

Pumpot

František Dečman

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Kabinet teoretických studií
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **František DEČMAN**
Osobní číslo: **K09232**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. Praktická část:
Pumpot – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektro-nické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audioviz. díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt.

Praktickou část práce odevzdejte:

a) 1x data na médiu CD-R nebo DVD - výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

b) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu

formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk, rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 ks obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK.

Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku 2004, ISSN 0015–1068 Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar, ISBN 80–85883–94–5, Akademie múzických umění Praha 2002 Minimum z dějin světové animace, Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN 80–7331–012–0 160

Úvod do estetiky animace, Kubiček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80–7331–019–8

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

Škola kresleného filmu, Dvorníkovič Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **15. listopadu 2011**
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 5. března 2012

doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Lukáš Gregor
Mgr. Lukáš Gregor
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

16.3.2012



Jméno, příjmení, podpis

FRANTIŠEK DEČMAN

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá digitální - kombinovanou technikou animace. První část práce se věnuje inspiračním zdrojům, z nichž bylo čerpáno pro tvorbu scénáře, a pojetí výtvarné stylizace s příklady autorů, jejichž tvorba posloužila jako zdroj inspirace. Další část se zaměřuje na charaktery jednotlivých postav pohádky a samotný postup při tvorbě animace od obrazového scénáře až do finální podoby díla.

Klíčová slova:

regionální pohádka, digitální animace, lidové stavitelství, mlýnské stavení, podstávkové domy, Šluknovský výběžek – Kyjovské údolí, dřevařský průmysl, dřevoryt, lubok, Pumpot

ABSTRACT

The bachelor thesis deals with the digital–combined technique of animation. The first part of the thesis focuses on sources of inspiration used for creating the scenario and concept of art stylization. There are also examples of authors who were used as an inspiration. The second part is devoted to describing each character of the fairytale and the steps taken when creating the animation from the pictorial scenario to the final shape of the work.

Keywords:

regional fairy tale, digital animation, folk architecture, mill building, Upper Lusatian house, Šluknov Hook – Kyjov valley, timber industry, woodcut, lubok, Pumpot

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych velmi rád poděkoval akad. mal. Michalu Zemanovi a Ivo Hejmanovi, za odborné vedení, rady a konzultace, které mi ochotně poskytovali.

Dále děkuji Igoru Heinzovi za poskytnutí námětu, Vítu Kučerovi za hudbu k pohádce, Jaroslavu Achabovi Haidlerovi za propůjčení hlasu ke komentáři, zaměstnancům Městského muzea Varnsdorf za vstřícnost při poskytování zdrojů a všem, kteří mi jakýmkoliv způsobem pomohli při tvorbě této práce a v neposlední řadě mým nejbližším, kteří mi byli inspirací a oporou.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Práci jsem vypracoval samostatně a použil jen pramenů, které cituji a uvádím v přiloženém seznamu literatury.

dne 25. května 2012

podpis

OBSAH

ÚVOD.....	10
I. TEORETICKÁ ČÁST	11
1. INSPIRACE A NÁMĚT	12
1.1 PUMPOT – LEGENDA Z BUDYŠÍNA	12
1.2 REGION ŠLUKNOVSKO.....	14
1.2.1 DŘEVAŘSKÝ PRŮMYSL	14
1.2.2 PODSTÁVKOVÉ DOMY.....	15
1.2.3 MLÝNY.....	15
2. DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	17
2.1 LUBOK.....	17
2.2 JOSEF LADA	18
II. PRAKTICKÁ ČÁST	20
3. VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	21
3.1 CHARAKTERY HLAVNÍCH POSTAV	21
3.1.1 PUMPOT – NEZNÁMÝ HOST Z BUDYŠÍNA.....	21
3.1.2 MLYNÁŘ	21
3.1.3 ANETKA	22
3.1.4 OPILCI A ŠTAMGASTI	22
3.2 SYNOPSE.....	23
3.3 MIZANSCÉNA.....	23
3.3.1 SCÉNA	23
3.3.2 KOSTÝMY A MAKE-UP	24
3.3.3 TĚLESNÝ VÝRAZ.....	25
3.4 TECHNIKA PROVEDENÍ	25
3.4.1 DIGITÁLNÍ KOMBINOVANÁ TECHNIKA - PLOŠKOVÁ A KRESLENÁ ANIMACE	25
3.4.2 PŘEDSTAVITELÉ PLOŠKOVÉ ANIMACE	26
3.4.3 KAREL ZEMAN	26
3.4.4 BŘETISLAV POJAR	27
III. PROJEKTOVÁ ČÁST	29
4. VÝTVARNÁ TECHNIKA	30
4.1 KOMBINOVANÁ DIGITÁLNÍ ANIMACE	30
4.2 PÍSMO A TITULKY.....	30
4.3 HUDBA A ZVUK	30

4.4 Komentář.....	31
5. Storyboard.....	32
6. Použitý software.....	33
7. Použitý materiál (hardware).....	34
Závěr.....	35
Seznam použité literatury.....	37
Seznam použitých symbolů a zkratk.....	38
Seznam obrázků.....	39
Seznam příloh.....	40

ÚVOD

Tajemný název bakalářské práce „Pumpot“ nastiňuje, o čem animovaný film pojednává. Divákovi přiblíží původ neznámého slova výpravná pohádka z regionu Šluknovského výběžku v severních Čechách. Příjemný, ucelený příběh přináší nejen odhalení toho, co (nebo kdo) je to Pumpot, ale také ponaučení, jak už tomu v pohádkách bývá. V příběhu se střetává vypočítavost s hamižností.

Téma regionální pohádky bylo zvoleno záměrně, jelikož z regionu Šluknovska pocházím a mám k němu blízký vztah. Šluknovský výběžek a jeho kultura se stali bohatou studnicí inspiračních zdrojů a faktů, ze kterých vycházím pro ztvárnění výpravné pohádky o Pumpotovi. Legenda přežívající pouze předáváním z generace na generaci a nyní přepsána do literární podoby Igorem Heinzem, tak dostává výtvarnou podobu. Za využití nových médií a dosažených znalostí a dovedností při studiu animované tvorby se „výpravná“ legenda dostává k širšímu publiku. Zároveň jsme svědky zrození nové pohádkové postavy. Při tvorbě byla použita digitální - kombinovaná technika animace s odkazem na českou a regionální výtvarnou kulturu. Nedílnou součástí práce je deskripce tvůrčího procesu a výrobního postupu, který vedl k výslednému animovanému dílu.

K práci je přiložen obrázkový scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem a plakátem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. INSPIRACE A NÁMĚT

Tématem bakalářské práce je region šluknovského výběžku se zaměřením na kulturní památky a hodnoty regionu. Vycházím z několika zdrojů, jedním z nich je autor pohádek ze Šlunovska, Igor Heinz, který dnes zaslouženě výměnkaří u své dcery ve Valdeku. Igor Heinz je významnou osobou Šluknovska. Vydal již několik knih, ve kterých se věnuje a mapuje historii hudby regionu. O jeho pohádky projeví zájem starostové z měst Varnsdorf, Rumburk, Jiříkov, Šluknov a jiných přilehlých obcí v regionu. Jeho úkolem tedy bylo literárně zpracovat pohádky – pověsti, které souvisí s jejich městy, s odkazem na přírodní a kulturní bohatství regionu. Na základě ilustrací jeho pohádek jsem začal studovat historii regionu a původ hlavní postavy, jehož jméno se v pohádkách několikrát vyskytuje. Námětem se stala pohádka „*O Pumpotovi, který klobouk zapomněl*“. Tato pohádka mne z uceleného svazku příběhů oslovila nejvíce, a to pro téma, kterému se v ní autor věnuje. Tématem pohádky je vypočítavost a hamižnost, což jsou vlastnosti, které dnes dobře známe (nejen) z politické situace České republiky. Prostředí a doba, ve které se děj odehrává, nás přenáší do období konce 19. století, kdy nebyl rozveden elektrický proud a hlavním zdrojem energie byla mlýnská stavení. Jedno z lidových rčení praví: „Boží mlýny melou pomalu, ale jistě!“ A právě toto rčení se stalo pojítkem mezi historií a dnešní uspěchanou dobou, kdy se demokracie a její nedokonalé zákony stávají útočištěm pro nepoctivce, zloděje a podvodníky. Při práci na pohádce i přemýšlení nad jejím tématem a poselstvím jsem si uvědomil, jak velmi důležité je předávat společenské hodnoty dalším generacím, a že právě pohádka může posloužit jako jeden z nosičů těchto hodnot a napomáhat tak ve výchově.

1.1 Pumpot – legenda z Budyšina

V pohádce autor Igor Heinz použil jednu z hlavních postav „Pumpota“. Tato záhadná postava s ještě tajemnějším jménem má dnes dřevěnou sochu (dřevoryt) v nedalekém sousedství Bautzen (česky Budyšín). Jak uvádí zdroje, Martin Pumphut (nebo také Pumhutt) je legendární postava z Horní Lužice. Věnoval se mlynářství, nosil zvláštní špičatý klobouk a ovládal magii. Za to si vysloužil přezdívku Lužický čaroděj. Historické prameny uvádí, že jeho původ sahá až do 17. století. Pumphut byl synem dvou nevolníků z kláštera Panny Marie Sterna. Jeho otec Jan Niemec byl německého původu, za ženu si vzal selku Sorbianu. V mládí se Pumpot učil řemeslu mlynářství a způsobu, jak používat

kouzla. Po vyučení se vydal do světa. Své magické schopnosti na cestách využíval k tomu, aby chránil mladé učně před chamtivými mlynáři. Vystupoval jako chudý chlapec ze sousedství a hledal mlýny v lužickosrbské oblasti, v nichž různě škodil. Pokud s ním mlynář zacházel slušně, škoda se mu vyhnula. Ovšem pokud s Pumpotem někdo zacházel špatně, dokázal se mu krutě mstít. Mohl například nechat zmizet mlýnský kámen nebo ho proměnit v obilí. Jeho magická síla pocházela z kouzelného klobouku, který se zužoval a měl široký okraj, takže mu skoro zakrýval tvář. Klobouku se též říká Pumphut, a původ má ze slova „Pumpenbauer“. [1]



Obr. 1: Martin Pumphut - dřevoryt

1.2 Region Šluknovsko

Na severu Čech v jednom z výběžků leží město Šluknov, nejsevernější město v Čechách. Výběžek má proto ve svém jménu přívlastek Šluknovský. Je součástí národního parku Českosaské Švýcarsko v Lužických horách a výběžek sousedí hned se dvěma státy – Německem a Polskem. Kraj je znám svou rozmanitostí přírodních a kulturních památek a panenskou přírodou, jejíž kouzlo osloví každého návštěvníka.



Obr. 2: Mapa Šluknovského výběžku

1.2.1 Dřevařský průmysl

„Největším bohatstvím, které České Švýcarsko mohlo v minulosti nabídnout majitelům místních panství, byly lesy. Proto zde k nejstarším obchodním aktivitám patřil obchod dřívím a dřevařským zbožím: uhlím, smolou, dehtem, popelem, šindelem, tesařskými i truhlářskými výrobky. Přirozená snaha řemeslníků přiblížit se co nejvíce zdroji suroviny byla nezdídkou motivem a počátkem osídlování zdejšího území a s ním také souvisí vznik technických děl uvnitř neobydlené krajiny.“ (Belisová, 2006: 78)

Jak uvádí Belisová dále, hlavní surovinou a produktem Českého Švýcarska bylo dříví, ať již stavební nebo palivové. Lesy šluknovského výběžku zásobovaly dřevem také sousední

Sasko (zejména okolí Drážďan), neboť zde bylo dřeva nedostatek. Zásobování zjednodušoval snadný transport zboží plavením po Labi, což vedlo k vytvoření skluzů v příbřežních svazích říček Kamenice a Křinice, po nichž se kmeny upravené do přijatelných rozměrů stahovaly k vodním tokům. (2006: 78)

1.2.2 Podstávkové domy

Mezi významné a dominantní kulturní památky Českého Švýcarska patří „Podstávkové domy“. Dnes jsou tyto domy chráněny památkovým ústavem, jelikož se jedná o dochované kulturní artefakty lidového stavitelství.

„Zájem o lidové stavitelství jako součást kultury a výrazný projev národní identity se v českém prostředí objevil v druhé polovině 19. století. Hledání vlastních historických kořenů bylo jednou z cest emancipačního úsilí národa, vrostlého do rakousko-uherské monarchie. Potřeba poznat a chránit lidové stavby i umění nebyla ovšem vyvolána pouze politickým tlakem na vznik samostatného státu, ale i celospolečenskými změnami, které se začaly projevovat v postupné proměně venkova.“ (Belisová, 2006: 144)



Obr. 3: Ukázka podstávkových domů

1.2.3 Mlýny

Hlavním zdrojem energie byla mlýnská stavení. Jelikož je kraj velmi hornatý a bohatý na vodní toky a říčky, byly tyto technické objekty nedílnou součástí nejen pro dřevařský průmysl – pohon pro pily, ale i pro zemědělství ve zpracování surovin – mletí mouky, koření, oleje aj. Belisová uvádí, že málokterý z nich se dochoval do současnosti, ačkoliv

jich tu bylo v minulosti nemálo. (2006: 94) „Nejen ve větších městech, jako jsou Česká Kamenice a Chřibská, ale prakticky v každé osadě a obci – v Jánské, Srbské kamenici, Všemilech, Jetřichovicích, Studeném, Kunraticích, Hřensku nebo Bynovici – bychom některé z těchto zařízení našli.“ (Belisová, 2006: 94)



Obr. 4: Ukázka technické stavby - mlýnského stavení

Tato historicky podložená fakta mě uchvátila a zároveň utvrdila v tom, jak pojmout výtvarnou stylizaci a vizuálně tak ztvárnit to, co bylo nedílnou součástí mého života na severu Čech.

