuje papírková loutka na skle a jednotlivé fáze se fotí fotoaparát. Výhodou této techniky je možnost s jednotlivými částmi loutky dále postprodukčně pracovat, například je deformovat a podobně.

Kromě animace jsem postprodukčně řešil i speciální efekty, jako jsou blesky, které jsem animoval v programu Adobe After Effects. Dělal jsem zde i masky, abych mohl vyříznout některé věci ze záběru.

V programu Adobe Premiere jsem stříhal natočený materiál, prováděl jsem časový remapping některých záběrů, něco bylo potřeba zrychlit a jiné záběry zpomalit. V tomto programu jsem dělal i barevnou korekturu záberů.

Pro nahrání zvuku jsem zvolil spíše provizorní techniku, zvuky s dabingem jsem nahrával doma na mikrofon Zoom. Kvalita zvuku není sice nejlepší, ale plánuji zvukovou stránku mého filmu dokončit na profesionálnější úrovni. To plánuji až po odevzdání diplomové práce před tím, než budu zkoušet můj film poslat na některý z festivalů animovaného filmu.

4.4 Přínos práce pro daný obor

Myslím si, že animovaný film technikou voděné loutky v dnešní době už není tak běžný. Tento film navíc v sobě kombinuje dvě animační techniky. Druhou techniku skenovanou ploškovou animaci jsem zatím ještě nikde neviděl, přinejmenším je tato technika vzácná, pokud už existuje i v jiném filmu. Filmový střih v závěru filmu jsem se pokusil řešit experimentální formou, kde jsou v jednom záběru najednou tři obrazy. Uprostřed animovaný ploškový a po stranách záznam živé akce. pokud bude tento experiment fungovat, stane se můj film o to unikátnějším. Kdyby nezaujal můj film diváka kvalitou provedení a příběhu, mohl by zaujmout alespoň nápaditostí těchto řešení. Když budu mít štěstí a tento film se dostane do projekcí některých animovaných festivalů, myslím, že je to dostatečně unikátní a výrazné dílo na to, aby vyniklo mezi díly ostatních autorů.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Knižní a periodická literatura

Tománek, Alois. Podoby loutky. 6 vydání. Praha. Nakladatelství AMU. 2016. 230 s. ISBN 978-807331-388-3.

Dutka, Edgar. Scénáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. Praha: Akademie múzických umění AMU, 2012. IBSN 978-80-7331-252-7.

Dutka, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze; Jakub Hora, 2012. ISBN: 80-7331-012-0.

Valušiak, Josef. Základy stříhové skladby. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-230-5.

Gaiman, Neil. Severská mytologie. Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2311-1

Seton, Ernest Thompson . Dva Divoši. 6. vydání. Albatros Praha, 1990. 13-224-KMČ-90.

Vosátka, Mirko. Táborácká Encyklopedie. první vydání. Rudé právo Praha, 1985. 304/22/85.6 14/76 23-063-85.

Fojtík Libor. Trampové. PositiF. Praha, 2020 ISBN 978-80-87407-18-9.

6 RESUMÉ

My diploma thesis is an animated film called „On the Hunt“. This film combines two techniques of animation. The first technique is a marionette and the second is scanned paper animation. The story tells about Rudolf Čechot, a Hunter who went stag hunting in the Šumava Mountains. The Hunter tracks down the Stag and tries to hunt him, because he wants his antlers as a trophy. The Stag resists the Hunter with his magical powers and defeats the Hunter. In the end, we discover the Stag is a Viking, transfigured Norse god, who is trapped here on Earth and needs the Hunter's soul for his journey home. The Hunter will prevail and he leaves with his trophy – instead of Stag antlers, he takes the head of the Viking.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Kapitán Makk



