

# „ŠŮS BAR“ SHOES BAR

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce

Jakub Klír

---

## ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě animovaného filmu „Šús bar“. Jedná se o krátkometrážní autorské dílo, které je tvořeno v počítači, kombinací kreslené a ploškové animace, převažuje však animace kreslená.

Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému řešení, technologii animace a postprodukce. Součástí práce je také technický scénář a ukázka vývoje výtvarného názoru od prvotní skici až k finální podobě.

**Klíčová slova:** animace, kreslený film, ploškový film, kombinace techniky animace, obuv, absurdita, tučňák

## ABSTRACT

Theoretical part of bachelor work is about description of preparing and process of work on animated movie (cartoon) called „Shoes bar“. It's short-length autorship movie, which is made in computer by combination drawing and spoting animation, where as the drawing one is dominant.

The work attend to: inspiration sources, solving of building a story, graphic conception, animation technology and postproduction. The technical screenplay and demonstration of development of graphic attitude are part of all work too, namely from first sketch (cartoon), till final form.

**Keywords: animation:** cartoon film, spoting film, combination of technic of animation, shoes, absurdity, penguin.

Existují jen tři věci, kvůli kterým jsem ochoten se přát.

Neposlušné zapínání podprsenky.

Obvinění ze sexuálního obtěžování.

A nutkání zvracet, když vidím někoho, kdo má hnědé boty a černý oblek.

*Barney Stinson*



*(obr. 01: proměna Barneyho Stinsona v BARNEYHO STINSONA)*

# OBSAH

<b>1. úvod</b>	<b>09</b>
<b>2. Teoretická část</b>	<b>10</b>
- téma	11
- námět	11
- základní typologie	11
- charakteristika typologie postav	11
- dějová linie	17
- literární scénář	18
- storyboard	21
- animatic	21
- hudba	22
<b>3. inspirační zdroje</b>	<b>23</b>
- mýty, pověry a pověsti	24
- téma, námět	24
- hudba	26
- výtvarné návrhy	26
<b>4. Praktická část</b>	<b>28</b>
- výtvarné řešení	29
- technologie animace a postprodukce	29
<b>5. Závěr</b>	<b>31</b>
<b>6. Seznam použité literatury</b>	<b>32</b>
<b>7. Seznam použitých obrázků</b>	<b>33</b>
<b>8. Seznam příloh</b>	<b>34</b>
- Výtvarnosti	34
- technický scénář	36
1. úvodní titulky	36
2. část před barem	37
3. v baru	40
4. tanec	43
5. závěrečné titulky	45

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub KLÍR**  
Osobní číslo: **K09351**  
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**  
**2. Praktická část:**  
**Šús bar - kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické 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 audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:

1) 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

2) 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, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015–1068

Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

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

Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**  
Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlině dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



Ing. Eva Šviráková, Ph.D.  
*ředitelka 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<sup>1)</sup>;
- 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<sup>2)</sup>;
- podle § 60<sup>3)</sup> 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<sup>3)</sup> 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 .....25.3.2011.....

.....JAKUB KUČER.....  
Jméno, příjmení, podpis

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 nevydávající 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 nahlédnutí 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 požítovat na své náklady výtisky, 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, užití-li nikoliv 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). Odprá-ší 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 výděleku jim 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 výděleku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil pramenů a literatury, které uvádím v příloženém seznamu. Odevzdaná verze práce a verze elektronická jsou totožné.

Jakub Klír



## 1. Úvod

Teoretická část bakalářské práce pojednává o vzniku, vývoji a samotné tvorbě bakalářského filmu od první myšlenky až po poslední finální render.

Zabývá se hlavním tématem, kterým je obuv a neobvyklým způsobem poukazuje na její roli v životě člověka ve společnosti, ale také absurditou a povrchností společnosti, ve které žijeme, která je aplikována na „boty“. Proč? Protože boty jsou na jednu stranu úplně běžný obyčejným doplňkem oděvu, v dnešní době i nutnou ochranou dolních končetin. Který vlastní v podstatě každý (v případě, že se bavíme o západní kultuře ve které žijeme), avšak na druhou stranu se společnost dokáže na základě obuvi rozčlenit společensko sociálně, ba dokonce vytvářet „mýty a pověry“ o botech např.: na základě velikosti obuvi, nebo barevnosti tkaniček, atd...

