

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

**Diplomová práce**  
**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍHO NÁMĚTU**

Doupě

**BcA. Albert Hrubý**

**Plzeň 2019**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**  
**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Multimédia  
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Diplomová práce**  
**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍHO NÁMĚTU**

Doupě

**BcA. Albert Hrubý**

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta,  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2019**

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

Plzeň, duben 2019

.....

podpis autora

## OBSAH

1. Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby.....	1
2. Popis výsledného díla.....	5
3. Seznam použitých zdrojů.....	8
4. Resumé.....	9
5. Přílohy.....	10

## 1. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

Jako téma své diplomové práce jsem zvolil zpracování vlastního námětu formou loutkového představení. Živě vedená loutka je v současnosti mým hlavním vyjadřovacím prostředkem. Je to skvělý partner, za kterého se můžu během výstupů schovat. Pracuji jak s performancí před publikem, živým vysíláním na internet, tak s postprodukčně upravovaným video materiálem. Cesta divadla mi zatím nabídla nejideálnější polohu pro mou tvorbu. Nabízí mi pracovat s mými přednostmi a skloubit v něm své výtvarné (umělecké) tendence, zároveň však také flexibilitu ve smyslu možnosti dílo dále upgradovat a měnit. Proces i výsledek je u divadla vždy jedinečný. V mých audiovizuálních projektech často převažuje mluvené slovo nad obrazem, který je statický a pomalý s minimem akcí. Tímto způsobem jsem se chtěl prezentovat i ve své diplomové práci.

Prakticky jsem začal s loutkou pracovat ve svém bakalářském filmu Luna v roce 2016. Během magisterských studií jsem transformoval Lunu do divadelního vystoupení, které jsem společně s kolegou Mikulášem Suchým (UMPRUM) odehrál více než dvanáctkrát v několika městech při příležitosti různých kulturních akcí, například na Loutkářské Chrudimi (6. 7. 17), v Klubu AVU v rámci filmového pásma True Love (12. 8. 17), v Táboře v rámci festivalu Transforma (29. 9. 17), v galerii AMU v rámci výstavy City City (15. a 30. 11. 17) a dalších. Na přelomu roku 2017 a 2018 jsem se připojil ke kolegovi Filipu Blažkovi (FAMU) v tvorbě profilů loutkových charakterů na sociálních sítích. Společně aktivně pracujeme na charakteru dětského počítačového hráče a youtubera Honzy Hrnčíře. K postavě Honzy se brzy přidává několik dalších, včetně Jiřího z Luny, které se postupně slučují v uměleckou tvůrčí skupinu Televize Estráda. V ní společně s kamarády Filipem Blažkem, Mikulášem Suchým, Matoušem Valchářem (FDU LS, UMPRUM), Dávidem Lipkovičem (UMPRUM, FAMU) a dalšími vytváříme audiovizuální program. V prvním roce existence jsme tvořili z drtivé většiny jen video, které jsme buď živě streamovali nebo ho jen nahráli na internet. Má činnost se vztahovala hlavně na livestream. Tímto způsobem jsem odvysílal několik epizod pořadu "Jiřího rozhlasové noci", zabírající se čtením literatury a autorských textů. Dále přenosy fotbalových zápasů "Hospodin liga", cílících na sportovní fanoušky, ovšem s přesahem oslovit i nové diváky, kteří sportu za normálních okolností příliš neholdují. Jedná se o stolní mechanickou hru s dvanácti figurkami, které jsou ovládány železnými tyčkami. Jeden ze zápasů Hospodin ligy jsme měli tu čest

odehrát a odvysílat v prosinci roku 2018 na festivalu filmu a současného umění PAF v Olomouci, a působili jsme zde po celou dobu jeho trvání. Tématem 17. ročníku PAF Olomouc byl lapsus. Aktuálně plánujeme s Televizí Estráda samostatnou akci v prostoru Petrohradská kolektiv a v klubu Ankali.

Zárodek diplomové práce vznikl v létě 2017 během prázdninových pobytů v Českém středohoří a u řeky Berounky. Podařilo se mi dospět k hlavnímu nosnému motivu, kterým je dekadence. K úpadku jsem připojil i měnící se klima, urychlující konec světa. Čerpal jsem z historie starověkých civilizací.