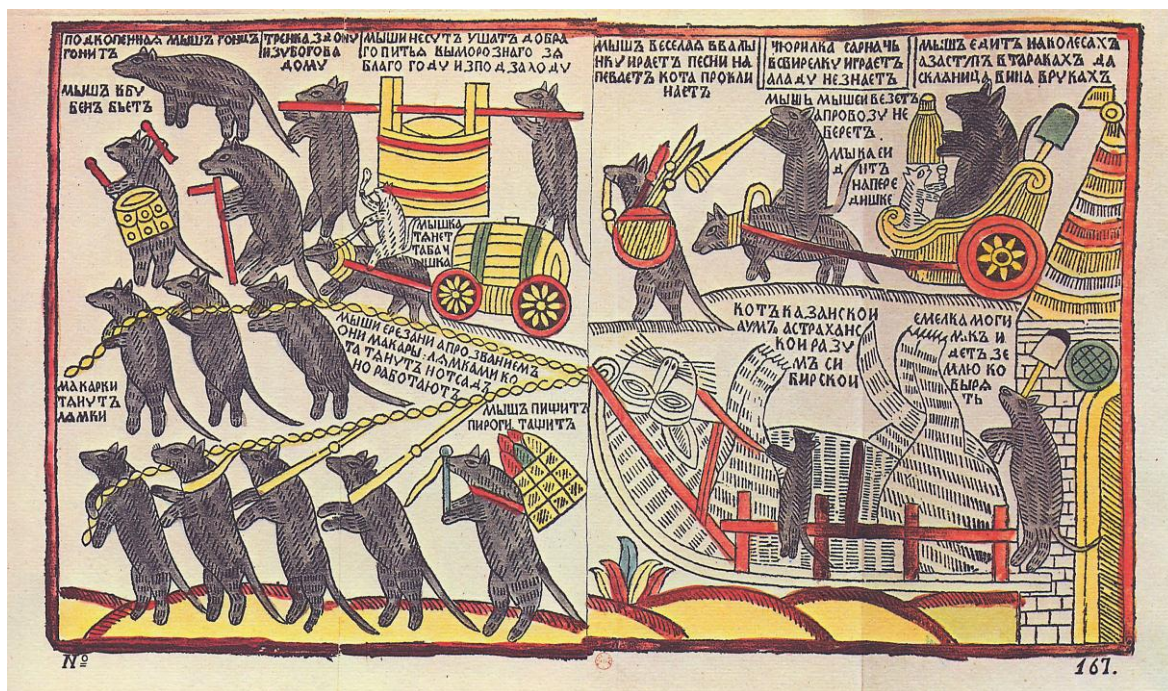
2. DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

2.1 Lubok

Dalším podstatným objevem v bádání po historii lidové tvorby byl lubok. „Jedná se o označení staršího ruského lidového tisku doplněného kresbou či rytinou na papíře, dřevě či textilu. Na konci 18. století došlo k největšímu rozkvětu tohoto drobného uměleckého díla. Zprvu se vytvářely ručně, později došlo k pásové výrobě. Obrázky kolorovaly zprvu hlavně ženy štětcem a používaly jen některé barvy – malinová, červená, zelená a žlutá.“ [2]

“Až do roku 1839 luboky nepodléhaly cenzuře a proto se mezi nimi objevovaly mnohé s narážkami na cara a státní režim. Car Mikoláš I. tedy vydaným zákonem cenzuru nařídil.“ (Autorský kolektiv, 1983: 14)

Lubok je v podstatě předchůdce grotesky a animace. Obvykle tisky luboku líčily historické, náboženské, komické, nebo pohádkové scény s minimálním textem. Na jednom obrázku se tak vypráví vtipný ucelený příběh. Proto mi i připomínají kramářské písně, které už nemají daleko od komiksu či storyboardu.



Obr. 5: Ukázka luboku z 18. století – Myši pohřbívají kočku

Lubok se těší stále větší popularitě, což dokazuje mnoho výjevů z dnešní doby, v nichž jsou parodizovány a vyobrazeny motivy ze světové kinematografie. Za velmi vtipné a vydařené považují propojení historie se současností, čímž vzniká zajímavá absurdní scéna. Lubok mi byl velkou inspirací, jak propojit bohatou dřevařskou tradici ze Šluknovského výběžku s výtvarnou stylizací dřevorytu. Výrazná linka, jemná šrafura a jednoduché tvary v ilustraci tak skvěle parafrázuji rytinu do dřeva.



Obr. 6 a 7: Ukázka luboku ze současnosti – Matrix a Spiderman

2.2 Josef Lada

Dílo Josefa Lada představuje jeden ze zásadních vlivů z českého výtvarného prostředí a lidové tvorby, které se promítly do zpracování tématu bakalářské práce. Téma venkova, všedních dětských radovánek a her, jež byly ústředním motivem jeho ilustrací a scén, mě inspirovali, neboť s podobným vnímáním světa se ztotožňuji. „Josef Lada měl dar všední události života prožívat jako jedinečné a v chudobné realitě svého dětství dokázal vidět zázrak po celý život. Chalupa s doškovou střechou, kde se před sto dvaceti lety narodil, se na jeho obrázcích nestala symbolem bídy a zaostalosti, ale znakem domova, světa harmonie, životních jistot a pozitivních hodnot. Metamorfózu všedního v kouzelné uměl nejen osobně prožívat, ale také přesvědčivě tlumočit.“ (Pečínková, 2007: 4)

„Prostředky, jež používá, jsou přitom zcela jednoduché: Výrazná obrysová linka, barvy v základních tónech palety, neiluzivní prostor a předměty zobrazené jednoduchým znakem – to jsou výtvarné principy příznačné pro kresby dětí a pro lidové obrázky na skle, ale také

pro tvorbu moderních malířů v prvních desetiletích dvacátého století – Picassa, Matisse nebo Deraina.“ (Pečínková, 2007: 4)

Pečínková dále poukazuje na svébytný přístup Lada k modernistickým principům, které na jednu stranu využívá, na druhou stranu si uchovává svůj osobitý styl, jež se právě díky tomu, že odolával dobovým uměleckým vlivům, stal nadčasovým. Lada si vystačí s tím, co v dětství našel u Alše a co platilo po staletí: umění, jehož základem je řemeslo a má sloužit člověku tím, že přímo vyjadřuje jeho vztah ke světu. Ve své době se zdá být konzervativní, ale proto se také dnes může stát aktuální. Lada byl příkladem umělce, který uměl reagovat na problémy své doby, ale zároveň si uchoval vlastní názor i individuální koncepci tvorby.

Výrazným pojítkem mezi mou pohádkou a Ladovou tvorbou je téma hospody. Ladovo vyobrazení „Hospodské rvačky“, které je též označováno za českou variantu Picassova obrazu Guernica, jak připomíná autor Ladova životopisu Jiří Olčič, mě ujistilo a inspirovalo v tom, že toto téma je stále velmi oblíbené a dle množství spotřebovaného piva na hlavu v Česku i žádané. Člověk nemusí být nutně alkoholik, aby se hospoda stala nedílnou součástí jeho všedního života. Zde řešíme své problémy a sdílíme radosti se svými blízkými, vznikají tu nejlepší nápady a uzavírají se výhodné obchody. Nově přichodzí občan v obci se právě v hospodě velmi rychle seznámí s místními zvyky, poměry a svými sousedy či potencionálními nepřáteli. Hospoda je tak jakési neformální, sociálně kulturní centrum, kde se lidi potkávají a sdílí informace o svém okolí.



Obr. 8: Ukázka Ladovi Hospodské rvačky (Tancovačka)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3. VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

3.1 Charaktery hlavních postav

3.1.1 Pumpot – neznámý host z Budyšína

Pumpot je klíčovou postavou v příběhu, který se odehrává na konci 19. století. Právě jeho jméno nese i název animovaného filmu. Zároveň se jméno Pumpot pojí i s názvem klobouku, který budyšínský host nosil a jehož střecha velkou částí zakrývala jeho tvář, čímž klobouk přidával svému nositeli na tajemnosti. Jedná se o dobový klobouk, spojovaný především s mlynářskou tematikou. Podle faktů a inspiračních zdrojů měl Pumpot charakterové vlastnosti, díky nimž bychom ho mohli zařadit do kategorie záporných postav. Je to čaroděj, který škodí všem, pokud se mu nedostane toho, co si zamane. Je symbolem vypočítavosti a hamižnosti.

Jeho charakterové prvky se promítly do jeho výtvarného ztvárnění. Obličej a dlouhý vous, který zakrývá velkou část obličeje, připomíná rysy vypočítavého žida tak, jak příslušníky této náboženské skupiny ztvárňovaly dobové karikatury založené na předsudcích vůči této skupině obyvatel, a velký nos evokuje prolhanost, podobně jako u Pinokia. Z velké části zahaleného obličeje, lze také usoudit, že se jedná spíše o introverta. Nechce na sebe příliš poutat pozornost. Celkově tato postava působí robustně, jelikož dle legendy Pumpot disponoval velkou silou, a to nejen svou magickou, ale právě i fyzickou.

Pro lepší orientaci a rozpoznání jednotlivých postav vycházím ze základních geometrických jednoduchých tvarů a symbolů. Sílu Pumpota tak promítám do tvaru trojúhelníku - kalichu, z židovské hvězdy, jako symbol maskulinity. Podobně je tomu u kulturistů, kteří se pyšní širokými rameny a zúženým pasem do tvaru písmene V.

3.1.2 Mlynář

Mlynář a výčepník v šenkovně v jedné osobě. Tento charakter je protikladem Pumpota. Je to dobrák, kterému jde především o světlou budoucnost své dcery Anetky. Ta mu je velkou oporou, a jakousi modlou, což je patrné ve scéně, kdy čepuje pivo a nad ním visí obrázek jeho dcery. Mlynář je starší prošedivělý pán, nejspíš vdovec, jelikož v námětu, který sloužil jako inspirace, se jeho družka nevyskytovala. Tento typ většinou bývá sám, odkázán na svou živnost a ženskou oporu – v tomto případě jedinou dceru. V jádru je

mlynář dobrý člověk, ale má i své stinné stránky. Pokud jde o peníze, neváhá se uchýlit i k drobné lsti, aby rozšířil svůj majetek. Na druhou stranu tak jedná v zájmu své milované dcery. Divák se s touto postavou ztotožňuje, jelikož svým osudem vzbuzuje lítost a empatie.

Volil jsem tedy zakulacený typ obličeje, který evokuje roztomilost. Ovšem tato zakulacenost je posazena do základního obdélníkového sudového tvaru. Mírně zakulacený tvar postavy je symbolem dobrého živobytí a blahobytu, kterých mlynář nabyl prací po dlouhá léta. Jeho charakterové vlastnosti dotvářejí pronikavé oči ve tvaru kapek a bílý knír.

3.1.3 Anetka

Jediná ženská postava v pohádce, ale jak již tomu v legendách a pohádkách bývá, právě kvůli ženám vznikají sváry a zápletky. V příběhu se mluví o dceři mlynáře, proto musí charakter Anetky působit věrohodně a věkově přijatelně. Je-li mlynáři kolem 50 let, věk Anetky se pohybuje v rozmezí 20 – 25 let. Je to již vospělá dívka, která pomáhá svému otci vést mlynářskou živnost. Pokračuje v tom, co se v dětství naučila od své matky. Stará se o domácnost, sbírá bylinky a je psychickou oporou svému otci. Její krása spočívá v čisté mírumilovné duši, jelikož žije v harmonii se svým okolím a přírodou, které jsou jejím bezpečným útočištěm. V tomto světě se velmi dobře orientuje a umí z něj vytěžit maximum pro své i mlynářovo dobro.

Zde jsem vycházel opět ze základních geometrických tvarů. Ženskost a křehkost evokuje obrácený trojúhelník, symbol z židovské Davidovy hvězdy. V symbolu hvězdy je to protipól mužství, který tento pól vyvažuje, harmonizuje – což je podstata bytí.

Od sukně k hlavě se charakter postupně zužuje tak, aby byl tvar trojúhelníku patrný. Obličej jsem volil ve tvaru vejce, což evokuje plodnost a zakulacenost tváře zároveň roztomilost a křehkost. Velké výrazné oči a řasy a poprsí podtrhují feminitu tohoto charakteru.

3.1.4 Opilci a štamgasti

U těchto vedlejších charakterů jsem se nechal inspirovat svými blízkými kamarády a přáteli, se kterými jsem měl v minulosti možnost trávit čas u piva. Na začátku filmu se vymotají dva opilci z mlýnské šenkovny, komičnost jejich charakterů jsem umocnil jejich

rozdílnou výškou postav. Blondatý dlouhán vede malého tmavovlasého. Tato dvojice postav je typickým příkladem dvojic ze života i z filmů: například Lukáš Vaculík a Sagvan Tofi, Medvědi z animovaného filmu „Potkali se u Kolína“ nebo Dlouhý, široký a bystrozraký.

Protože důležitou úlohu v příběhu sehrává klobouk, dal jsem záměrně pokrývku hlavy všem charakterům v pohádce. Každá z postav má na hlavě jinou pokrývku, což přispívá k umocnění jejích charakterových vlastností.

3.2 Synopse

Krátký animovaný příběh ze severních Čech – Šluknovského výběžku, který se odehrává v dobách, kdy ještě stavení fungovala bez výtoku moderní doby - elektrického proudu – a kdy hlavním zdrojem energie byla mlýnská stavení. Do mlýnské šenkovny zavítá neznámý host z nedalekého Budyšína s neobvyklým kloboukem, kterému se v těch dobách říkalo „pumpot“. Když zahlédne mlynářovu dceru Anetku, zamiluje se do ní, ale nemůže jí získat. Nabídne tedy mlynáři obchod. Chce získat její vlas pod záminkou, že už se v kraji nikdy neobjeví. Mlynáři se tato obchodní nabídka sice nezdá, ale každý peníz se v domě hodí, a tak se uchýlí k drobné lsti. Vymění vlas za žíní z mlýnského síta. Když se neznámý host pod domněnkou, že má Anetčin vlas, svou čarovnou mocí snaží mlynářovu dceru získat, zjistí, že byl podveden. Pomstí se mlynáři tak, že mu na oplátku vezme mlýnské kamenné kolo, aby mlynář již nemohl se svou živností dále fungovat. Když se mlynář vydá po stopách kola, narazí na skálu, která v kraji nikdy nebyla. U ní leží klobouk neznámého hosta. V závěru příběhu se vysvětluje význam a původ tohoto klobouku s legendou o neznámém hostu. Z toho příběhu plyne ponaučení, že na každého jednou dojde, což vysvětluje lidové rčení „Boží mlýny melou pomalu, ale jistě.“ Mlynář tak za svou malou lest zaplatil velkou cenu.

3.3 Mizanscéna

3.3.1 Scéna

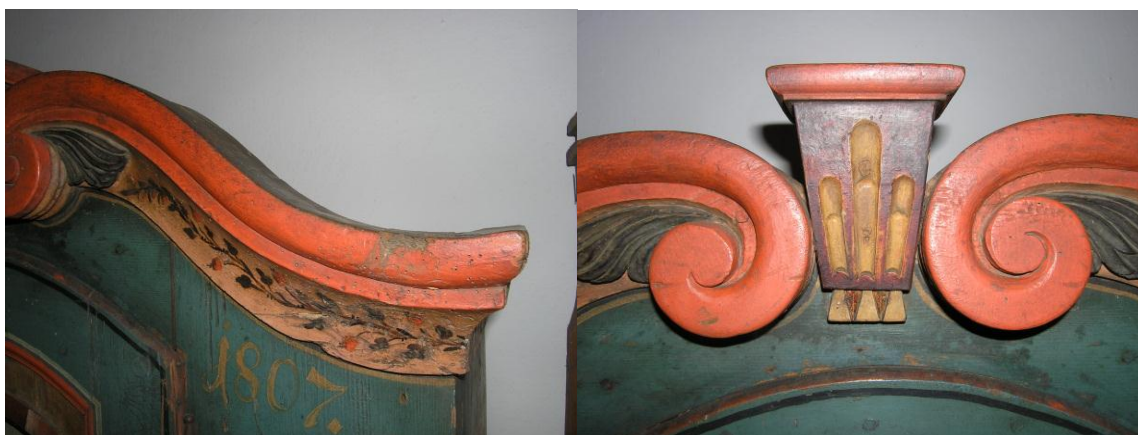
Původním záměrem bylo pracovat s objekty na scéně minimálně a pomocí textury papíru na pozadí využít imitace tisku dřevorytu na papír, jelikož jsem vycházel ze stylizace luboku. Této výrazné stylizace se držím, až na použití textury papíru. Od myšlenky

papírové textury na pozadí jsem opustil ve chvíli závěrečného mixu a testování scén. Při použití pohybu kamery, kdy byl papír statický, ale animace v pohybu, totiž působila scéna velmi rušivě. Texturu jsem tedy nahradil čistším ztvárněním, a to využitím jednolité barvy na pozadí. Ačkoliv může působit toto použití jednolité barvy na pozadí sterilněji, vymanil jsem se tak ze závislosti na nápodobě tisku dřevořezu na papír – luboku.

Scénu tvoří místo a čas, v němž se děj odehrává: krajina – les, kopce a řeka připomínají region a jeho bohatý dřevařský průmysl. Je zde kladen důraz na architekturu s odkazem na lidovou tvořivost a lidové stavitelství, exteriér a interiér mlýnu vychází z reálií inspiračních zdrojů, vše se však drží stylizace luboku. Tmavě modrá barva na pozadí evokuje večer a noc a pastelově žlutá nahrazuje jak texturu papíru, tak připomíná dobu časného rána.