Jde o kombinaci klasické kreslené animace, spolu s reálnými kouři a ploškovými efekty, technologicky se však stále jedná o 2D animovaný film.

Jednotlivé kapitoly jsou rozděleny vzestupně od myšlenky až po zápis na médium. Je zde obsažena celková problematika celého procesu.

Bakalářská práce je také samozřejmě evolučním výsledkem autorského růstu, vývoje a názoru, formujícího se po dobu studia, který je přímo závislý na nabytých znalostech, zkušenostech a technologických dovednostech, jež vedly k výslednému animovanému dílu. K práci je přiložen obrázkový scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem a plakátem.

## **2. Teoretická část**

**- Téma:** Boty**- Námět:**

Námětem je absurdita hierarchie společnosti a jejího povrchního vnímání sebe sama, kdy na několika ikonách snažících se dostat do Shoes baru demonstrují onu absurdnost, kdy nejde o povahu a kvality jedince, ale jeho povrchní vzhled a vystupování.

**- Základní typologie:**

Vyhazovač před Shoes music barem vpouští jednotlivé návštěvníky dovnitř podle kvality a čistoty jejich obuvi. Jestliže je jejich obuv špinavá, jakkoli poničená, nebo dokonce přijdou bez obuvi, není jim dovoleno vstoupit. Stejně tak pokud by se někomu, kdo je již uvnitř, stala nějaká nenadálá nehoda, která by měla za následek jakoukoli formu znehodnocení jeho obuvi, musel by bar opustit dobrovolně, nebo v doprovodu vyhazovače.

**- Charakteristika typologie postav****- Boty**

Typizujícím prvkem postav je jejich obutí – poukazuje na charakter jednotlivce a jeho předpokládané sociální zařazení ve společnosti. Nesou výpovědní hodnotu o uživateli, o jeho stylu, charakteru, určují identitu jedince i jeho sexuální orientaci nebo někdy skrývají jeho pravou „tvář“. Ale především prozradí kvalita boty jeho přístup k věcem.

Z etnografického hlediska je také jedním ze signaturních znaků určující příslušnost člověka k určité kultuře. Důležitým faktorem podílejícím se na podobě a vlastnostech obuvi byly odjakživa geografické podmínky. Eskymák a Ital mohou mít stejný názor na módu, ale pravděpodobně si nikdy nekoupí stejné boty.

V současnosti vnímáme obuv nejen jako běžnou nutnou součást k zachování našeho pohodlí, ale i jako módní doplněk, především také synonymum charakteru člověka a tím i zařazení jedince ve společenskoso sociálním žebříčku.

Pokud někdo celý život sportuje, málokdy jej uvidíme v jiné než sportovní obuvi. Naopak u úspěšného businessmana, politika, nebo učitele společenských tanců očekáváme černou čistou společenskou obuv.

Dříve byla kvalita obuvi většinou záležitostí použitého materiálu a zručnost ševce, postupem času se z „ševce“ stala značka a dnes nakupujeme produkty jen podle „značky“. Existují výrobci zaměřeni pouze na sportovní, pracovní, nebo společenskou obuv. V každém případě o kvalitě výrobku lze mnohdy pochybovat. Běžný spotřebitel se tak chová neodborně-pomýleně, nekupujete kvalitní botu, kupujete značkovou botu – to bývá kamenem úrazu. Pokud žena z vyšších kruhů koupí společenské boty za nemalou částku a rozbijí se, většinou se nereklamují, jelikož v oněch kruzích se stejně nepočítá, že by ty boty byly nošeny více, jak jednou. Pokud naopak žena s nižším příjmem koupí obuv na tržišti, taky se jí rozbijí a také je nejde reklamovat, jelikož při koupi nedostala účtenku.

Obuv stejně jako spousta jiných užitečných věcí, prožívá návraty i popírání původní funkce. Pojem „retro“ v módním průmyslu netřeba vysvětlovat. Nebo vojenské boty tzv.: kanady se staly typizačním prvkem neonacistů, či naopak anarchistů. Dokonce i gumáky nebo žabky se staly módními doplňky.

Nebo se používají jen typické prvky nějaké obuvi na jinou. Například způsob šití pánských černobílých lakýrek z první poloviny 20. stol. se dnes využívá především na dámské obuvi, ať už jsou to lodičky nebo zimní kozačky. Stejně tak zmíněný vzor černobílých lakýrek je využíván na sportovní tzv. „skatové“ obuvi.