"Sémě, které vzešlo v této části světa, mělo být k prospěchu všem pokolením na zemi. ... Časně se zde už rozvíjel městský život, vznikaly také první obrovské metropole." <sup>1</sup>

"Z vysoce rozvinuté civilizace mykénského období se nezachránilo nic, nic nebylo uchováno. ... Nebyly už budovány paláce, ani monumentální kamenné stavby. Bydlelo se zase v hliněných domcích. Velké řemeslné dílny patřily minulosti. Dokonce i písmo upadlo v zapomnutí. Stejně jako v pradávnu opět panovalo jednoduché naturální hospodářství. Lidé žili z výnosů zemědělství, obdělávali pole a chovali dobytek. Prosté a skromné jako celý život bylo i umění." <sup>2</sup>

V tomto ohledu jsem vycházel hlavně ze situace v naší zemi, kde v posledních letech na vlastní kůži pocítujeme extrémní změnu počasí, a máme dobrou představu o tom, jaké je to žít v rozpáleném městě. Ne jinak tomu je na vesnici, kde vysychá voda a trpí vegetace. Vzhledem k tomu, že k české krajině chovám silné pouto, rozhodl jsem se děj zasadit právě do ní. Předlohou pro mne byly lokace v okolí Skryjí u Rakovníka. Místo nabízí několik zajímavých zákoutí. Mohu jmenovat například Skryjský most, nebo zříceninu hradu Týřov.

Počáteční představa o postavách byla, že by neměli svým zjevem a chováním připomínat člověka, ale spíš kreatury. Dlouho jsem byl ve slepé uličce, až jsem došel k závěru, že musím postavy více polidštit. Zrodil se tak bodrý poustevník Josef, sbírající plastový odpad, se zálibou v pěstování konopí.

---

<sup>1</sup> Etruskové, s. 18

<sup>2</sup> Etruskové, s. 24

Společnost mu dělá Metalák, soused primitivního ražení, s omezenou schopností mluvit. Tyto dvě postavy žijí v osadě u řeky, kde jsou odříznuti od zrychleného světa. Rolí vypravěče jsem pověřil Jiřího. Ten je s Josefem propojen příbuzenským poutem, a rád si k němu zajede odpočinout, pokud má tu možnost. Jiřího nejdominantnější vlastností je domýšlivost. To mne také dovedlo k porabole z řecké mytologie. V příběhu o Narkissosovi se objevují postavy s takovými vlastnostmi, do kterých si dokážu Jiřího promítnout. Sedí na něj jak něco ze zaslepeného Narkissose, tak nešťastné Échy.

"Byl to neobyčejně krásný, a přitom velice nesmělý mladík; ze všeho nejraději měl osamělé toulky po lesích. Protože se vyhýbal společnosti svých druhů a družek, nymfy ho považovali za samolibého a domýšlivého. Jejich posměch ho ještě utvrdil v přesvědčení, že samotnému je člověku nejlépe, a tak si je svých chováním úplně zneprátelil. Rozhodly se proto, že se mu pomstí. Vhodná příležitost se jim naskytla, když odmítl lásku nymfy Échy, která se potom ze žalu utrápila tak, že po ní zbyl jen hlas. Požádali tedy bohyni Afrodítu, aby ho potrestala, že opovrhuje jejími dary. Ta pak způsobila, že se zamiloval sám do sebe, přesněji do vlastního obrazu, který spatřil na hladině lesní studánky. V obdivu sebe samého se tak dlouho nad tuto studánku nakláněl, až do ní spadl a utonul." <sup>3</sup>

Každá ze tří hlavních loutek je zpracována jiným způsobem a využitím různých materiálů. Jiří má tělo z vaty zašité do textilie, hlavu a končetinová zakončení z moduritu. Ovládá se jedním vertikálním drátkem ze shora. Josef je zase původně zkonstruován na ovládání zespod podobně jako javajka nebo maňásek. Jeho tělo tvoří textilie původně sloužící na ukrytí hercovi ruky. Loutka byla původně určena pro filmové natáčení, a tak jsem ji přetransformovat na marionetu. Hlavu je vyřezaná ze zaschlé montážní pěny. Loutka Metaláka má technicky nejkomplicovanější konstrukci těla, tvořenou dřevěnými kvádříky pospojované koženými třmínky. Z dřevěného těla potaženém textílií vede vodící drát, na kterém je usazena moduritová hlava. Loutka slípky je z obchodu zakoupená velikonoční dekorace.