3.3.2 Kostýmy a make-up

Při tvorbě charakterů hlavních postav bylo využito dobových kostýmů z období pozdního baroka, které specifikují jejich jednotlivé činnosti. Použitím omezené škály barev, převážně rudě červené, cihlově hnědé, tmavě modré a zlatě žluté, jsem se chtěl co nejvíce přiblížit dobové věrohodnosti. Tyto barvy se používaly nejen na barvení látek, ale bohatě se jimi zdobil i nábytek a interiér.



Obr. 9 a 10: Ukázka barevnosti dobového nábytku

Pumpot - Barevnost jsem volil záměrně, i když intuitivně. Červený klobouk a cihlově zbarvený plášť evokují vášň, horlivost a bouřlivost. Tyto barvy, ačkoliv jsem volil

omezenou škálu barev, se objevují i u ostatních charakterů, ale ne v takové míře jako je tomu právě v případě Pumpota.

Mlynář - Barevnost je dána opět psychologickým významem barev. Mlynář je protipólem Pumpota, volil jsem tedy barvy modrou a šedou, které na charakteru převažují a evokují pohodu, klid a pokoru.

Anetka - Barevnost je zde volena tak, aby umocnila smysl pro krásu a skromné zdobení žen v té době. Proto má Anetka červený čepec – podobně jako je tomu u Karkulky, který zvýrazňuje její kudrnaté vlasy a je tak barevně sladějším doplňkem k jejím červenému, modro-zeleným šatům.

U make-upu vycházím z pleťové barvy, avšak tónované tak, aby zapadla do harmonické škály barev z inspiračních zdrojů.

3.3.3 Tělesný výraz

Jelikož se jedná o příběh s náznakem grotesky, volil jsem různé typy expresivních grimas a gest. Bylo důležité přehánět, jak se to děje u amerických cartoon grotesek, ale přitom zachovat jednoduchý ráz ploškové animace. Snažil jsem se vyjádřit pocity postav pomocí gest, které jsou v interakci s animací a vzájemně se ovlivňují.

3.4 Technika provedení

3.4.1 Digitální kombinovaná technika - plošková a kreslená animace

Plošková animace patří mezi nejstarší animační techniky. Spočívá ve skládání jednotlivých snímků z připravených dvourozměrných rekvizit, například obrázků vystříhaných z papíru, nebo tvarů vystříhaných z textilu.

V moderní době se mohou stejným stylem vytvářet animace také za pomoci počítače – místo dvourozměrných předmětů se skládá výsledný snímek ze srovnaných dvourozměrných obrázků. Tak tomu bylo i v mém případě. Jednotlivé charaktery jsem vytvořil za pomoci animačního programu ToonBoom Animate PRO, vznikl tzv. „rig“, jako

je tomu u 3D animace. Díky rigu máme vytvořenou kostru, jednotlivé prvky vytvořené v rigu se dají měnit, podobně jako u klasické ploškové animace. Výhodou tohoto programu je možnost postavení scény v prostoru, obdobně jako v divadelní scénografii nebo v jiných kompozičních digitálních programech, například v After Effects. Tento způsob animace poskytuje větší svobodu ve výtvarném pojetí. Spojením 2D animace a možnosti stavby scény v prostoru tak vzniká celkem neznámý pojem 2,5D animace.

3.4.2 Představitelé ploškové animace

Z českých tvůrců pracoval s ploškovou animací například Karel Zeman - *Čarodějův učeň* nebo Zdeněk Smetana ve známém večerníčku – *Rákosníček*.

Ploškovou animaci posunul Břetislav Pojar v poloplastickém provedení ve snímku - *Potkali se u Kolína*.

Seriál *Městečko South Park*, který také používá ploškovou animaci, je zajímavý tím, že první díl byl natočen klasicky, ale pak tvůrci přešli k počítačové animaci a pomocí ní natočili zbylé díly.[3]

3.4.3 Karel Zeman

Karel Zeman (1910-1989) - režisér a výtvarník, jedna z hlavních osobností české poválečné animované a trikové tvorby. [4]

Vystudoval obchodní školu a kurs reklamního kreslení. S animací a trikovými záběry, kterými se Zeman proslavil ve filmu *Cesta do pravěku*, začal profesionálně v roce 1943 ve filmových ateliérech ve Zlíně, když společně s Hermínou Týrlovou a Bořivojem Zemanem pracoval na snímku *Vánoční sen*. Již předtím si však doma natáčel amatérské loutkové filmy.[5]

Při výrobě animovaného filmu *Pumpot* jsem vycházel i z adaptace lužickosrbské pohádky *Čarodějův učeň* (podle knihy Gottfrieda Preusslera *Krabata*), jelikož se místem i tématem o čaroději mé pohádce podobá. „Zeman se zde vrátil ke klasické formě animovaného filmu:

k filmu kreslenému, či spíše ploškovému, rozšířenému o postupy tzv. trojrozměrné animace. „*Čarodějův učeň* je dramaticky exponovanější a v klíčové scéně zápasu čaroděje s učněm dosahuje až hororové polohy. Zeman ji vyvolává výtvarnými postupy – příšernými podobami netvorů, v něž se zápasící proměňují, expresivní barvou a tempem

proměn. Čarodějův učeň je komponován na důsledném kontrastu boje dobra se zlem, lásky s nenávisí a tento boj se reflektuje do kontrastu prostředí, barevného řešení a náladovosti obrazu.“ (Ulver, 1955 - 2000: 212)

Na 3. ročníku festivalu animovaného filmu Anifilm 2012 – ve stanu Modré zóny ČS (expozice animovaných a filmových triků) jsem vedl workshop pixilace, mimo jiné zde byla i expozice filmových triků Karla Zemana. Měl jsem tu možnost nahlédnout pod pokličku jeho tvorby, a některé jeho filmové triky si vyzkoušet na vlastní kůži. Představila se zde v podstatě poprvé myšlenka projektu *Muzeum Karla Zemana*, na kterém se podílely společnost C&COM Advertising jako vlastní agentury Aurapont, Punk Film působící v oblasti audiovizuální produkce a Zemanova rodina. Společnosti ve spolupráci s rodinou se budou také podílet na distribuci jeho filmů pro český trh, který doposud Zemanovy filmy divákům nenabízel.

„Prostor se bude měnit podle filmů jako stavebnice. První část, *Cesta do pravěku*, se ponese ve stylu Maroldových panoramat, řekl jeden z organizátorů, Jakub Fabel. V části *Vynález zkázy* vstoupí návštěvník do dvou ponorek, v sekci Baron Prášil vyroste původní Zemanovo studio. Muzeum nabídne i odkaz na velikány, které režisér inspiroval, mezi nimiž jsou Terry Gilliam, George Lucas a Steven Spielberg. [6]

3.4.4 Břetislav Pojar

Břetislav Pojar se narodil 7. října 1923 v jihočeské Sušici – režisér, animátor, výtvarník, jedna z hlavních osobností české poválečné animované tvorby. Pokračovatel Jiřího Trnky, otce české animace (označovaný také jako východní Disney).

„Břetislav Pojar je nejen v českém, ale i ve světovém filmu nespornou osobností a autoritou. Za svoji dlouhou, již neuvěřitelných sedmašedesát let trvající, tvůrčí kariéru prošel vším, čím za tu dobu (inspiračně, žánrově, obsahově i technologicky) prošel náš animovaný film. Okusil ve svých filmech takřka veškeré formy a druhy animace, všechny druhy kamer, zvukových nosičů, vývojově až k počítačům. Spolupracoval a spolupracuje už se čtvrtou generací tvůrců.“ (Kačor a kolektiv, 2010: 105)

Podle Kačora počala Pojarova profesní dráha teprve při příchodu k Jiřímu Trnkovi. Oživil Mistrovi vize a ideje, aby jeho slavným projektům vdechl duši. Mistrovsky. Nezapomenutelný je především *Neklan ze Starých pověstí českých* (1953, ale také gangster z *Arie prerie* (1949) a tančící *Lysander ze Snu noci svatojánské* (1959).

Pojar se za svou kariéru podílel na mnoha animovaných dílech s různými druhy technologických postupů, jejichž výčet je velmi dlouhý. Při tvorbě využíval i techniku ploškové animace, která byla aplikována i v pohádce o Pumpotovi a jeho stejnojmenném klobouku. Do české i světové animované tvorby přinesl Pojar novou technologii – a to ploškovou loutku. Poprvé tuto metodu kombinuje s živým hercem, a to se slavným mimem Ladislavem Fialkou v *Kočičí sérii (1960)*.

„*Pojďte, pane, budeme si hrát*“ – věta, která se stala legendární filmovou hláškou. Když se vysloví, každý si hned vybaví dva medvídky, kteří se „*potkali u Kolína*“ Zrodili se v hlavě scénáristy Ivana Urbana, podobu jim dal výtvarník Miroslav Štěpánek a život vdechl, také díky svým animátorům, Pojar. Rozhodl se, že loutky budou reliéfní (poloplastické).“ V letech 1965 až 1967 natočil režisér šest „medvídkových“ děl, v letech 1970 až 1973 pět. Z jedenácti je uveden šestkrát jako spolurežisér také M. Štěpánek. V první sérii medvědí bratry namluvil nezapomenutelně Rudolf Deyl mladší, ve druhé stejně dobře František Filipovský, to proto, že Deyl mezitím zemřel. (Kačor a kolektiv, 2010: 113)

Mezi další z jeho animovaných filmů s použitím ploškové technologie a poloplastické loutky, lze zařadit:

Ilusologie (1969) – mimo jiné oceněn soškou Zlatého medvěda na Mezinárodním festivalu v západním Berlíně

Zahrada (1974 – 1977) – takřka čtyři roky zasvětil památce Mistra Trnky a širokému publiku dává milý zážitek s adaptací jeho knihy

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4. VÝTVARNÁ TECHNIKA

4.1 Kombinovaná digitální animace

Jelikož jsem vycházel z výtvarné stylizace luboku, byla na místě myšlenka kresby. Ovšem stylizace luboku a má následná stylizace, která vychází ze základních geometrických tvarů, výrazná obrysová linka a hlavně vnitřní jemnější šrafura, která měla evokovat dřevoryt, mě nutila myšlenku kresby opustit. Na místě bylo řešení využít techniku ploškové animace tak, aby byl zachován ráz kreslené animace, ale přitom nedocházelo k rozechvění postav při výrobě frame po framu. Tuto techniku kombinuji s technikou kreslenou, protože to některé scény vyžadovaly, například tekoucí proud piva z pípy nebo pivo při naklonění půllitru.

4.2 Písmo a titulky

V pohádce se objevují celkem tři druhy písma. Například ve scéně v hospodě, kde nad štangasty visí cedule „*Stammgast platz*“ a ke konci v závěrečné scéně, kde je na stromě orientační šipka s nápisem „*Mlýnský kámen 5 km*“. Zde pracuji s písmem obdobně jako s obrysovou linkou nebo šrafurou, aby text působil jako rytina ve dřevě a neodchyloval se tak od celkové stylizace dřevorytu. Ale kvůli velikosti v obrazu jsem musel tyto texty omezit pouze na linku tak, aby si zachovaly čitelnost.

Za hlavní písmo je však považováno to, které je použito v titulcích na začátku v názvu pohádky „PUMPOT“ a v závěru titulků „KONEC“. Zde jsem k písmu přistupoval též tak, aby text působil jako dřevoryt, ovšem nechal jsem se inspirovat i nezaměnitelným písmem Josefa Lady. Použil jsem tedy podobné písmo, to je tvořeno ručně a doplněno o vnitřní šrafuru, která evokuje dřevoryt luboku. U titulku PUMPOT jsem na místo písmene “O“ použil motiv mlýnského kamenného kola, které se točí – na začátku nám říká, o čem pohádka bude a v jakém tempu se bude odehrávat. Jako sekundární font jsem použil do titulků - Parma Petit. Je to patkové, staromódní a elegantní písmo, které doplňuje ručně, mnou tvořené, bezpatkové písmo, zároveň mi připomínalo slovo pumpot.

4.3 Hudba a zvuk

Hudbu jsem konzultoval přímo s autorem námětu Igorem Heinzem. Chtěl jsem, aby pohádka byla regionální ve všech směrech. Záměr byl tedy použít dobové nástroje jako

citaru nebo violoncello. Violoncello svým zvukem připomíná dřevo, což by myšlenku kraje bohatého na dřevo báječně umocnilo. Ovšem zde tato myšlenka končí. Při tvorbě animatiku jsem nakonec dospěl k názoru, že by pohádka měla působit komicky a groteskně, čehož by v případě použití těchto hudebních komorních nástrojů nebylo docíleno. Upustil jsem tedy od myšlenky komponování za pomoci dobových nástrojů a oslovil dlouholetého kamaráda Vítka Kučeru z Ústí nad Labem, který mi již hudbu k jedné animaci tvořil. Pohádku nyní doprovází hudba, která jí dodává groteskní atmosféru, jelikož se příběh převážně odehrává v šenkovně, navíc podtrhuje stylizaci luboku či kramářských písní.

Zvuk je řešen minimálně, aby nerušil celkem plynulý komentář. Na pozadí se však zvuky a ruchy objevují. Některé jsou reálné, jinde nahrazují reálný zvuk hudebním nástrojem, aby se podpořila fantazie diváka.

4.4 Komentář

Původním záměrem bylo komentář řešit s Jaroslavem Achabem Haidlerem, jakožto zkušeným především divadelním hercem, bývalým ředitelem Činoherního divadla v Ústí nad Labem. Při vývoji animatiku, zhlédnutí seriálu i filmu „*Okresní přebor*“, jsem si však začal pohrávat s myšlenkou, že by pohádku mohl komentovat herec Leoš Noha, který se v tomto seriálu i filmu proslavil svou nezapomenutelnou imitací vady řeči, kde na místo písmene “R” říká písmeno “J”. Svým hluboce zbarveným hlasem tak mohl dobře plnit roli vypravěče pohádky. Nepodařilo se mi však Leoše Nohu přesvědčit, takže jsem se vrátil k původní verzi. Komentář k pohádce tedy namluvil Jaroslav Achab Haidler a výsledek ukázal, že rozhodnutí vrátit se k původnímu plánu, bylo správně. Haidlerův hluboce zbarvený hlas dodává pohádce příjemnou věrohodnou atmosféru podobně, jako je tomu v případě večerníčků. Práce s hlasem umožnila odlišit jednotlivé charaktery od vypravěče, čímž pohádka dostává profesionální ráz a u Pumpota napodobením německého přízvuku i nádech humornosti.

5. STORYBOARD

Obrazový scénář vychází z technického scénáře, který jsem tvořil na základě přepsání literárního scénáře z původní literární předlohy.

Obrazový scénář jsem tvořil několikrát, nejprve rychlé skici na papír, abych tak zachytil myšlenky a měl hrubou představu o obrazové kompozici. Ty jsem následně překresloval v programu ToonBoom Storyboard. Tento storyboard, jelikož to program umožňuje, sloužil zároveň pro následný výstup animatiku.