### **- Hrdina – hlavní postava příběhu**

Ústřední postava tohoto díla je těžko určitelná. Může jí být samotný Šús bar stejně tak jako vyhazovač před ním, který diváka provází příběhem, aniž by mu dovolil či umožnil jakékoli vybudování si vztahu k jeho charakteru. Filmů, kde je hlavním hrdinou město, auto, dům, již vzniklo dost na to, aby divák tuto variantu bez nějakých niterných neshod akceptoval. Příběh je postaven na plnění pravidel vyhazovače, pozvolna se však začíná zostřovat jeho subjektivní postoj k těmto skutečnostem, kdy on sám tančí s někým, s kým by za normálních okolností netančil, jen pro to, jaké má ten či ten obutí. Vůbec se nezajímá o osobu, se kterou tančí, ale pouze o její boty.

Vyhazovač je, co do fyzické typologie, klasickou stylizací urostlého svalnatého „chlapa“. Je přehnaně široký v ramenou, úzký v pase, vlasy má upravené tak, aby mu nepřekážely v práci.

Kromě jeho fyzických proporcí vzbuzuje respekt jeho pevná „pracovní“ obuv a černé brýle podporující výraz bez emoce. Jeho fyzická dispozice se v průběhu děje dostává do kontrastu s jeho niternem, kdy tento statný chlap budící respekt propadne kouzlu červených lodiček.

### **- Tučňák**

Tučňák je postavou, která vytváří zápletku filmu. Jeho snaha dostat se dovnitř baru je nezdolná a udělá pro to vše. Nejprve stojí v řadě úplně bos, díky čemuž je samozřejmě vykázan pryč. Zde se projeví absurdnost celé situace faktem, že je úplně nepodstatné, zda se ve frontě u vstupu do baru najednou objeví mezi rozličnými lidskými charaktery personifikované zvíře – tučňák; pro vyhazovače je podstatná jediná věc, a to, že je tučňák bez obuvi.

Jeho personifikace spočívá ve fyzickém měřítku ku člověku, v chápavém úsměvu a slunečních brýlích. V pozdější fázi, respektive v poslední třetině filmu, se ovšem o tučňákovi a jeho charakteru, který je postaven na touze dostat se dovnitř za každou cenu, dozvídáme víc – objevuje se v lidském převleku, s lodičkami na nohou, čímž je jeho personifikace dovršena.

### **Ostatní postavy – ikony:**

#### **- Tomáš Baťa**

Tomáš Baťa je zde jako ikona obuvnická i historická. Na nohou má dřeváky, se kterými sklídl výsměch na mezinárodní výstavě ve Francii, což dalo vzniknout přísloví, že „je někdo v řiti, jak Baťa s dřevákama“... Hrdě se zde propne a chytne za kšandy a očekává reakci. Ta je stejně nepříjemná, jako nejspíš byla ona „slavná“ výstava. Ovšem fakt, že ve skutečnosti to Baťu nastartovalo, že se nevzdal a pracoval dál, s tím zde nepracuji, není to hlavním předmětem příběhu, takže Baťova kariéra v tomto případě začíná i končí ve frontě na taneční parket baru, který se paradoxně obuví zabývá.

Baťa je jedna z největších obuvnických ikon 20. století. Začal se strojovou a sériovou výrobou ve velkém množství, což umožňovalo prodávat obuv za nízkou cenu. Odtud také přísloví „Seká to, jak Baťa cvičky“. Vynikající byl i jeho systém podílu na zisku a ztrátě, což byl motivační systém pro zaměstnance, který dnes využívají mnohé světové firmy, např. japonská automobilka Toyota.

### - Al Capone

Tento světoznámý gangster, který se díky své úspěšné mafiánské kariéře stal mezinárodně čitelnou ikonou proslulou svou chladnokrevností, ve filmu reprezentuje kriminální činnost. Je zde spolu se svou ochrankou, v obležení dam, vždy s doutníkem a naleštěnými lakýrkami, přes které má navlečeny typicky mafiánské tzv. „psí dečky“.