---

<sup>3</sup> Bohové a hrdinové antických bájí, s. 285

Při psaní scénáře jsem postupoval podle sepsaných poznámek o prostředí, činnosti postav a jiných akcí v přibližném chronologickém uspořádání. Z první verze scénáře jsem musel eliminovat nadbytečné repliky a znovu promyslet uspořádání scén. K tomu závěru jsem dospěl při první čtení a hrané zkoušce, u které byly přítomni všichni, kdo se mnou budou představení později uskutečňovat. S druhou přepsanou verzí jsem byl už spokojen. Proto jsem začal s kolegou Františkem Hanouskem (AVU) jednotlivé scény točit a pilovat. Scénář je psaný obecnou, nespisovnou češtinou s občasnými vulgarismy. V monologu Metaláka v předposledním jednání je však vulgární slovní salva záměrně.

Jako plochu na hraní využívám desku o rozměru 100 x 75 centimetrů, umístěnou 70 centimetrů od země. S těmito rozměry a polohou desky pracuji po celou dobu vývoje. V desce není zabudovaný žádný pohybový mechanismus, jako tomu bylo v představení Luna, kde jsem měl k dispozici jednoduchou točnu. Hrací plocha nedisponuje ani portálem. Místo toho je vybavena dvěma vykrývacími plátny na levé a zadní straně jeviště. Výkryty schovávají loutkoherce, ale mohou se na ně také upevnit rekvizity a kulisy. Zároveň ohraničují hrací plochu, a určují divákovi prostor, na který se má dívat. Scénu jsem v počátku chtěl nechat v divadelní černé, ta ovšem jeviště opticky vyprázdnila, a to se neshodovalo s mým výtvarným záměrem. Základní desku a výkryty jsem proto probarvil zelenou, čímž jsem dosáhl prosvětlení. K osvětlení využívám dvě bodové lampy s možností měnit světelnou atmosféru čtyřmi filtry. Žlutý a oranžový filtr značí den, modrý noc, a zelený halucinace a povodeň. Hrubou scénografií a nejzákladnější kulisy jsem vytvořil již před začátkem samotného psaní. Jednalo se o soustavu prefabrikovaných desek namořených na hnědo, tvořících z jedné strany Josefovo obydlí, a ze strany druhé interiér bufetu. Do scény jsem dále umístil elektrický vaříč a LCD monitor. Vaříč zastupuje symbolicky živel ohně. Monitor využívám jako projekční plochu pro dokreslení atmosféry pomocí videa. Za pochodu jsem kulisy propracovával a přidával nebo odebíral rekvizity a dekorace. Předměty tvořící scénu jsem často použil ze svého nashromážděného fundusu.



## 2. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA

Jedná se o loutkové představení s audiovizuálními prvky o délce přibližně 35 minut. Finální výsledek je kontinuální videozáznam se sestřihy jednotlivých obrazů. Hra se skládá ze sedmi dějství a odehrává se ve dvou prostředích. Prvním je interiér bufetu u Skryjského mostu, prostor pro sraz hlavních hrdinů a odstartování děje. Poté se pohybujeme výhradně už jen v prostředí druhém – na pozemku strýce Josefa. Scénu doplňuje maskovaný LCD monitor se statickým video obrazem. Ten je nejdominantnější v Jiřího monologových částech, jinak zůstává spíše decentním obrazovým doplňkem. Dekorace na jevišti tvoří soustava menších desek, ze kterých je možné pootočením sestavit scénu s bufetem nebo Josefovým doupětem. Součástí hry je několik rekvizit, plnicích spíše dekorativní funkci. Dějství jsou ohraničena voice overy. Představení by se mělo nejlépe realizovat ve třech lidech. V extrémním případě to zvládne i jeden člověk. Zapotřebí je však ovládat loutky, hovořit za ně, přidávat nebo odebírat rekvizity, přestavovat scénu, měnit barevné filtry a další. Komplikovanější to však je se spouštěním podkresového zvuku a videa z počítače. V krajním případě se dá přistoupit k alternativnímu řešení bez videa.

Název hry jsem odvodil od příbytku, kde se většina děje odehrává. V úvahu připadalo "hnízdo", které si kromě ptáků staví také hominidé, naši nejbližší příbuzní ze světa živočišné říše. Vhodnější volbou mi však přišlo "doupě", výraz jak pro druh zvířecí skrýše, tak pro zanedbané lidské obydlí.