tvorba: vlastní

Cirkus



Rufus Zálesák

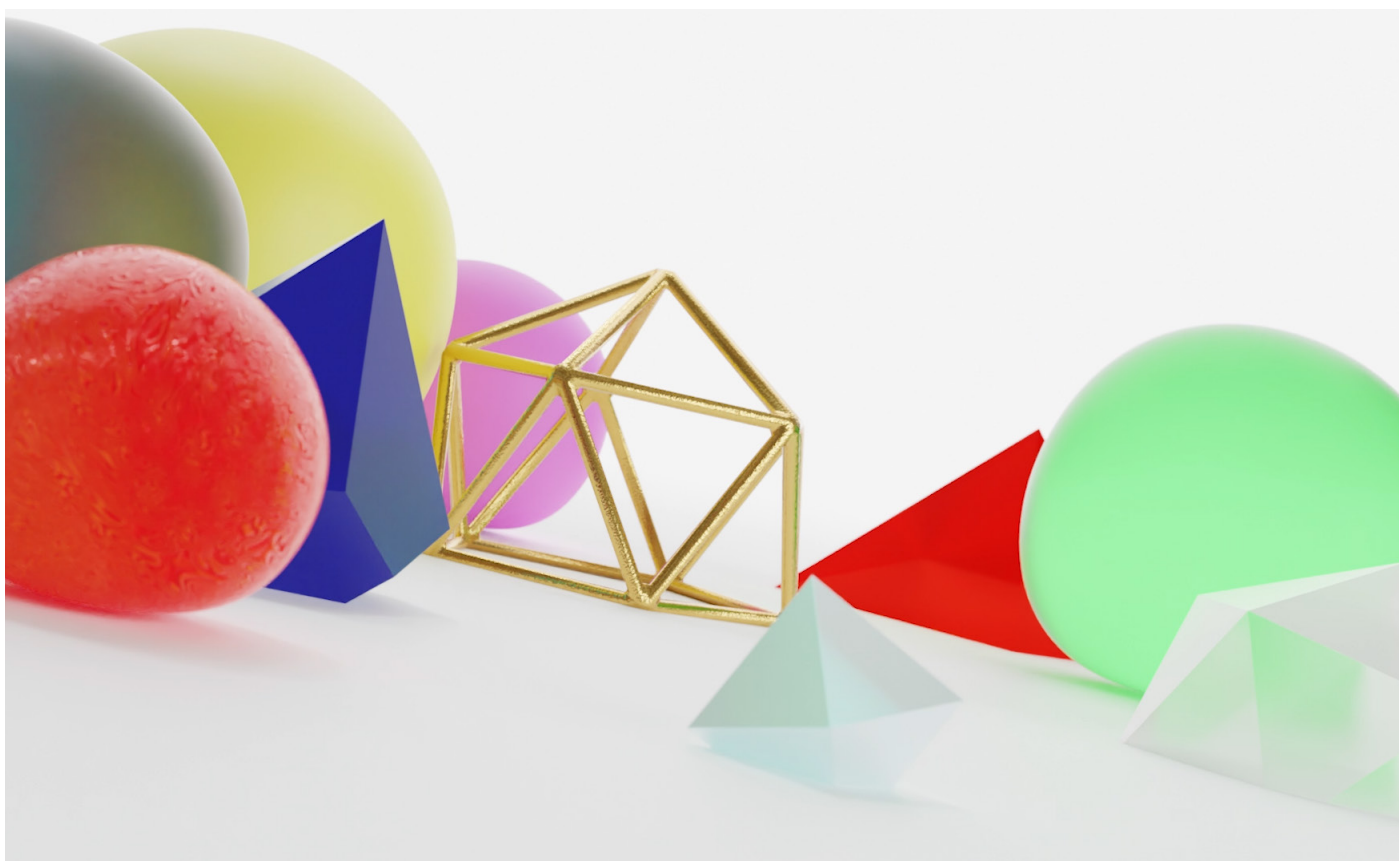


tvorba: vlastní

CUT

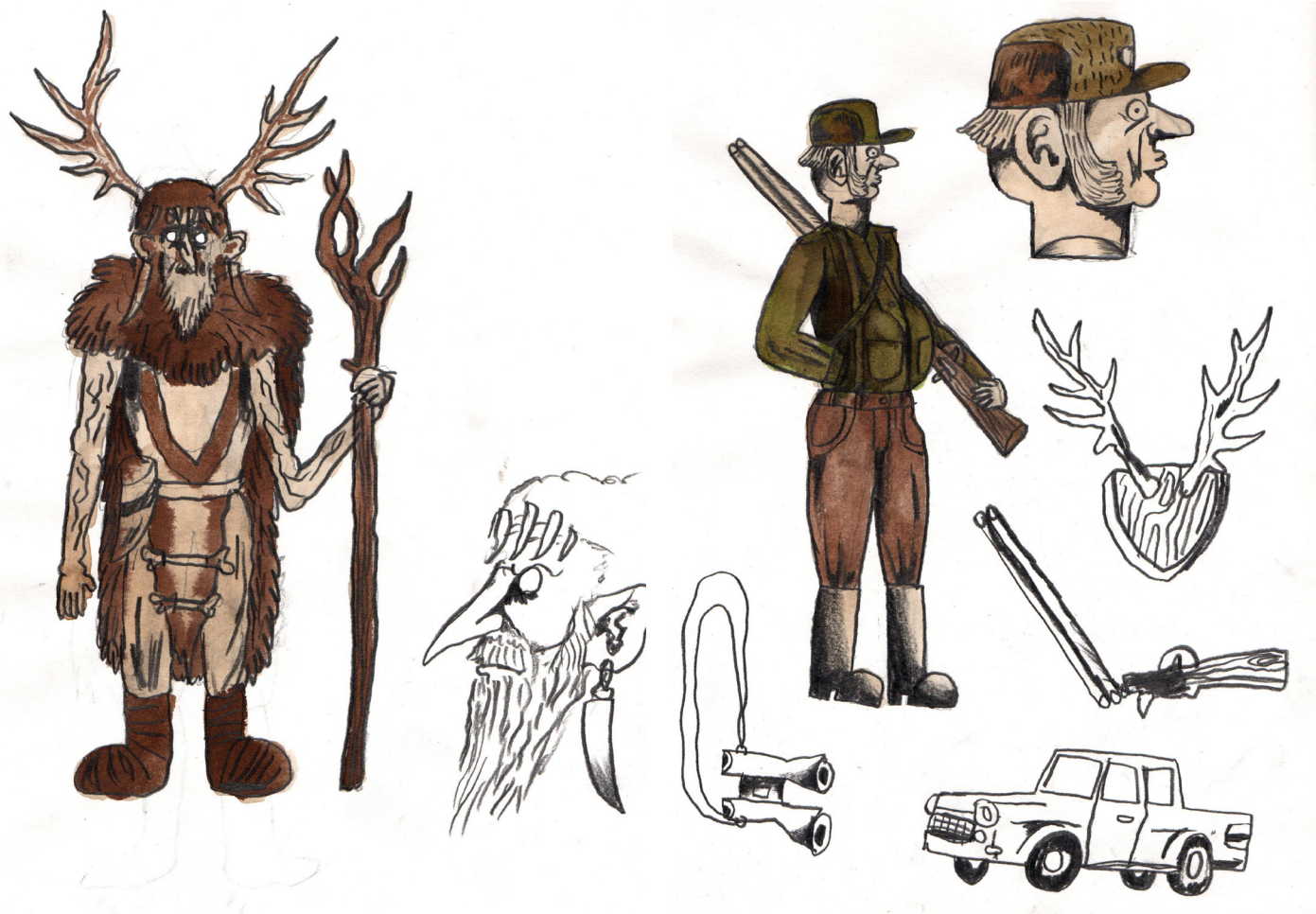


Czech Design Week