Psí dečky jsou původem ochrana obuvi před vnějšími vlivy, aby se nic nedostalo do boty. Je to dodnes nezbytný doplněk uniforem některých pochodových hudebních kapel, či slavnostní armádní uniformy. Především je to ale jakýsi symbol bohatství a prestiže. Nejznámějším příkladem je boss z filmu Někdo to rád horké, kterému přezdívali psí dečka, díky tomu, že je nosil. Nebo strýček skrblík, který má na svých nohách psí dečky, přestože nemá žádnou obuv.

A proč tedy píší typicky mafiánské? Jelikož mafiáni v USA byli přistěhovalci z Evropy, především z Itálie a Sicílie, a pocházeli z chudých poměrů. Jakmile se z nich začali stávat bohatí a společensky vlivní lidé, dávali to patřičně najevo. Obklopovali se drahými a luxusními věcmi, milovali pompéznost a stalo se standardem, že z posledního modelu Cadillacu vystupovaly psí dečky.

### - Kosmonaut

Kosmonaut plní úlohu jakéhosi narušení normálního chodu věcí. On jediný svým pohybem popírá gravitaci. Objevuje se zde v krátké scéně jako odkaz na první lidskou návštěvu měsíce.

Všeobecně je známý moment z archivních videí a fotografií, kdy po prvním kosmonautově kroku zůstane na povrchu Měsíce pověstná stopa. Tato událost byla příznačně doprovázena slavným výrokem „malý krok pro člověka, ale velký skok pro lidstvo“.

Ikonou této scény se tedy stává stopa, která se vytvoří z prachu kosmonautovy boty, stejně jako stopa známá z obrazových dokumentů první cesty na měsíc. Kosmonaut je však vykázán z prostého důvodu, a sice, že nemá vhodnou obuv – vůbec tedy nezáleží na ironii faktu, že kosmonaut představuje historickou etapu lidstva při dobývání vesmíru.

#### **- Mickey Mouse**

Použití symbolu animovaného světa zde nemá hlubšího významu. Původně jsem chtěl použít krtka, ale vyskytly se dvě zásadní otázky, díky kterým krtka ustoupil Mickey Mousovi. První byla jednoznačná, krtka není tolik známý, jako jeho americký kolega a druhá otázka byla čistě praktická – krtka nemá boty a Mickey ano. Takže podle pravidel baru by nesměl dovnitř. Vzhledem k tomu, že to měla být jen podprahová vsuvka, které nemělo být věnováno příliš místa, použil jsem Mickeye. Ikonický znak, jen část ucha a tvar hlavy, napovídá kdo to asi je.

#### **- Karikatura mě samotného**

Vložil jsem se do filmu v karikované podobě, jako takovou malou sebekritiku a sebereflexi, kdy gesty a výrazy symbolicky vyjadřuji určitou náročnost na psychiku jedince, který se zabývá delší dobu jednou konkrétní tématem. Vše už přerůstá přes hlavu, únava, vyčerpání, nechuť to vše v kontrastu s tím, že ač je to jeden z posledních záběrů, které vznikly, není odbytý, ba naopak, výtvarně je to jeden z nejpropracovanějších záběrů. (*Dle slov autora*).

#### **- „mladík z lidu“**

Postava se sluchátky, je určitou typologií současného náctiletého jedince, který je zástupným znakem nihilistické skupiny současného dorostu. Delší vlasy až do očí, sluchátka přes celou hlavu a ležérní oblečení. Je to naprosto neškodný flegmatický člověk, s nezájmem o okolí, se špinavou obuví, což ho automaticky staví do situace člověka bez šance dostat se do baru. Je to jednoduchý příkladná ukázka toho, kdy soudíme druhé podle toho, jak je upraven, či zanedbání. Kdy míra nedbalosti přesáhne hranici objektivní společenské tolerance. Na druhou stranu pokud vyrůstám ve společnosti, kde jsou takovéto kritéria a priori-

ty, musí mi být jasné, že jakékoli vymknutí se z nastavení norem, je patřičně vnímáno, hodnoceno a odsouzeno.

### - Ötzi

Poslední postava, která se ocitla ve filmu a má nějaký historicko společenský význam v oblasti obouvání je Ötzi. Jelikož jeho mumie pochází pravděpodobně z doby měděné tedy přibližně 3300 let př. n. l. *(bohužel tato informace je jen orientační, jelikož v různých výkladech se letopočty různí, ne však pouze v letech, ale celých tisíciletích, kdy jsem našel tvrzení o stáří Ötziho mumie v rozpětí od 5300 př. n. l. až po 2300 př. n. l., zajímavostí je fakt, že všechna tvrzení pracují s třemi sty lety, různí se vždy „jen“ tisíciletí)*, je to pro nás zajímavý pohled na důmyslnost tehdejšího člověka. Jeho obuv je provázaná a prošitá z kůže a slámy.