Hra „Doupě“ vypráví Jiřího očima o jeho prázdninovém pobytu v osadě u řeky Berounky. Jiří si zde chce odpočinout od hektického životního stylu ve městě, a nabít se pozitivní energií. Přebývá v chatce u svého strýce Josefa, žijícího skoro poustevnickým životem, pouze ve společnosti mentálně postiženého souseda. Josef je starostlivý hostitel a pečuje o to, aby se měl jeho synovec dobře. Jiří je často uzavřený ve vlastním světě. O rozum ho postupně připravuje platonická láska. V osadě mimo civilizaci se jeho život začne podobat přežívání. V závěru jeho pobytu zasáhne obyvatele osady přívalová povodeň, a všichni jsou nuceni své domovy opustit. Představení se skládá ze sedmi jednání. V prvním jednání se Jiří schází s Josefem v bufetu a dozvídá se několik střípků informací o prostředí, ve kterém se nachází. Během jejich sezení u piva přijde dešťová přeháňka předznamenávající každoroční uragánové období. Josef objasňuje meteorologickou situaci tím, že

zmíní předešlé povodně v historce. Jiří se zajímá o to, kde by si mohl zatelefonovat a jak naplnit své mlsné břicho.

V druhém jednání Jiří telefonuje z romantické zříceniny své lásce. Jiří není vybaven rekvizitou telefonu, a to záměrně. Absence této rekvizity zastupuje monolog simulující telefonní hovor a zvuk vytáčení linky. Může však budít dojem, že postava vede monolog sama se sebou a rozhovor je tedy fikce.

V třetím jednání pomáhá Jiří svému strýci a jeho kolegovi s nakládáním pytlů s odpadem do auta. Josef se ujišťuje, že jeho kolega neprovedl nevhodný žert na účet jejich neoblíbeného souseda. V minulosti úmyslně nenaložil jeho odpad a vzniklo riziko, že za to bude souzen. Zde jsem se inspiroval případem afrického státu Keňa, kde jsou velmi tvrdé tresty za výrobu, prodej nebo použití plastů, kde za tuto činnost může jít provinilec až na čtyři roky do vězení. Jiří se ocitá sám. Seznamuje se s Josefovým domácím mazlíčkem, kterým je slípka. Sní o jídle a o své lásce. Je velmi zahleděný sám do sebe. Ze snění ho vyruší strýc se sousedem a všichni se společně přesunují do dějství čtvrtého. Hlavní hrdinové se sejdou u hrnce a poobědvají spolu. Zprávy o počasí z rádia jdou při obědě stranou. Josef ukazuje synovci svou pýchu – skleník s vlastnoručně vypěstovanými plody a rostlinami. Pohodu si navodí muzikou.

V pátém dějství chce Josef probrat s Jiřím svůj řemeslný projekt. Jeho domácí mazlíček ho inspiroval k tomu postavit kurník a začít chovat slepice ve velkém. Není řečeno, co zamýšlí konkrétně, jestli bude pěstovat drůbež na maso, pro vejce nebo jen tak pro radost. Má slepice prostě rád. Soudě ze strýcova vztahu ke slípce jako mazlíčkovi, se divák nemusí obávat špatných úmyslů. Volně jsem se inspiroval u Včelína pana Josefa Macha na Strakonicku.

"Vytvořil vedle svého domku unikátní dílo lidové tvořivosti ..... Pan Mach zasvětil svůj život péči o včely. Svůj první roj si prý přinesl od učitele ze školy, ale tatínek jeho nadšení nesdílel a spálil mu jej. Nicméně lásku k pracovitému hmyzu v Josefovi zničit nedokázal. Ten ji později promítl i do řezbářského řemesla a z různých druhů dřev vytvořil nadšením, fantazií a tvořivostí doslova celé včelí království." <sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Atlas spontánního umění, s. 27

"Josef Mach pracoval jako rolník a byl rovněž známým písmákem. Nikdy se neoženil, o vzniklou stavbu se příkladně staral a neustále ji vylepšoval celých šedesát let až do své smrti." <sup>5</sup>

Metalák se rozhodne uvařit pochoutku z jedovatých hub, což se Josefovi nelíbí. Josefovým odporem jsem se snažil naznačit, že psychedelické dýchánky změnili Metaláka v kreténa. Jiří se přiotráví výpary a činnost těla i hlavy přestane mít pod kontrolou. Čelí velmi nepříjemné halucinaci, v níž Metalák ošklivě mluví o jeho platonické lásce. Po Metalákově monologu přijde s Jiřího neštěstím i očekávaný hurikán.

Přívalová povodeň zatopí osadu, zničí strýcovo obydlí. V představení má povodeň podobu nánosů plastového odpadu. Během evakuace se ztratí Josefova slípka. Hlavní postavy jsou přesto nuceny opustit okolí řeky. Jejich osud popisuje v závěrečném voice overu Jiří, který Josefa ubytuje u sebe v Lounech.