6. POUŽITÝ SOFTWARE

Pro práci na pohádce byly použity programy:

1. ToonBoomStoryboard – pro přípravu storyboardu a animatiku
2. ToonBoom Animate PRO – pro přípravu a tvorbu rigů (ploškové loutky) charakterů, následná animace jednotlivých scén
3. Adobe Photoshop CS 6 – retuše a příprava textury na pozadí
4. Adobe After Effects CS 6 – finální mix, barevná adjustace, titulky

7. POUŽITÝ MATERIÁL (hardware)

V mém případě jsem pracoval na Wacom centiq 21

ZÁVĚR

Bakalářská práce popisuje pracovní postupy a objasňuje vlivy během vytváření animovaného filmu „Pumpot“. Mým cílem bylo vytvořit pohádku, která by mohla být jakousi vstupní branou do světa výroby večerníčku. Věřím, že jsem tento úkol splnil jak co se týče výběru tématu, tak i následných kroků učiněných pro získání finálního výstupu. Bylo to vzrušující dobrodružství, když jsem hledal inspirační zdroje. Informace, které ke mně přicházely ze všech stran, mě postupně utvrzovaly v tom, že se vydávám správným směrem. Vše do sebe zapadalo jako ozubená kola v mlýnici a tento rozjetý mechanismus na mě působil a byl mým hnacím motorem. Zdálo se, že se nenajde páka, která by ho zastavila, až do chvíle, kdy jsem musel z pracovních důvodů své soustředění, nadšení a práci na pohádce odložit. Okolní vlivy vedly k tomu, že jsem se musel naplno věnovat chodu firmy, kterou buduji.

Zpětně si uvědomuji, že ačkoli mě čas věnovaný podnikání na úkor práce na pohádce trápil, nemusím ho litovat. Jedna věc je, když hledáte fakta, inspiraci a zdroje pro to co chcete vytvořit. Druhá věc je, a to nesmírně důležitá, mít zkušenost, kterou můžete promítnout do příběhu, jenž vyprávíte. Myslel jsem, že námět pohádky „Pumpot“ je mi zcela jasný. Během posledních čtyř měsíců se mi však dostalo možnosti vyzkoušet si podobnou zápletku v novodobých kulisách na vlastní kůži. Prožíval jsem příběh blízky tomu, který vyprávím v pohádce. Podobně jako ve scénáři, kdy přijde neznámý člověk a chce část z toho, co je mi nejcennější, s příslibem zajištění slibné a výnosné budoucnosti na oplátku. Na chvíli jsem uvěřil a této vidině podlehl. Včas jsem si však uvědomil, že nemá smysl se hnát za bohatstvím a vizí někoho jiného. Naše bohatství spočívá v tom, čeho si my sami ceníme a jaké sny máme, to si musíme hlídat a věřit tomu, abychom o to nepřišli. Zpětně si uvědomuji, že jsem si tento příběh musel prožít, abych pak mohl tuto zkušenost a pocity přenesl do animovaného filmu, který může poučit. Kouzlo pohádky tak opravdu funguje a její sdělení má magické účinky. Životní zkušenost se promítla do ztvárnění hlavní postavy Pumpota, mé pocity a emoce jsou vtištěny do celé pohádky. Není to jen příběh, je to životní zkušenost vryta do imaginárního světa fantazie, tento svět nyní existuje – žije. Svou osobností jsem tak legendě dal osobitý výtvarný výraz.

Díky tomuto procesu výroby jsem se mnoho naučil, objevil a začal si vážit věcí, které mi předtím byly cizí. Odnesl jsem si bohatou životní zkušenost. Jsem si však také vědom, že finální podoba filmu mohla být lepší. Chybějící čas a výrobní zkušenosti, které jsem postrádal, protože jsem se nemohl věnovat této práci úplně naplno, ovlivnily celkovou kvalitu výstupu.

Ačkoliv pohádky obvykle mívají šťastný konec, nemohu s jistotou tvrdit, zda i ta moje má konec dobrý, nebo špatný. Záměrně nechávám závěr příběhu otevřený a divák má tak prostor, aby si poučení vyvodil sám

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BELISOVA, Natalie, *Lidové památky Českého Švýcarska*. Krásná Lípa: České Švýcarsko, o. p. s., 2006, ISBN 80-239-6367-8

AUTORSKÝ KOLEKTIV, *Sběratelství, Kapitola Sběratelství lidové*. Praha: Svoboda, 1983, ISBN (Váz.)

PEČÍNKOVÁ Pavla, *Josef Lada (1887 – 1957)*. Praha: Obecní dům, 2007, ISBN 978-80-86339-39-9

ULVER, Stanislav, *Animace a doba, sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000*, Brno: Film a doba, sdružení přátel odborného filmového tisku, ISSN 0015 – 1068

KAČOR, Miroslav a kol. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People a Mladá fronta a.s., 2010, ISBN 978-80-254-5290-1 (Animation People), ISBN 978-80-204-2190-6 (Mladá fronta)

Další inspirační zdroje

- [1] Wikipedia – Martin Pumphut. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2012]. Dostupné na: http://de.wikipedia.org/wiki/Martin_Pumphut
- [2] Wikipedia – Lubok. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2012]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Lubok>
- [3] Wikipedia – Plošková animace. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2012]. Dostupné na: http://cs.wikipedia.org/wiki/Plošková_animace
- [4] NFA – Hlavní osobnosti. *Webové stránky Národního filmového archivu* [online]. [update 2012]. Dostupné na: <http://www.nfa.cz/hlavni-osobnosti.html>
- [5] Wikipedia – Karel Zeman. *Webové stránky Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. [update 2012]. Dostupné na: http://cs.wikipedia.org/wiki/Karel_Zeman
- [6] Tyden.cz – Režisér a výtvarník Karel Zeman bude mít svoje museum. *Webové stránky týden.cz* [online]. [update 2012]. Dostupné na: http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/reziser-a-vytvarnik-karel-zeman-bude-mit-svoje-muzeum_234879.html

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

ČS Česká spořitelna.

NFA Národní filmový archiv.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Martin Pumphut – dřevoryt.....	13
Obr. 2: Mapa Šluknovského výběžku.....	14
Obr. 3: Ukázka podstávkových domů.....	15
Obr. 4: Ukázka technické stavby – mlýnského stavení.....	16
Obr. 5: Ukázka luboku z 18. století – Myši pohřbívají kočku.....	17
Obr. 6 a 7: Ukázka Luboku ze současnosti – Matrix a Spiderman.....	18
Obr. 8: Ukázka Ladovi Hospodské rvačky (Tancovačka).....	19
Obr. 9 a 10: Ukázka barevnosti dobového nábytku – Muzeum Varnsdorf.....	24

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Návrhy

Příloha P II: Technický scénář

Příloha P III: Námět – literární předloha

Příloha P IV: Storyboard

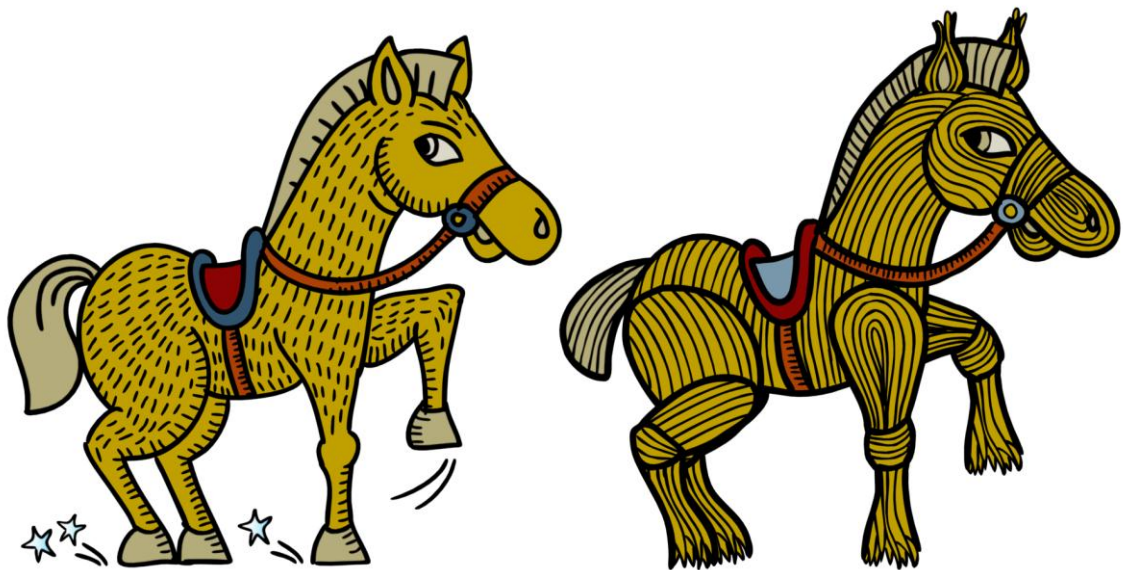
PŘÍLOHA P I: NÁVRHY



Mlynář – původní a finální návrh



Opilci



Mlynář – původní a finální návrh



Anetka a Pumpot

PŘÍLOHA P II: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Obraz	Komentář/dialog
Titulky	
Akce: tato krajina se vynoří z poza záběru. Záběr: na krajinu, les. Protéká řeka, vyskočí ryba.	Před dávným časem v lužických lesích, kterými nezkrotná říčka Křinice protékala, bylo několik panství.
Záběr: na samotný mlýn. Akce: Vymotají se dva opilci.	A v jednom takovém panství stál kdysi starý mlýn.
Akce: U pípy stojí mlynář a točí pivo. Koukne na obrázek Anetky.	V něm hospodařil mlynář se svou dcerou Anetkou.
Akce: U stolu sedí dva štamgasti. Jeden odhodí kartu a napije se.	Měli světnici, která sloužila pro kunčafy a hosty - taková útulná šenkovička.
Záběr: V okně projde silueta postavy. Akce: Otevrou se dveře, zahřmí a ve dveřích stojí silueta postavy.	Jednou tam zavítal neznámý host s dlouhým pláštěm a neobvyklým kloboukem, kterému se v těch dobách říkalo pumpot!
Záběr: Detail na klobouk a hosta. Akce: Pozvedne si klobouk a porozhlédne se z leva doprava.	Byl to velký klobouk, nahoře zúžený a široká střeška zakrývala hostovu tvář.
Záběr: na mlynáře.	"To jsou k nám hosti!" přivítal ho křiničský mlynář. "Odkudpak milostpán ráčil přiletět?"
Záběr: na hosta jak si sedá do kouta šenkovny.	"Z Budyšina," odpověděl host.
Záběr: Mlynář nalévá z láhve kořalku.	"Z takové dálky? To budou mít, vašnosto, pěknou žízeň?"
Záběr: Host do sebe kopne panáka kořalky.	"Dám si něco pořádně ostrého!" poručil host.
Záběr: Venku před mlýnem stojí slaměný kůň.	Mlynářovi se tajemný host krapet nelíbil, protože přiletěl na divném slaměném koni, který čekal před mlýnem.
Kolem koně projde mlynářovic dcera Anetka s košem bylinek nebo kytkou.	Toho večera se mlynářovic kudrnatá Anetka vracela domů. A jakoby nad mlýnem zasvítilo sluníčko.
Záběr ze šenkovny z okna ven. V něm Anetka. Záře kolem ní.	Host ji zahlédl oknem a v okamžení se do ní horoucně zamiloval.
Hostova zachmuřená tvář se v mžiku rozjasnila a šel se na Anetku nenápadně optat mlynáře.	„Hej, šenkovno, dám si další kořalku.“ poručel host, celý rozpálený s očima jako plamínky.
	Ta krasotinka mu učarovala.
Akce: Host se otočí a se zdviženým prstem.	„Kdo je ta dívka venku, líbí se mi?!
Akce: Pohled na mlynáře, kýve prstem ze strany na stranu a mračí se.	„To je moje dcera Anetka, a tu nikomu za žádnou cenu nedám!“ Pověděl mlynář.
Akce: Host se nakloní k mlynáři a šeptá mu do	Za její jediný vlas, zaplatím zlatku!“, pravil

ucha.	host mlynáři.
Akce: Mlynář se zamyslí a podrbe za uchem.	Mlynář tušil, že je to nějaká čertovina, proto si řekl, že bude chytřejší než host a vyzraje nad ním.
Akce: Pobídne hosta, a natahuje ruku s pohárkem	„Tady si dej ještě na cestu, a já skočím zatím pro Anitčín Vlas!“
Záběr: na mlynáře s pohárkem Akce: (nalévá další). Záběr: na Hosta, jak přebírá pohárek Akce: Host se napije. (pohled hosta)	
V mlýnici: Mlynář natahuje žíni ze síta a vytáhne úzký vlas. (koňskou žíni) Odhodí síto, aby ho nikdo neviděl. Venku zařechtá kůň.	To už byl Mlynář v mlýnici, aby z mlýnského řešeta vytáhl koňskou žíni, kterou zkroutil tak, aby připomínala Anetčín kudrnatý vlas.
Venku před mlýnem: stojí host se svým koněm. Akce: Mlynář přiběhne a předá mu vlas. Host mu za to dá zlatku.	K pochybnému kšeftu tedy nakonec došlo.
Záběr: Host odjíždí na svém koni. Akce: Z koňských kopit to jiskří a šlehají modravé plameny.	Host nasedl na koně a odjel, teda spíš odletěl na svém slaměném koni...
Akce: Host se otočí, poděkuje a směje se.	„Díky Mlynáři, už mě tu vícekrát neuvidíš!“ „Chaa, cha, cha, cha chaa...“
Záběr: Mlynář Akce: mává na rozloučenou.	„Já díky!“ odpověděl mlynář.
Záběr: Mlýn Akce: Zavřou se dveře. Měsíc popostoupí a ve mlýně zhasne světlo (v okně)	Když mlynář vyprovodil svého posledního hosta, a spočítal tržbu. Šel se odebrat ke spánku.
Záběr: Mlýn Akce: se naklání ze strany na stranu a řachtá to vněm.	Tu pojednou se začaly dít věci! Ve mlýně to začalo řachtat a burácet...
Akce: Z mlýna vyskočí síto, odrazí se od měsíce, pak od mlýna až odskáče do lesa.	Řešeto v mlýnské komůrce, vyskočilo otevřeným oknem ven, až zmizelo v nedalekém hustém lese.
Záběr: V lese stojí Host Akce: s nataženýma rukama kouzlí .	A tam se to stalo!
Akce: Obejme síto. Pak otevře oči a všimne si, že nedrží Anetku.	Vší svojí čertovskou silou objal roztoužený host z Budyšína přikutálené síto ve své náruči - a samo sebou, že byl vzteky bez sebe, když

Akce: Odhodí síto a začne po něm skákat a dupat.	zjistil, že k sobě netiskne kouzlem přičarovanou mlynářovic Anetku, nýbrž staré kulaté síto na mouku!
Záběr: mlýn ráno. Zakokrhá kohout. Akce: Otevřou se dveře a ven vyběhne vyděšený mlynář.	Druhý den ráno se mlynář podivil. Mlýnské síto i mlýnské kolo byly fuč!
Akce: Klekne si a naříká a zpytuje.	Mlynář zpytoval, naříkal a klel...
Akce: Pak vstane a jde směrem do lesa. Záběr: lesní cesta.	„Kdo je schopný ukrást mlýnské kolo?“ Pomyšlil si. A tak se vydal po stopě, které vedli do Křinického lesa.
Záběr: les se skálou, u ní leží klobouk. Akce: Mlynář do ní narazí	Tam však narazil na velkou skálu. Která tam nikdy nebyla!
Záběr na mlynáře. Drbe se za uchem. A klesne mu hlava.	„Jo joo, Boží mlýny melou pomalu, ale jistě.“ Zamumlal si pod fousy mlynář.
Záběr: detail na klobouk. Akce: Ruka se sehne nad klobouk a zdvihne ho ze země.	Po neznámém hostu, jako by se slehla zem. Ale něco po něm přeci jen zůstalo, klobouk a skála, které se od té doby neřekne jinak, než mlýnský kámen.
Záběr: na krajinu. Kamera se posouvá po obraze. Akce: Postupně mizí jeden mlýn za druhým.	Říká se, že neznámý host chodil široko daleko a škodil všem mlynářům v panstvích, a podle klobouku, který nosil, mu říkali Pumpot.
Záběr: Kamera se zastaví. Akce: Zmizí poslední barák. A projede autobus turistů.	A od té doby mlýnů v lužických lesích ubývalo, až nezbyl skoro žádný.
titulky	konec

PŘÍLOHA P III: NÁMĚT – LITERÁRNÍ PŘEDLOHA

O tom, jak Pumpot klobouk zapomněl

Igor Heinz

V posteli u ponocného Ády ležel zas jednou malý červánek, netrpělivě čekal na slíbenou pohádku a díval se, až Áda začne vyprávět. Áda odložil žlutou trumpetku, zapálil fajfčičku, zaklel to svoje Himlkoprkapusta, protože mu zase upadla na zem a pak spustil.