(obr. 02: foto z nalezení Ötziho)

Ve filmovém záběru leží na stole a je to stylizace polohy, ve které byl nalezen v ledovci, proto ta sklenice s ledem před ním.

Ve Zlíně byla Ötziho obuv zkoumána a byla vytvořena její replika, na níž se podílel i doc. Ing. Petr Hlaváček, CSc. z Fakulty technologické UTB ve Zlíně.



## - Dějová linie

### Typologie děje:

Dějová linie má dvě polohy: před barem a uvnitř.

- V první části je řešena jakási absurdní povrchnost společnosti skrze vpouštění možných návštěvníků na základě jejich obutí, kdy na první pohled úplně normální obyčejný slušný člověk, avšak se špinavou obuví, nemá šanci vstoupit, na rozdíl od známého bezcitného gangstera v nablýskaných lakýrkách. Vzniká tu prostor pro reflexi současné společnosti formou grotesky se zaměřením na jejich obutí, ač se odráží v ikonách specifikované doby a zastupují tak charakterový profil a zařazení ve společnosti.

Na jednu stranu je ukázáno, že „šaty dělají člověka“, ale na stranu druhou je zde i psychologický aspekt; naše společnost je závistivá a nepřejícně škodolibá, tudíž fakt, že někdo takový, jako je Tomáš Baťa, není vpuštěn i přesto, jak významné je jeho jméno v podnikatelském světě, může udělat některým radost. Celá absurdita této scény je dovršena faktem, že gangster Al Capone nemá se vstupem, díky svým naleštěným lakýrkám, žádný problém, což zpochybňuje přísloví, že „s poctivostí nejdál dojdeš“.

Střetávají se zde osobnosti napříč dobou, zeměmi, nebo dokonce živočišnými druhy.

Poukazuje se na obecně známe věci, nebo historické události, kde nějakým způsobem figuruje právě obuv, jako například první krok na Měsíci notoricky známý z fotodokumentace a k tomu proslulý Armstrongův komentář o důležitosti tohoto aktu, nebo událost z oné mezinárodní francouzské výstavy obuvi, která u nás v Česku zlidověla až do formy pořekadla. A samozřejmě je zde další důležitá postava tučňáka jako zástupce zvířecí říše.

- Ve druhé části animovaného filmu se dostáváme dovnitř baru, kde jsou charaktery postav dokreslovány chováním, výrazy, či gesty. Hlavní dějová linie se začíná orientovat na postoj vyhazovače jako doposud objektivní osoby, která se postupně vybarvuje.

To se naplno projeví v jeho vztahu k konkrétním botám, kdy přehlídí veškeré nepříliš pozitivní okolnosti, které by reálná společnost považovala za nenormální, možná nemorální, jako kdo je jejich majitelem a je jimi zcela učarován. Tímto momentem

vyvstává vnitřní konflikt, kdy na jednu stranu povrchně odsuzujeme něco, ale na druhou jsme ochotni udělat v podstatě cokoli za všechno na světě. Je to taková malá reflexe konzumně materiálního života, který naše přijala a ve které je téměř vše poměřováno hmotnými statky.

### **- Literární scénář**

Příběh bakalářského filmu se dělí na dvě základní části a to:

#### **Část první: Před barem**

V úvodu filmu pozorujeme frontu postav před barem, který by rádi navštívili. Neřešíme, kdo smí, či nesmí vstoupit, jelikož první postavy jsou bez problému vpuštěny.

Nejprve projde „obyčejná“ postava v širším záběru, pak následuje střih na polocelek.

Projde další „obyčejná“ postava – muž, který je vpuštěn, poté přichází Tomáš Baťa ve svých neblaze proslulých dřevácích, a prvně vidíme konflikt tkvicí v obuvi návštěvníků. Baťa je vykázán pro společensky nevhodnou obuv – pro své dřeváky.