tvorba: vlastní

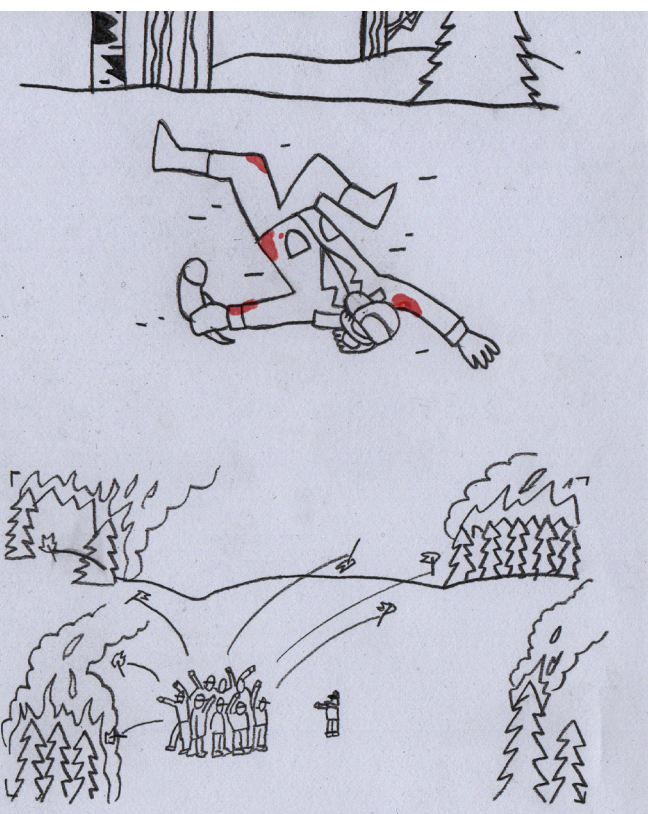
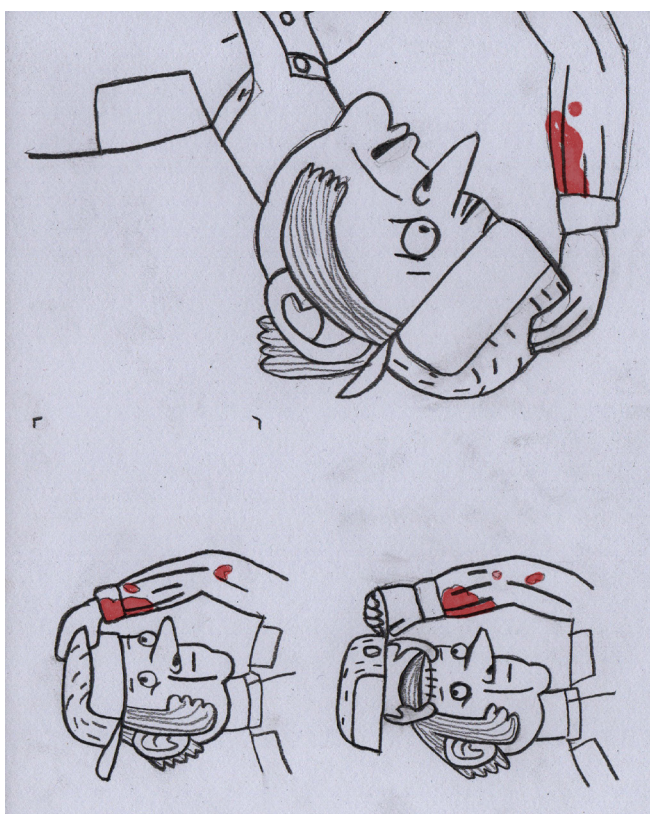
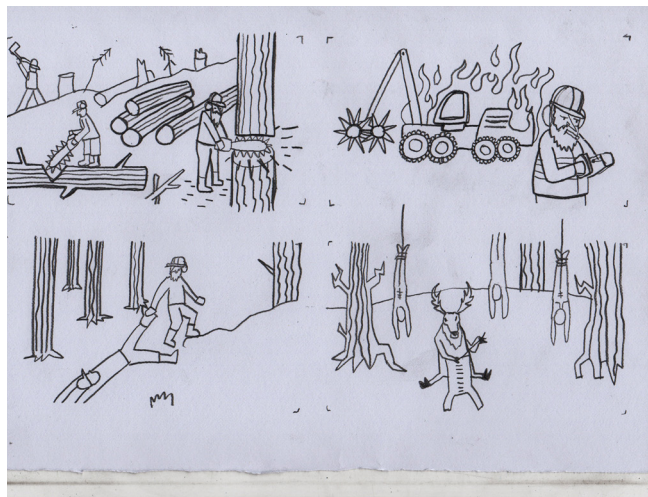
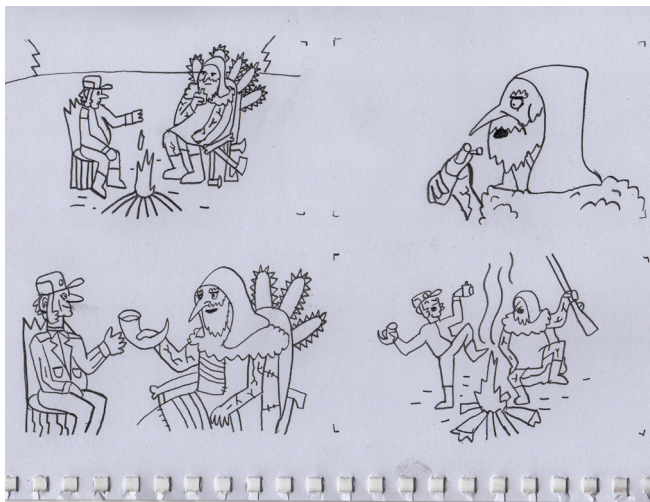
Charakter design k diplomové práci



Storyboard k diplomové práci



Storyboard k diplomové práci



Finální loutky



tvorba: vlastní