Celou hrací sestavu, čímž mám na mysli loutky, dekorace, rekvizity a další komponenty, jsem koncipoval tak, aby se dala umístit do jakéhokoli prostoru a byla mobilní. Vycházel jsem ze své předchozí práce Luna, se kterým jsme hráli výhradně v nedivadelních prostorách. Jedinou překážkou nám byl exteriér, kde je občas problém rozumět hercům, tedy nám účinkujícím. Přiznám se, že jsem neřešil žádné větší produkční kroky. Trochu jsem přemýšlel nad oficiálnější premiérou v trochu specifitějším prostoru, kam se lidé obvykle schází na podobné kulturní události. Napadlo mne divadlo Alfréd ve dvoře, které svou produkcí rozvíjí a propaguje nové umělecké projekty nezávislých tvůrců. Prozatím jsem jejich produkční tým ještě nekontaktoval. Možnosti se však už naskytly a jsem rozhodnutý je využít.

Jako největší problém vnímám videozáznam a jeho střih. Věnoval jsem mu dost trýznivého času a mám strach, že může uškodit na dojmu. Přeci jen byla práce koncipovaná jako divadlo. Obtížné bylo psaní scénáře. Proces, který se neobešel bez oprav, prepisů, výškrtů, mne občas odměňoval radostí z některých povedených replik. S výsledkem mé diplomové práce jsem spokojený po fyzické i obsahové stránce. Věřím, že mne celý proces obohatil, a ještě obohacovat bude.

---

<sup>5</sup> Atlas spontánního umění, s. 28

### 3. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

#### a) Knižní a periodická literatura

1. TOMÁNEK, Alois. Podoby loutky. 6. vydání. Praha. Nakladatelství AMU. 2016. 230 s. ISBN 978-807331-3
2. KADLČÁK, Šimon. KONEČNÝ, Pavel. Atlas spontánního umění. 1. vydání. Praha. Artmap. 2016. 271 s. ISBN 978-80-906599-1-9
3. KELLER, Werner. Etruskové. 2. vydání. Nakladatelství Orbis. 1975. 392 s. 11-082-75
4. ZÁMAROVSKÝ, Vojtěch. Bohové a hrdinové antických bájí. 6. vydání. Nakladatelství Brána s. r. o. Praha. 2005. 456 s. ISBN 80-7243-266-4
5. DUTKA, Edgar. Scénáristika animovaného filmu – Minimum z dějin české animace. Praha. Nakladatelství AMU. 2012. ISBN 978-80-7331-252-7
6. KOVAČEVIČOVÁ, Soňa. SCHREIBER, Bedrich. Ludová plastika. 1. vydání. Vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied. Bratislava. 1971. 304 s. 71-064-71

#### 4. RESUMÉ

My master thesis is “The Lair” – the puppet show with multiple audiovisual elements. The show takes about 35 minutes, and the final result is a continuous video recording and splits of individual scenes.

"The Lair" tells the story of Jiří's holiday in a colony by the river Berounka. Jiří wants to rest from the hectic lifestyle in the city, and recharge with positive energy. He dwells at own uncle Josef's place. Josef lives hermit life in the company of mentally disabled neighbor. Jiří is often enclosed in his own world. His platonic love makes him crazy slowly. In a colony outside of civilization, his life here is resembling survival. At the end of his stay, the inhabitants of the colony are hit by a flash flood, and everyone is forced to leave their homes.

The show consists of seven acts and takes place in two environments. The first one is the interior of the buffet close to Bridge of Skryje, the place where main characters meet each other and the story begins. After the start we stay most of the time in the second environment - at Uncle Josef's area. The scene is complemented by a masked LCD monitor with video footage. Using of monitor is the most dominant in Jiří's monologue parts or as a image supplement.

Stage decorations consists of few smaller wooden boards, which you can use also other way – turn them around and make a whole new scenes: snack bar or Josef's crib.

The scene is made from few props, mainly intended as decorations. Main acts of the play are bounded by voiceover. The play is intended to play by three people. Also one person can do that, but it's quite complicated. You have to control the puppets, make their voices, add or take off stage props, rearrange the stage, change lamp color filters and other things, you must handle during the play. You need to control the video and other background voices from computer, as well. And that is the most complicated part of the work, when you need to do it on your own. In extreme cases, you can improvise and don't need to use video recordings.

## 5. PŘÍLOHY