Řadou prochází několik indiferentních postav, které vstoupí, nebo jsou naopak vykázány. Mezi těmi se později objeví i kosmonaut, který svou chůzí popírá zákony gravitace. Když se vyhazovač pozastaví nad jeho obutím, kosmonaut nadzvedne nohu a během této činnosti se mu z boty začne sypat prach, který na chodníku vytvoří obrazec – stopu vypadající přesně jako ta, kterou známe z dokumentace o první cestě na Měsíc.

Vyhazovač jej však svým nekompromisním rázným pokynem nasměruje nikoli k východu jako obvykle, ale paradoxně ke hvězdám. Kosmonaut procedí mezi zuby známou větu: „Houstne, máme problém“ a vlivem malé gravitace „odletí“ nahoru ze záběru. A chvíli jej pozorujeme, jak mizí směrem k Měsíci.

Další ikonou v řadě je Al Capone, ten ovšem nemá takové potíže se vstupem, jako ikony před ním. Přichází zahalen svými poskoky, kteří se rozestoupí pouze pro kontrolu Caponovi obuvi, která je ovšem samozřejmě absolutně předpisově dokonalá. Má ukázkově naleštěné lakýrky, na nichž jsou navlečeny krásné psí dečky, vše je ještě umocněno přiznaným odleskem (*údajně měli psí dečky sloužit jako ochrana na boty proti počůvání psem*).

Jde o první moment, kdy se vyhazovač nějakým způsobem projeví, tedy odhalí svůj obdiv nad Caponovou obuví, a s vřelým gestem poklony jej vpouští dovnitř.

Poslední zásadní postavou je tučňák, který se snaží dvěma různými pokusy proniknout dovnitř.

Nejprve je na něm demonstrována absurdnost celé situace, kdy nezáleží na faktu, že je zvířetem, ale na tom, že je bez obutí, což je problém a proto je vykázán. Podruhé již tedy tučňák přichází v obutí, kdy má k nohám přivázaný kousky ledu nahrazující podešev. Ty ovšem roztají dříve, než vůbec může proběhnout legitimní kontrola obuvi, a je tedy vyhozen už podruhé, čímž končí fronta na vstup. Vyhazovač se ještě naposledy rozhlédne, aby se ujistil, zda je všechno v pořádku a vstoupí dovnitř.

### **Část druhá: Bar**

V baru. Vyhazovač stojí rozhodně a nekompromisně na kraji baru, odkud se rozhlíží kolem sebe, hodnotí obuv a kontroluje tanečnický. Dívá se do boxů, kde sedí návštěvníci - odehrávají se zde minigagy, nebo se jen potvrdí přítomnost nějaké ikony. Pozastaví se mimo jiné u Caponova boxu, kde vidíme jeho a dvě pokuřující odměřené slečny, kolem nich stojí jeho

poslušní tajemní ochránci, kterým svítí pouze oči a rozeznáváme tmavé siluety.

V druhém boxu, který je vidět, sedí moje karikatura, skleslá, bledá. Před ní na stole leží několik párů bot a slivovice. Ke stolu přistoupí číšník, karikatura se na něj lítostně podívá a rezignovaně pozoruje, jak je před ní položen další pár bot, na což reaguje cukajícím okem a padne na stůl...

*(Proč jsem vůbec vložil sám sebe do svého filmu? Sebereflexe, podprahový fór pro znalé problematiky, osobní potřeba vyrovnání se s tématem a jeho „výrobou“. Není to v ničem novátorské, již staří renesanční mistři vkládali svůj autoportrét do obrazu. Ale nemusíme hloubat v historii, spousta filmových tvůrců hraje ve svých vlastních filmech. Ať je to Alfred Hitchcock, objevil se vždy v prvních minutách svého filmu jako bezvýznamná postava, Quentin Tarantino, nebo nejklassičtější příklad Woody Allen, který hrává i hlavní roli svých filmů. U nás například Zdeněk Svěrák a mnoho dalších.. Každá mince má dvě strany,*

*takže když budu tvrdit, že jsem si chtěl pouze vypomoct svou karikaturou k umocnění atmosféry, nebudu zároveň vyvracet, že by mohlo jít i o sebestřednou touhu se nějakým způsobem „zvěčnit“. Nakonec proč by z mé karikatury nemohl být do budoucna charakteristický autorský prvek v mé tvorbě, taková vlastní signatura.)*



(obr. 02: Alfred Hitchcock)

...Vyhazovač se otočí směrem k dalšímu stolu, kde vidíme „muže z ledu“ Ötziho, jak leží na stole (v poloze fotograficky zdokumentované ze dne jeho nálezu) tzv. „pod obraz“. Což je slovní hříčka při faktu, že v záběru je nad ním obraz na kterém je fotografie repliky jeho boty.