V lesích, jež nezkrotnou říčku Křinici ukrývají před paprsky spalujícího slunce, bývaly odjakživa pohádkové bytosti. - permoníci, lesní víly, vodníci, ale i různé podivné skřítkové. A také se podél této říčky až do výše nejstarších stromů vypínají mohutné pís-kovcové skály. Jedna z těch tajemných skal nese podnes, jméno Mlynářův kámen.

Říkají pověsti, že to jméno nevzniklo jen tak samo sebou! Do starého mlýnského stavení u křiničského lesa se prý v době dávno minulé zatoulal prapodivný host s neobvyklým kloboukem, kterému se v těch dobách říkalo – pumpot. Byl to klobouk třírohý, nahoře zlomený a na šňůrce z něho visel dlouhý, kulatý třapec. Venku se právě schylovalo k večeru, když se u mlýna objevil. V mlynářově světnici, která sloužila pro kunčafy i pro hosty jako šenkovna, požádal host o pití a byl prý velice unavený.

"To jsou k nám hosti!" přivítal jej křiničský mlynář. "Odkudpak milostpán ráčil přiletět?"

"Z Budyšína," odpověděl host.

"Z takové dálky? To budou mít, vašnosto, pěknou žízeň?"

"Dám si něco pořádně ostrého!" poručil host.

Mlynářovi se ten přivandrovalec od samého počátku nelíbil, protože nepřišel pěšky, jak bývalo zvykem, ale přiletěl na koni, kterého si prý, jak později prozradil, sám upletl ze slámy. Za soumraku pak byla na něho podívaná teprve k neuvěření, neboť před ním i za ním šlehaly ze země, div se světe, modravé plaménky! Když se ale za oknem na dvorku objevila mlynářovic kudrnatá Anetka, jakoby nad mlýnem zasvítilo sluníčko. Hostova zachmuřená tvář se v mžiku rozjasnila i jal se vyptávat mlynáře. Ten mu ovšem prozradil, že jeho dcera Anetka je již zaslíbená pohlednému Petrovi ze sousedství, který právě v té chvíli vcházel do mlýnské světnice se džbánem.

"Pane Petře!" oslovil host mládence. "Mohl byste mi věnovat na památku jednu jedinou kudrlinku od vaší překrásné snoubenky?"

Petr se pošimral za uchem. "Co je tohle za přání?" podivil se. „Kudrlinku od Anetky?“

"Ničeho se nebojte.“ ujišťoval ho podivín z Budyšina. „Jen si vezmu její vlas na památku, pak odejdu a už se tu nikdy neobjevím!"

Petr ovšem tušil jakous čertovinu, proto sice hostu přislíbil jeden Anetčin vlas, ale na cestě pro něj vešel tiše do komůrky, kde měl mlynář náčiní a namísto Anetčina vlasu přinesl hostu kousek žíně z mlýnského řešeta. Tak se tehdy říkalo velkému sítu na mouku. Jednu z žíní ale zkroutil do kudrlinky, aby vypadala jako Anetčin vlas a protože host z Budyšina byl brzo opilý, Petrovu malou lež neprohlédl.

I nadešel čas večerní. Podivný host byl už dávno ten tam, alespoň si to každý myslel a lidé v křiničském údolí se odebrali ke spánku. Tu pojednou se začaly dít věci! Řešeto, visící v mlýnské komůrce na zdi, se z ničeho nic skutálelo na podlahu, z podlahy se odkutálelo otevřeným oknem ven na dvůr, až zmizelo v nedalekém hustém lese.

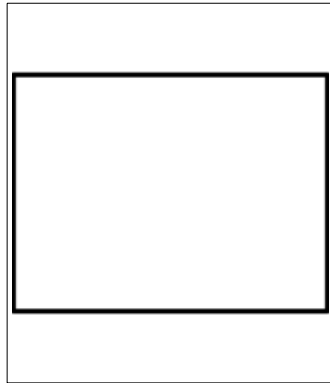
A tam se to stalo. Vší svojí čertovskou silou objal roztoužený host z Budyšina přikutálené řešeto ve své náruči a samo sebou, že byl vzteky bez sebe, když zjistil, že k sobě netiskne kouzlem přičarovanou mlynářovic Anetku, nýbrž staré kulaté síto na mouku! Celý křiničský les zahořel modravými plaménky, to obelhaný host zuřivě přemýšlel, jak se Petrovi pomstí. A jak byl silný, vytrhl ze země celý strom a utíkal s ním ke mlýnu, kde jej vsunul pod jeden z mlýnských kamenů. Ten kámen pak odtlačil co nejdál od mlýna, aby mlynář nemohl zítra namlít svoji mouku. Tak náhle, jak se v Kyjovském údolí objevil, tak rychle se podivný host odporoučel. A prý si pro něho přišli dokonce čerti z pekel! Ale něco tam ve mlýně po něm přece jen zůstalo. Třírohý klobouk a skála, které se dodnes říká Mlýnský kámen. Prý tam čas od času vyšlehují ze země modravé plaménky.

Červánek měl už zavřená víčka, ale ještě slyšel, jak ponocný Áda dodal: "Třírohý klobouk s třapcem si z křinického mlýna vzali k sobě permoníci, kteří žijí ve skrýších na vrchu Hrazeném a měli ho u sebe až do chvíle, než ses tam objevil ty. Dobrou noc, Pumpote..."

"Dobrou noc, Ádo!"

PŘÍLOHA P IV: STORYBOARD

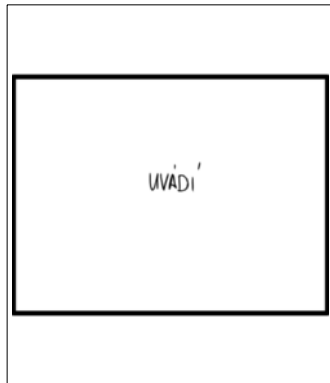
Scéna	as	Panel	as
1	28:11	1	3:0



Scéna	as	Panel	as
1	28:11	2	4:8



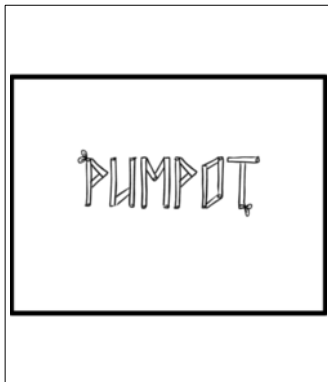
Scéna	as	Panel	as
1	28:11	3	4:8



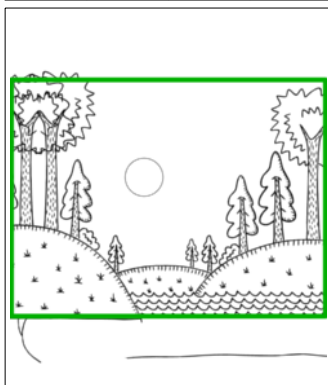
Scéna	as	Panel	as
1	28:11	4	4:8



Scéna	as	Panel	as
1	28:11	5	12:3



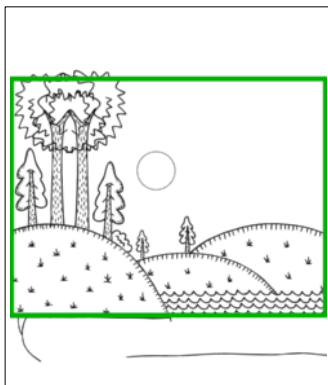
Scéna	as	Panel	as
2	21:6	1	4:8



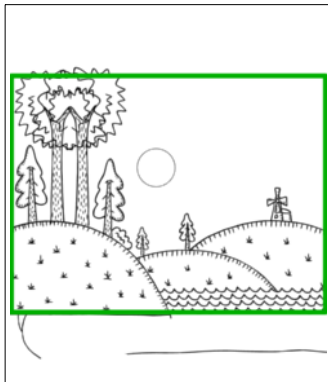
Dialogue

P ed dávným ásem v lužických lesích, kterými nezkratná í ka K inice protékala, bylo tucet panství.

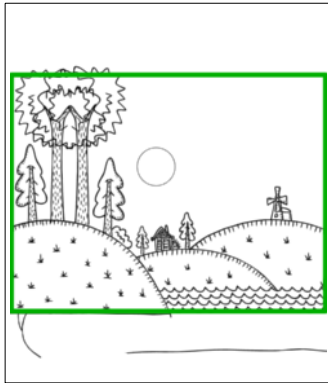
Scéna	as	Panel	as
2	21:6	2	4:8



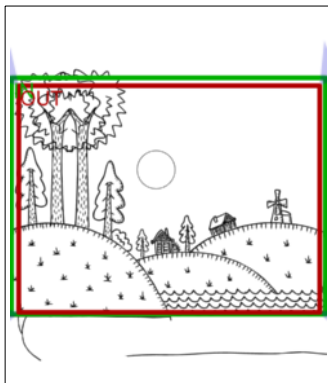
Scéna	as	Panel	as
2	21:6	3	3:0



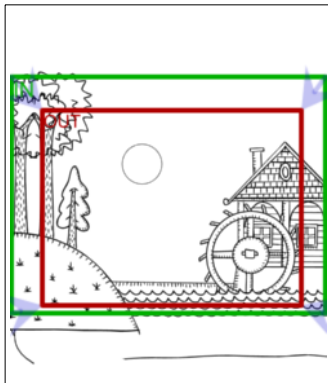
Scéna	as	Panel	as
2	21:6	4	3:0



Scéna	as	Panel	as
2	21:6	5	3:0



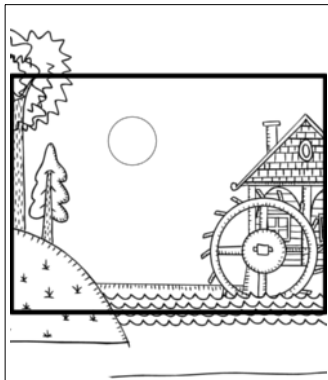
Scéna	as	Panel	as
2	21:6	6	3:6



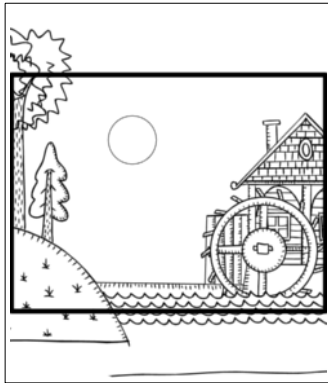
Dialogue

A v jednom takovém panství stál kdysi starý mlýn.

Scéna	as	Panel	as
3	7:13	1	1:8



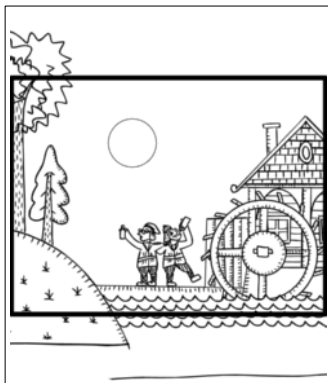
Scéna	as	Panel	as
3	7:13	2	1:8



Action Notes

Otevrou se dve
ruchy z hospody

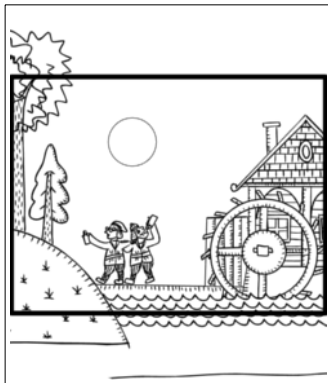
Scéna	as	Panel	as
3	7:13	3	1:8



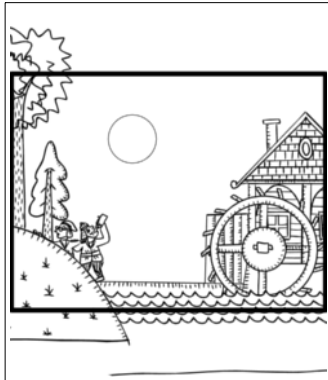
Action Notes

vymotajú sa dva opilci

Scéna	as	Panel	as
3	7:13	4	1:8



Scéna	as	Panel	as
3	7:13	5	1:13



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	1	4:8



Dialogue

V n m hospoda il mlyná se svou dcerou Anetkou.

Action Notes

Mlyná stojí u pípy a to í pivo.

Scéna	as	Panel	as
4	24:14	2	1:8



Dialogue

M li sv tníci, která sloužila pro kun afty a hosty, taková útulná šenkovni ka.

Action Notes

dva štamgasti mastí karty, jeden odhodí kartu a napije se..

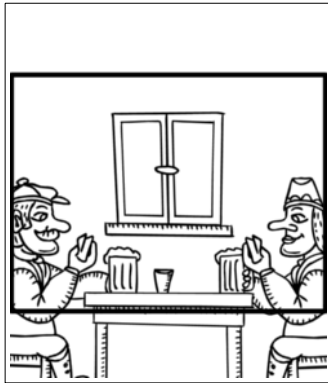
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	3	3:0



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	4	1:8



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	5	1:4



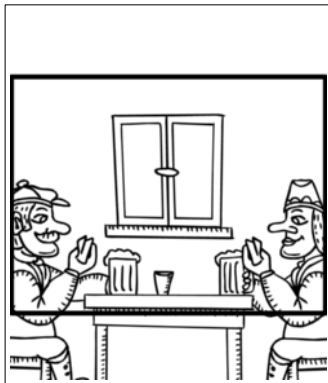
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	6	1:4



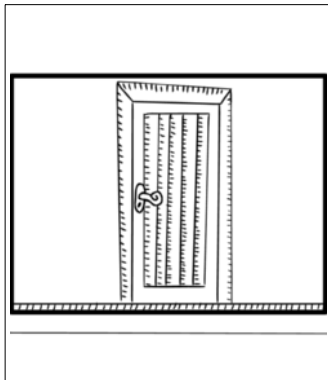
Action Notes

venku zah mí a v okn se objeví silueta hlavy velkým kloboukem.

Scéna	as	Panel	as
4	24:14	7	1:4



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	8	1:8



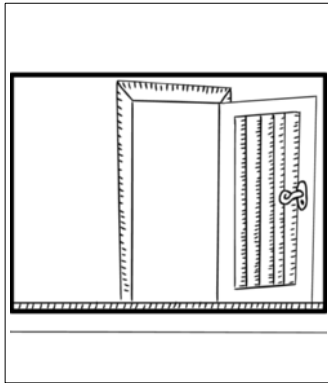
Dialogue

Jednou tam zavítal neznámý host s dlouhým plášt m a neobvyklým kloboukem, kterému se v t ch dobách íkalo pumpot!

Action Notes

zah mí pot etí

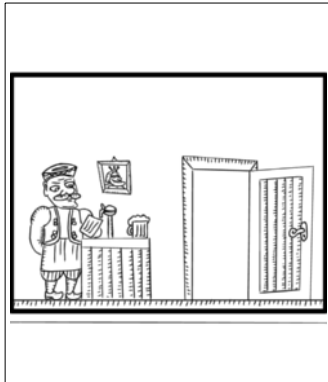
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	9	1:8



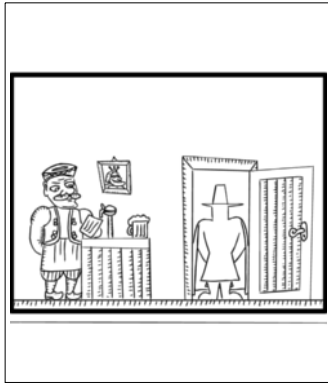
Action Notes

otevrou se dveře
zahřívají poté

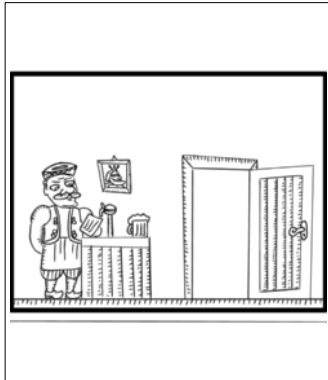
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	10	1:8



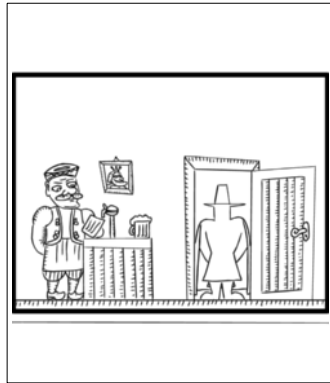
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	11	0:10



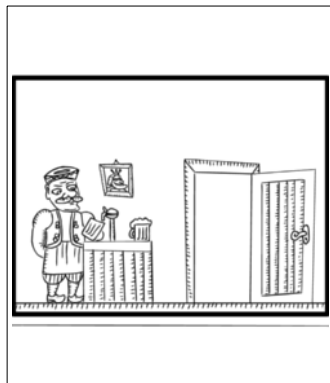
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	12	0:10



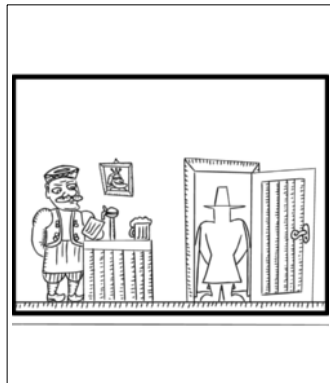
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	13	0:10



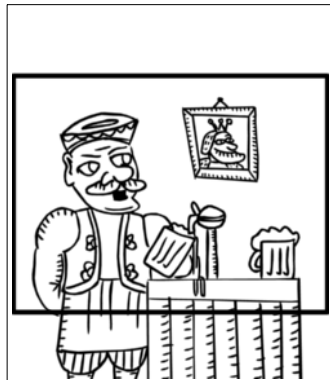
Scéna	as	Panel	as
4	24:14	14	0:10



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	15	0:10



Scéna	as	Panel	as
4	24:14	16	3:0



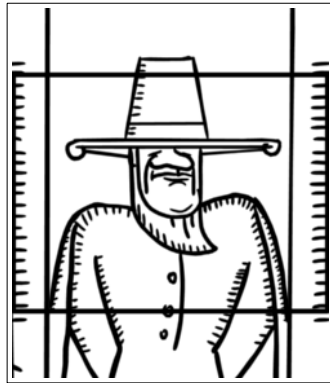
Dialogue

Byl to veliký klobouk, naho e zúžený a široká
st echa zakrývala hostovu tvá .

Action Notes

Mlyná ovi samým p ekvapením p etéká pivo.

Scéna	as	Panel	as
5	9:14	1	6:13



Action Notes

Ve dve řích detail na postavu. Klobouk mu zakrývá tvá .

Scéna	as	Panel	as
5	9:14	2	3:1



Action Notes

postava nadzvihne sv j klobouk a porozhlédne se ze strany na stranu.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	1	6:0



Dialogue

"To jsou k nám hosti!" p ivítal ho k ini ský mlyná . "Odkudpak milostpán rá il p ílet t?"

Action Notes

Mlyná zdraví hosta.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	2	6:0



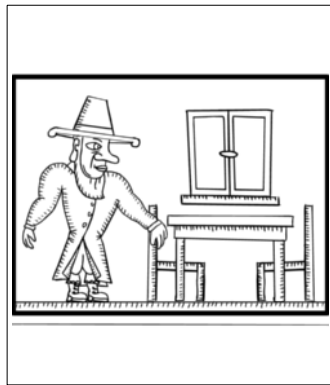
Dialogue

"Z Budyšína," odpov d l host.

Action Notes

Host mává rukou jako odpv na pozdrav.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	3	3:0



Dialogue

"Z takové dálky? To budou mít, vašnosto, p knou žíze ?"

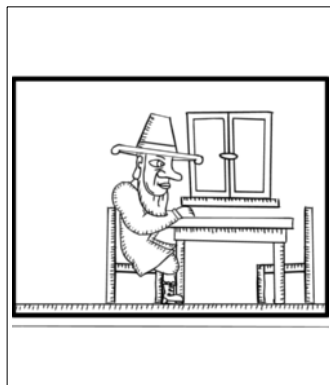
Action Notes

Host usedá ke stolu do rohu šenkovny s výhledem ven.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	4	1:8



Scéna	as	Panel	as
6	39:5	5	7:5



Dialogue

Dám si n co po ádn ostrého!" poru il host.

Action Notes

ost sedí u stolu a porou í si pití.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	6	4:8



Action Notes

Host sedí u stolu a mlyná mu nalévá ko alku.

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	7	4:5



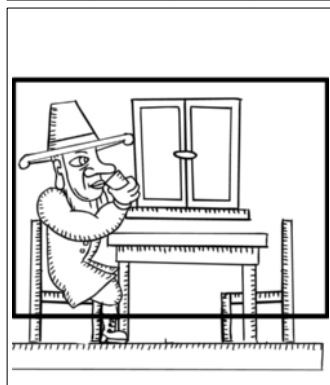
Dialogue

Mlyná ovi se tajemný host krapet nelíbil, protože pilet l na divném slam ném koni, který ekal p ed mlýnem

Action Notes

Host vezme pohárek

Scéna	as	Panel	as
6	39:5	8	1:8



Action Notes

a napije se

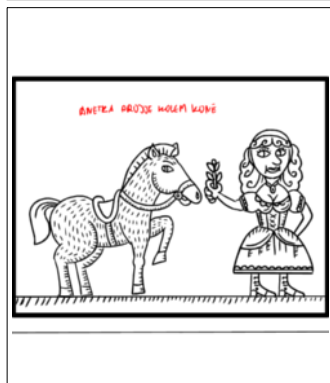
Scéna	as	Panel	as
6	39:5	9	5:3



Action Notes

Když položí pohárek, venku za echťá jeho slam ný k .

Scéna	as	Panel	as
7	17:12	1	5:13



Dialogue

Toho ve era se mlyná ovi kudrnatá Anetka vracela dom .

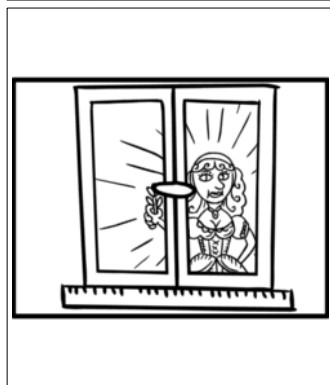
Scéna	as	Panel	as
7	17:12	2	3:10



Dialogue

A jakoby nad mlýnem zasvítlo sluní ko.

Scéna	as	Panel	as
7	17:12	3	4:4



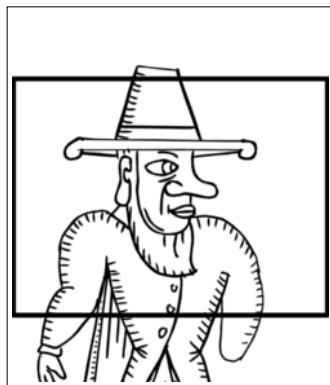
Dialogue

Host ji zahlédl oknem a v okamihu se do ní horoucn zamiloval.

Action Notes

Za oknem stojí Anetka a kolem ní je zá e.

Scéna	as	Panel	as
7	17:12	4	1:8



Action Notes

Rozjasní se jeho tvá .

Scéna	as	Panel	as
7	17:12	5	2:9



Scéna	as	Panel	as
8	45:14	1	15:11



Dialogue

–„Hej, šenkovno, dám si další ko alku.“ porou el host, celý rozpálený s o ima jako plamínky.

Ta krasotinka mu u arovala.

„Kdo je ta dívka venku, líbí se mi?!

Action Notes

Host se oto í na Mlyná e, zvedne ruku a hlasit zvolá..

Scéna	as	Panel	as
8	45:14	2	8:3



Dialogue

„To je moje dcera Anetka, a tu nikomu za žádnou cenu nedám!“ Povídal mlyná .

Action Notes

Mlyná kýve rukou.

Scéna	as	Panel	as
8	45:14	3	6:3



Dialogue

Za její jediný vlas, zaplatím zlatku!“ , pravil host mlyná i.

Action Notes

Ze záb ru se natáhne host a šeptá do ucha mlyná ovi.

Ten se nahýbý k hostu, aby ho lépe slyšel.

Scéna	as	Panel	as
8	45:14	4	11:2



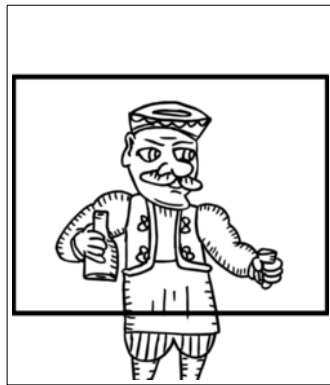
Dialogue

Mlyná tušil, že je to n jaká ertovina, proto si ekl, že bude chyt ejší než host a vyzraje nad ním.

Action Notes

Drbe se za uchem a p emýšlí.

Scéna	as	Panel	as
8	45:14	5	4:11



Dialogue

„Tady si dej ještě na cestu, a já skočím zatím pro Anet in Vlas!“

Action Notes

Nalévá do pohárku a nabízí hostu koalku.

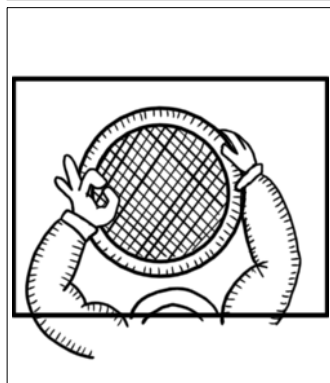
Scéna	as	Panel	as
9	6:0	1	3:0



Scéna	as	Panel	as
9	6:0	2	3:0



Scéna	as	Panel	as
10	6:0	1	3:0



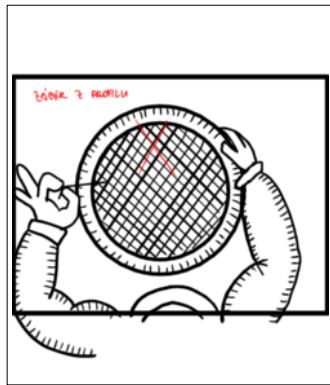
Dialogue

To už byl Mlynář v mlýnici, aby z mlýnského ešeta vytáhl košskou žíni, kterou zkroutil tak, aby připomínala Anet in kudrnatý vlas.

Action Notes

Rukachytá žíni z mlýnského síta.

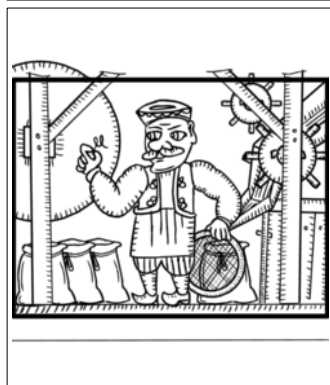
Scéna	as	Panel	as
10	6:0	2	3:0



Action Notes

Ruka n kolikrát škubne, až vytáhne žíni z mlýnského síta.

Scéna	as	Panel	as
11	7:8	1	7:8

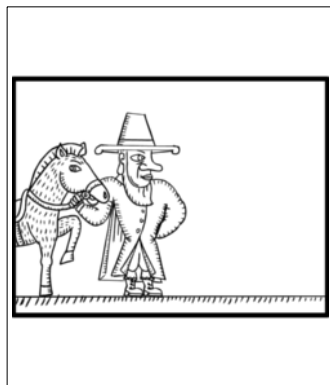


Action Notes

Host smotá žíni do kudrlinky,

Venku za echťá k .

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	1	3:0



Action Notes

Host už stojí s kon m venku.

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	2	1:8



Dialogue

K pochybnému kšeftu tedy nakonec došlo.

Action Notes

Host s mlyná em si p edávají vlas a zlatku.

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	3	3:0



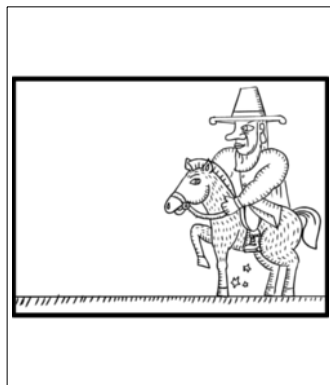
Scéna	as	Panel	as
12	30:14	4	2:12



Action Notes

Mlynář se zakousne do mince.

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	5	5:6



Dialogue

Host nasedl na koně a odjel, teda spíš odletl na svém slaměném koni...

Action Notes

Host ojíždí na koni, z koně jiskří a šlehají modravé plamínky.

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	6	4:14



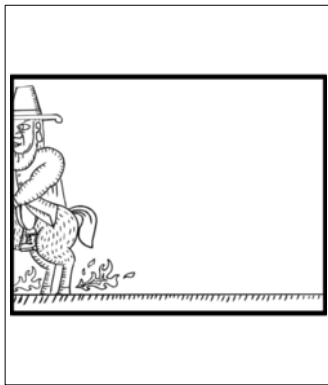
Dialogue

„Díky Mlynáři, už mě tu vícekrát nevidíš!“
 „Chaa, cha, cha, cha chaa...“

Action Notes

ozývá se pokoutný smích...

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	7	4:6



Scéna	as	Panel	as
12	30:14	8	1:8



Dialogue

„Já díky!“ odpov d l mlyná .

Action Notes

a mává mu s úsmvem na tvá i na rozlou enou.

Scéna	as	Panel	as
12	30:14	9	1:8



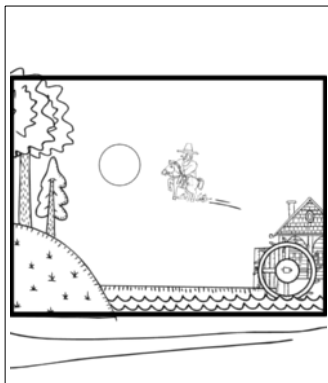
Scéna	as	Panel	as
12	30:14	10	1:8



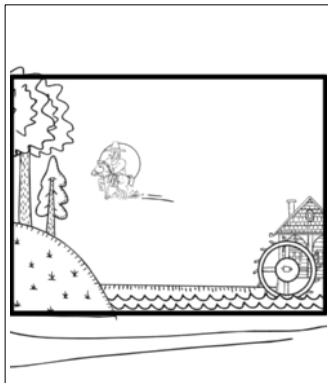
Scéna	as	Panel	as
12	30:14	11	1:8



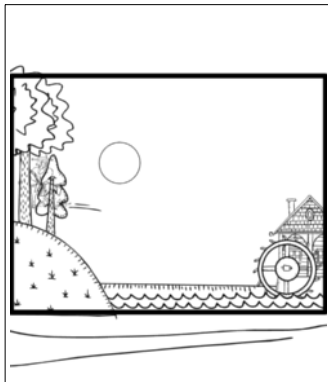
Scéna	as	Panel	as
13	19:13	1	3:0



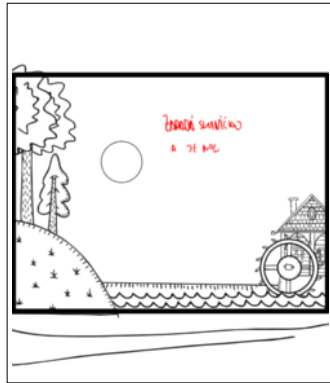
Scéna	as	Panel	as
13	19:13	2	1:8



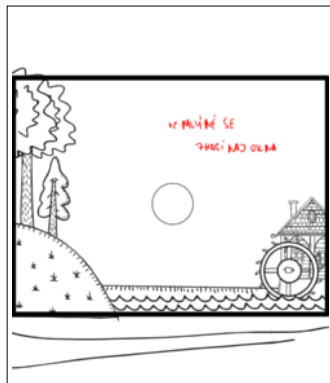
Scéna	as	Panel	as
13	19:13	3	1:8



Scéna	as	Panel	as
13	19:13	4	4:8



Scéna	as	Panel	as
13	19:13	5	9:5



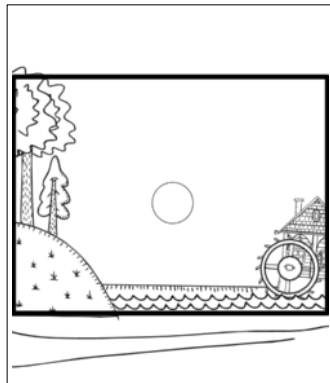
Dialogue

Když mlynář vyprovodil svého posledního hosta, a spoítal dnešní tržbu. Šel se odebrat ke spánku.

Action Notes

Mlýnský popojede a ve mlýně zhasne světlo.

Scéna	as	Panel	as
14	17:10	1	1:8



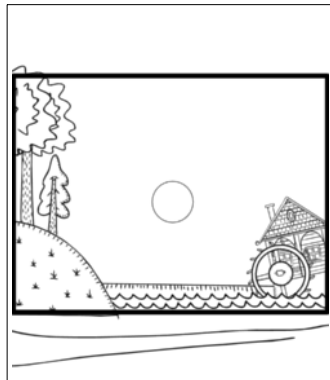
Dialogue

Tu pojednou se začaly dít věci! Ve mlýně to začalo chřestět a buráčet...

Action Notes

Začíná se otřásat celý mlýn.

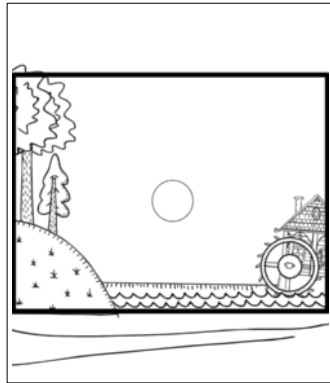
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	2	1:8



Action Notes

Začíná se otřásat celý mlýn.

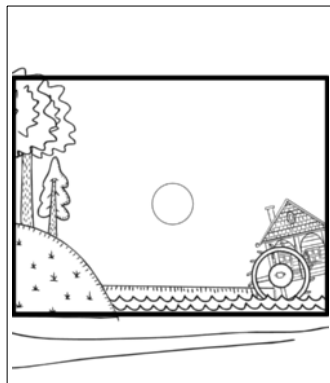
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	3	1:8



Action Notes

Za íná se ot ásat celý mlýn.

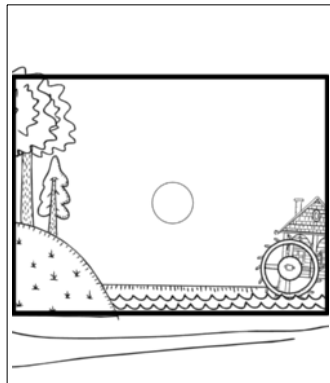
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	4	1:8



Action Notes

Za íná se ot ásat celý mlýn.

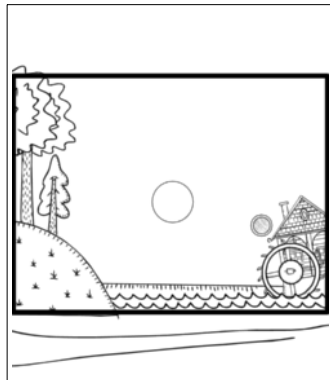
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	5	1:14



Action Notes

Za íná se ot ásat celý mlýn.

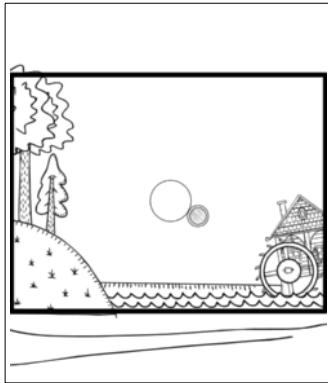
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	6	1:8



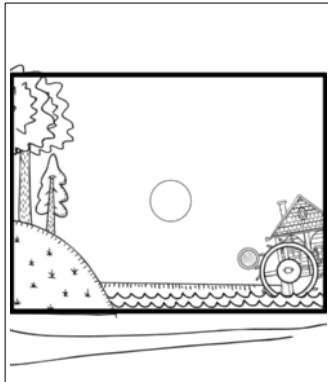
Dialogue

ešetó v mlýnské kom rce, vysko ilo otev eným oknem ven až zmizelo v nedalekém hustém lese.

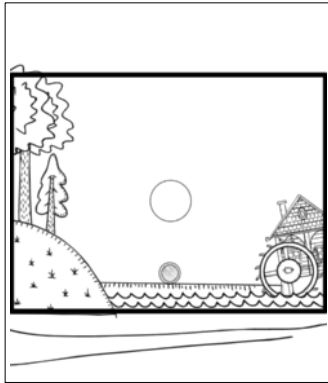
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	7	1:8



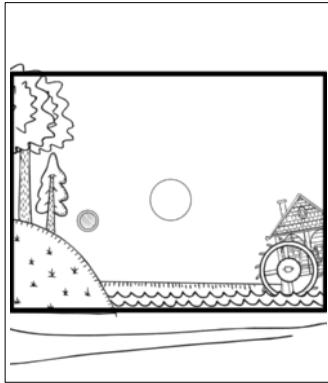
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	8	1:8



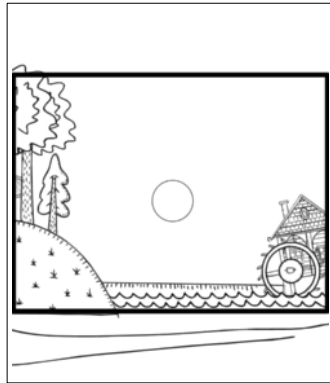
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	9	1:8



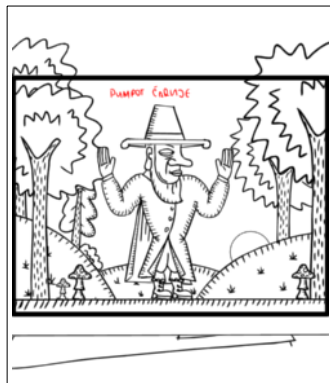
Scéna	as	Panel	as
14	17:10	10	1:8



Scéna	as	Panel	as
14	17:10	11	2:4



Scéna	as	Panel	as
15	27:3	1	7:8



Dialogue

A tam se to stalo!

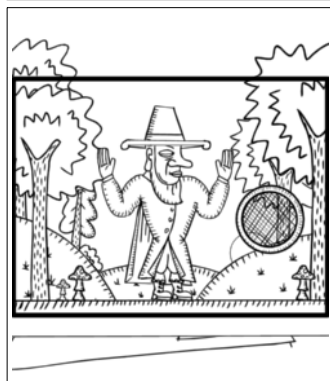
Vší svojí ertovskou silou objal roztoužený host z Budyšína p ikutálené ešeto ve své náru i a samo sebou, že byl vzteky bez sebe, když zjistil, že k sob netiskne kouzlem p i arovanou mlyná ovic Anetku, nýbrž staré kulaté síto na mouku!

Action Notes

Host se natahuje rukama k p ivolváné anetce.

Natahuje ruce a špulí pus, aby jí mohl políbit.

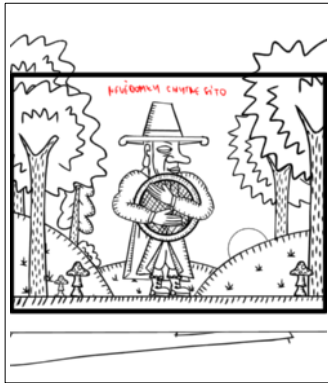
Scéna	as	Panel	as
15	27:3	2	1:8



Action Notes

P ilétne síto.

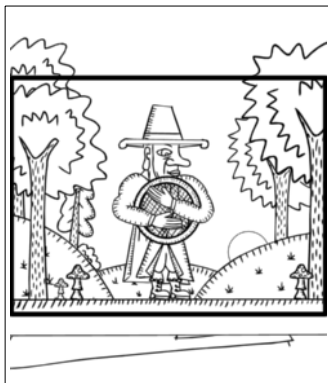
Scéna	as	Panel	as
15	27:3	3	3:0



Action Notes

Obejme síto.

Scéna	as	Panel	as
15	27:3	4	1:8



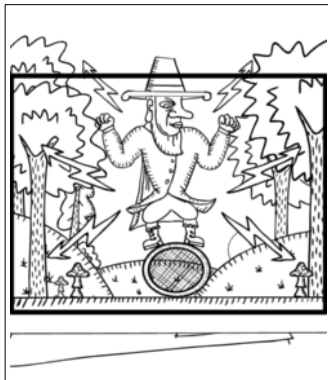
Action Notes

Odhodí síto na zem a začne na něj skákat.

Scéna	as	Panel	as
15	27:3	5	1:8



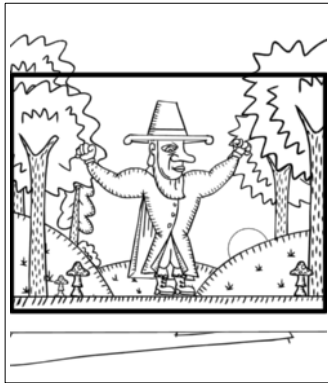
Scéna	as	Panel	as
15	27:3	6	1:8



Action Notes

Lítaj z něj blesky a ze síta tlesky.

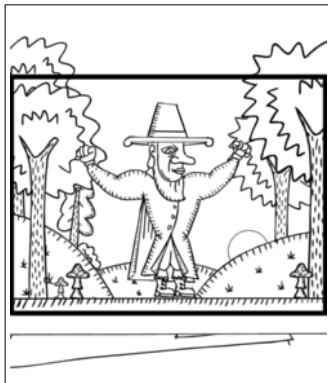
Scéna	as	Panel	as
15	27:3	7	1:8



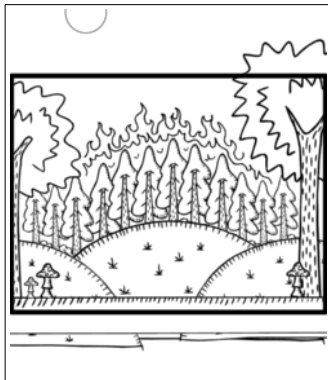
Scéna	as	Panel	as
15	27:3	8	1:8



Scéna	as	Panel	as
15	27:3	9	7:11



Scéna	as	Panel	as
16	12:0	1	1:8



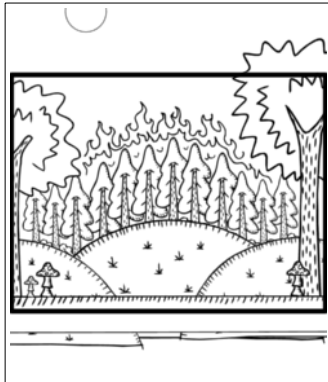
Dialogue

Celý k ini ský les zaho el modravými plaménky,

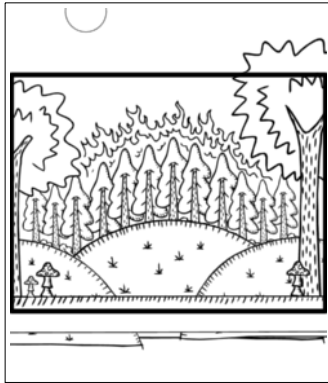
Scéna	as	Panel	as
16	12:0	2	1:8



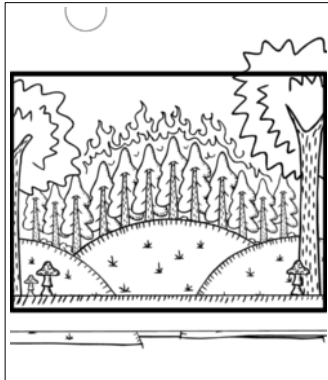
Scéna	as	Panel	as
16	12:0	3	1:8



Scéna	as	Panel	as
16	12:0	4	1:8



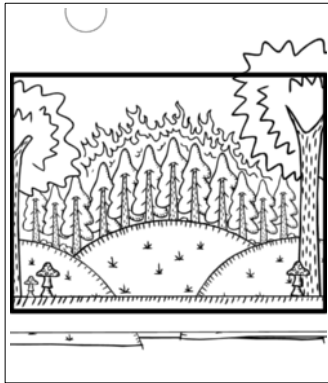
Scéna	as	Panel	as
16	12:0	5	1:8



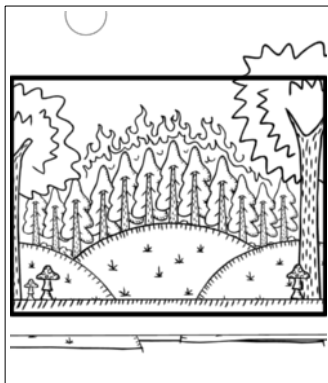
Dialogue

to obelhaný host zu iv p emýšlel, jak se mlyná ovi pomstí.

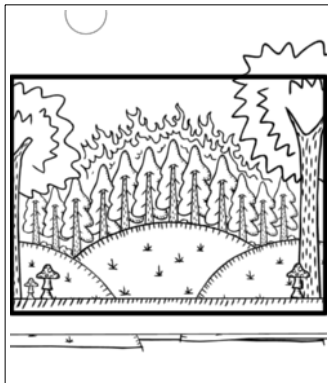
Scéna	as	Panel	as
16	12:0	6	1:8



Scéna	as	Panel	as
16	12:0	7	1:8



Scéna	as	Panel	as
16	12:0	8	1:8



Scéna	as	Panel	as
17	25:10	1	2:3



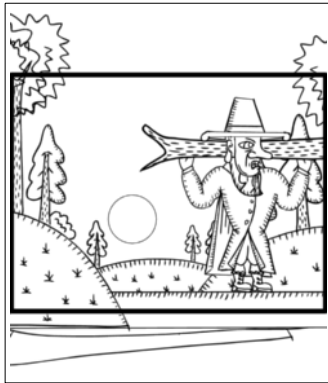
Dialogue

A jak byl silný, vytrhl ze zem celý strom a utíkal s ním ke mlýnu, kde jej vsunul pod jeden z mlýnských kamen .

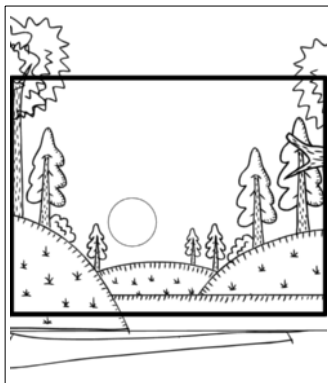
Action Notes

Host b ží roz ílený s kmenem stromu.

Scéna	as	Panel	as
17	25:10	2	2:5



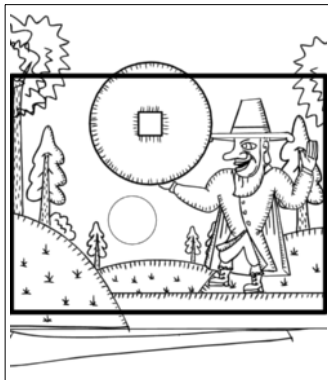
Scéna	as	Panel	as
17	25:10	3	2:4



Scéna	as	Panel	as
17	25:10	4	7:8



Scéna	as	Panel	as
17	25:10	5	2:2



Dialogue

Ten kámen pak odnesl co nejdál od mlýna do hustého lesa, aby mlýná nemohl zítra namlít svoji mouku.

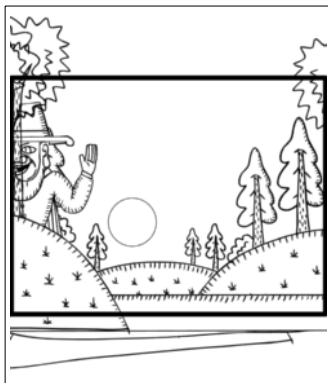
Action Notes

Host už bží na spěch s mlýnským kolem

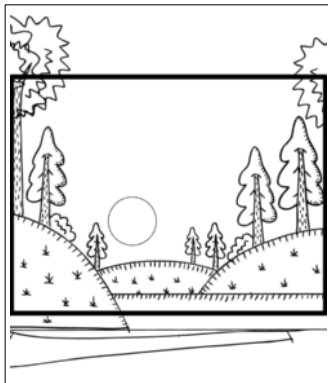
Scéna	as	Panel	as
17	25:10	6	2:1



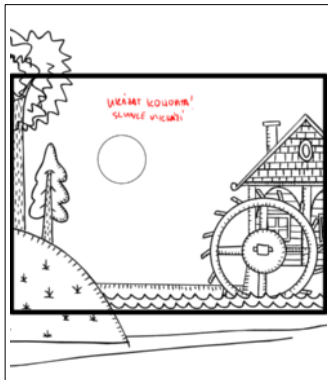
Scéna	as	Panel	as
17	25:10	7	2:1



Scéna	as	Panel	as
17	25:10	8	5:2



Scéna	as	Panel	as
18	27:8	1	9:8



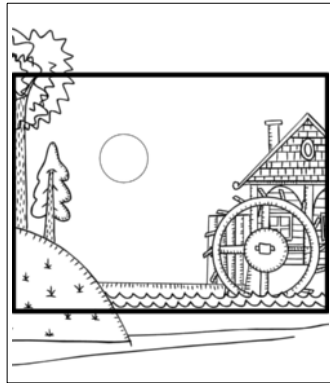
Dialogue

Druhý den ráno se mlyná podivil.
Mlýnské síto i mlýnské kolo byly fu !

Action Notes

výjde slunce a zakokrhá kohout.

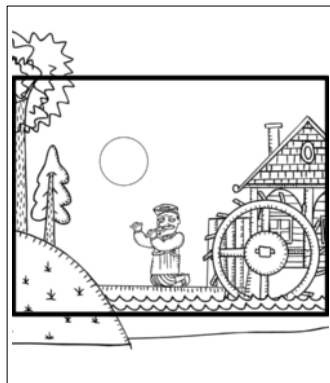
Scéna	as	Panel	as
18	27:8	2	3:0



Action Notes

výkřik, otevrou se dveře,

Scéna	as	Panel	as
18	27:8	3	7:8



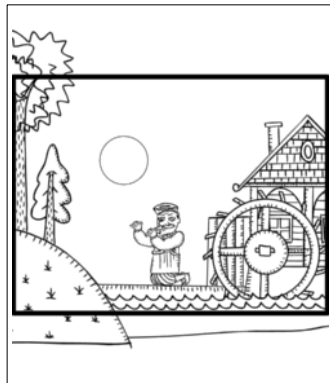
Dialogue

Mlynář spítoval, naříkal a kletl...

Action Notes

mlynář skloupl na kolenu a spítuje.

Scéna	as	Panel	as
18	27:8	4	1:8



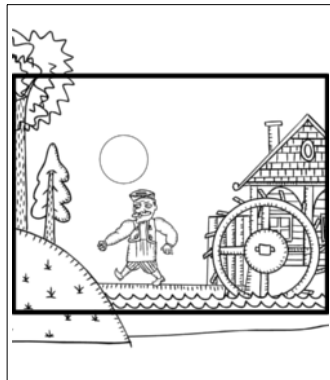
Dialogue

„Kdo je schopný ukrást mlýnské kolo?“ Pomyslel si. A tak se vydal po stopě, které vedly do Křinického lesa.

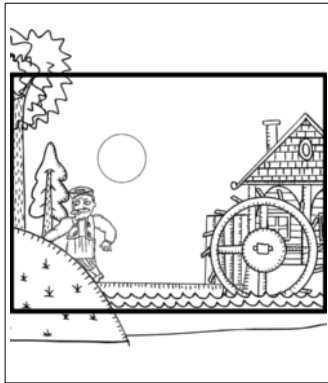
Action Notes

všimne si stopy a vydá se po ní.

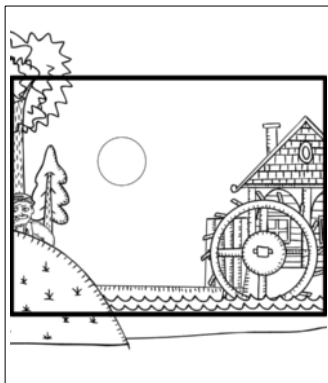
Scéna	as	Panel	as
18	27:8	5	3:0



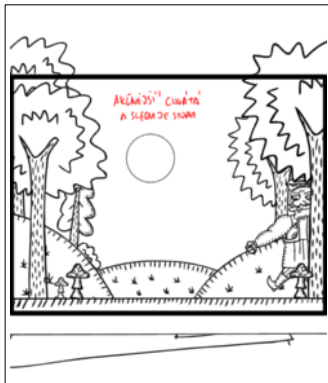
Scéna	as	Panel	as
18	27:8	6	1:8



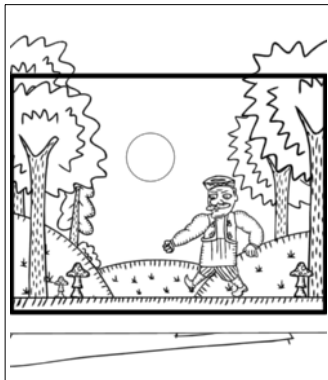
Scéna	as	Panel	as
18	27:8	7	1:8



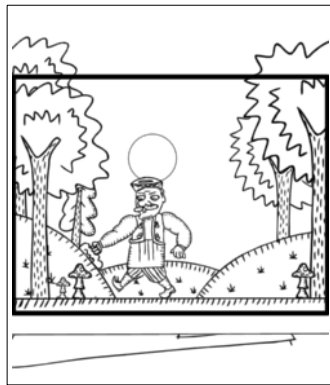
Scéna	as	Panel	as
19	3:0	1	1:8



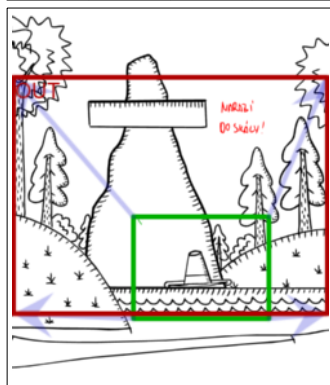
Scéna	as	Panel	as
19	3:0	2	1:8



Scéna	as	Panel	as
20	1:8	1	1:8



Scéna	as	Panel	as
21	4:8	1	4:8



Dialogue

Tam však narazil na velkou skálu. Která tam nikdy nebyla!

Action Notes

kamera odjíždí z detailu klobouku an skálu.

Scéna	as	Panel	as
22	8:2	1	5:6



Dialogue

„Jo joo, Boží mlýny melou pomalu, ale jist .“
Zamumlal si pod fousy mlaná .

Action Notes

podrbal se za uchem.

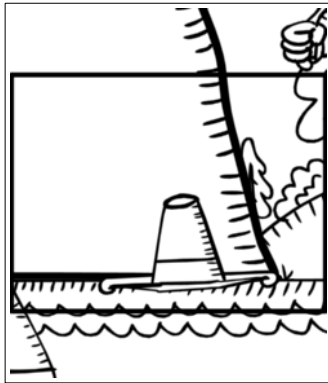
Scéna	as	Panel	as
22	8:2	2	2:12



Action Notes

A poklesne v ramenech

Scéna	as	Panel	as
23	7:10	1	3:0



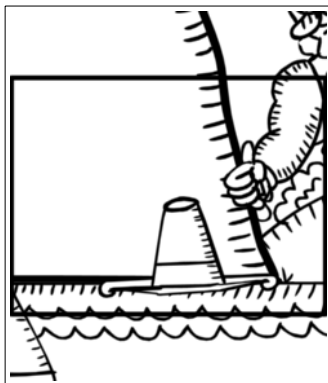
Dialogue

Po neznámém hostu, jako by se slehla zem. Ale n co po n m p eci jen z stalo, klobouk a skála, které se od té doby ne ekne jinak, než mlýnský kámen.

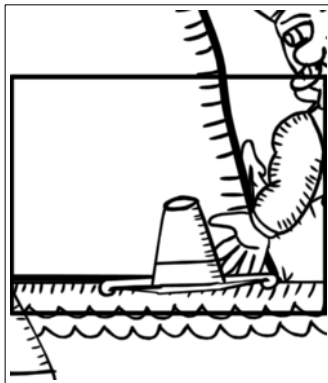
Action Notes

sebere klobouk.

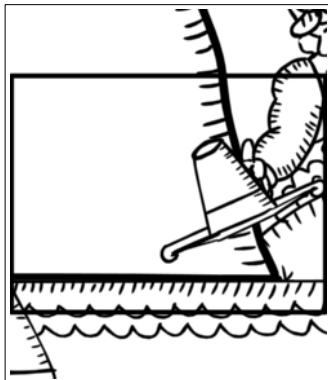
Scéna	as	Panel	as
23	7:10	2	1:8



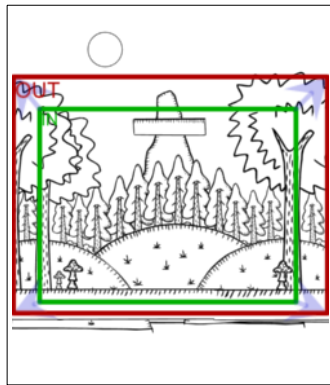
Scéna	as	Panel	as
23	7:10	3	1:8



Scéna	as	Panel	as
23	7:10	4	1:10



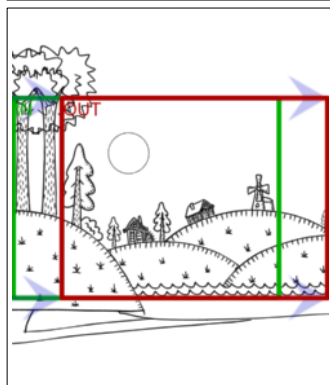
Scéna	as	Panel	as
24	6:14	1	6:14



Action Notes

zoomout kamery
jde vid t skála s ml

Scéna	as	Panel	as
25	29:2	1	8:9



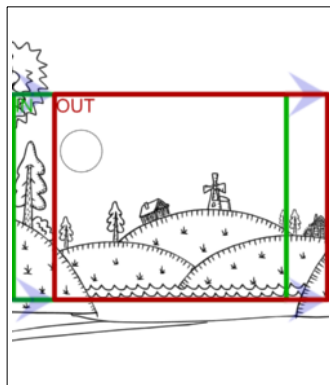
Dialogue

íká se, že neznámý host chodil široko daleko a škodil všem mlyná m v panstvích, a podle klobouku který nosil, mu íkali Pumpot.

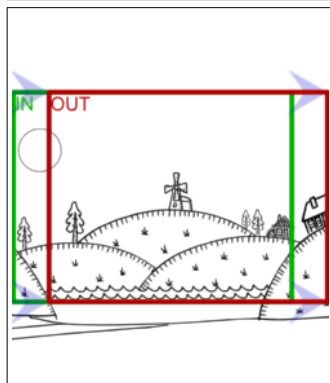
Action Notes

krajina s mlýnskými stavenimi

Scéna	as	Panel	as
25	29:2	2	3:0



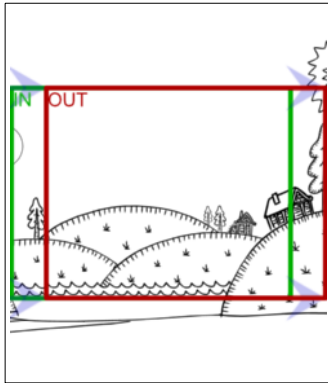
Scéna	as	Panel	as
25	29:2	3	2:9



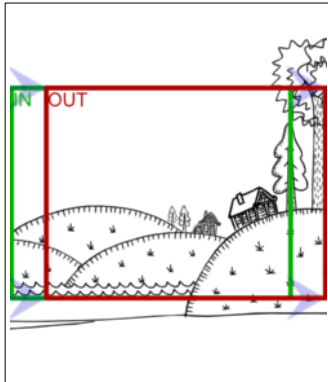
Action Notes

mizí jeden mlýn za druhým...

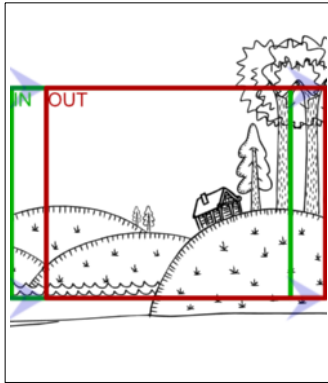
Scéna	as	Panel	as
25	29:2	4	2:8



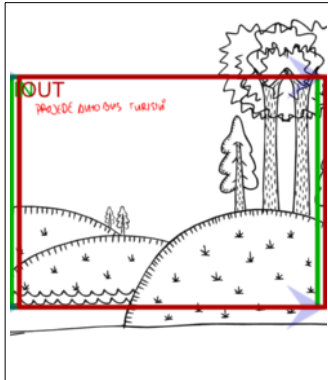
Scéna	as	Panel	as
25	29:2	5	2:8



Scéna	as	Panel	as
25	29:2	6	2:8



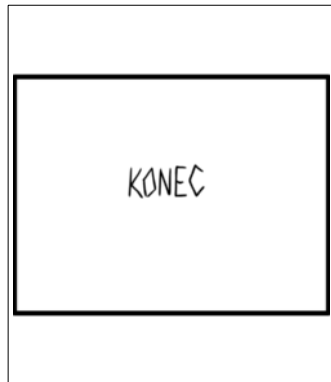
Scéna	as	Panel	as
25	29:2	7	7:8



Dialogue

A od té doby mlýn v lužických lesích ubívalo, až nezbyl skoro žádný.

Scéna	as	Panel	as
26	3:0	1	3:0



Scéna	as	Panel	as
27	15:0	1	3:0



Scéna	as	Panel	as
27	15:0	2	3:0



Scéna	as	Panel	as
27	15:0	3	3:0



Scéna	as	Panel	as
27	15:0	4	3:0



Scéna	as	Panel	as
27	15:0	5	3:0