Kolem něj jsou symbolicky rozloženy sklenice pouze s ledem a cedulka rezervé.

Od něj vyhazovač přejde pohledem do tančícího davu, kde se zaměřuje čistě na tančící nohy a jejich obuv. Několikrát projede pohledem z jedné strany místnosti na druhou, nenachází nic neobvyklého, teprve až v momentě, kdy se pohledem vrací zpět, si skrze rozeštoupené nohy všimne červených lodiček, které jej naprosto okouzlí. Krása bot je ve scéně umocněna jejich odleskem. Vyhazovačův pohled hovoří za vše. Neváhá, labutím skokem přeletí celý tančící dav a dopadne k osobě vlastníci tyto červené lodičky. Dívá se na ně a prohlubuje v sobě touhu po těchto botách, až se rozhodne, že tuto postavu vyzve k tanci. Je mu úplně jedno, že dotyčná osoba vypadá jako transvestit.

Tančí spolu tango, světlo svítí pouze na ně, není zde vidět nikdo jiný. Obrazové vyjádření slovního obratu „jsou tu samy pro sebe“.

Při vykopnutí nohy opět upře pozornost k červené lodičce a pousměje se, ale ...

... jak to bylo dál se dozvíte, pokud zhlédnete animovaný film, nebo v případě, že jste se dostali až na samý konec této bakalářské práce k technickému scénáři...



(obr. 03: plakát firmy Baťa, obr. 04: rekonstruovaná podoba Ötziho)

### **- Storyboard**

Obrázkový scénář je logicky dalším krokem pokud je hotov literární scénář. Jedná se o převedení textu do obrazů, záběrů. Je-li storyboard pečlivě vypracován, bývá odchylka od finální skladby záběrů filmu minimální.

Je důležitý pro rozmyšlení si, kdy jakou velikost a úhel záběru použít tak, aby se na sebe navazující záběry neopakovali svou formou. Je to fáze tvůrčího procesu, kdy se dá nad každým „okénkem“ pozastavit prodiskutovat a popřípadě vymyslet alternativu, či úplně jiné řešení tak, aby výsledná obrazová skladba byla srozumitelná filmová promluva autora, kterou je promlouváno k divákovi.

Při tvorbě storyboardu se nehledí na uměleckou hodnoty, ale na čitelnost a jasné sdělení.

### **- Animatic**

Animatic je důležitou součástí kontroly obrazové skladby. Jde o vložení záběrů, rozpracovaných do hlavních fází, do časové osy. Pomáhá nám to zjistit přibližnou délku filmu a jednotlivých sekvencí, které se na základě této kontroly dále upravují.

Do animaticu vkládáme ruchy a podkladovou hudbu, což je taktéž velmi důležitý kontrolní bod. Pro mne byl animatic důležitou fází, jelikož zároveň s obrazem vznikal i hlavní hudební motiv. Na základě animaticu, tak byla vytvořena hrubá verze tak, aby při pilování s finálním obrazem bylo co nejméně práce.

### **- Hudba**

Co se týče hudební stránky filmu, neodbočil jsem od hlavního tématu „obuvi“ - zvolil jsem proto podklad, tedy píseň s textem, jež se nějakým způsobem tématu bot dotýká. Vybíral jsem z několika písní, jež tuto potřebu naplňují. Nakonec jsem zvolil píseň od Yvone Přenosilové – Boty proti lásce.

Vybral jsem ji z několika praktických důvodů:

1. píseň obsahuje několik výtečných pasáží, které lze dobře stříhat, zrychlovat a skládat za sebe tak, aby vznikl nový produkt, ale přitom zůstal s nádechem známé melodie.
2. Text. Jelikož má píseň pomalejší tempo, než na které jsme dnes zvyklí, a jelikož má frázování autorky dostatek rozestupu pro čisté střížení slova, nevznikají ve výsledném produktu momenty, kdy je něco nějak zastřené nebo nečitelné.
3. Asi nejdůležitějším aspektem hudební části konečného filmu je fakt, že píseň je přejatá od Nancy Sinatra - These Boots Are Made For Walking, takže základní melodie se kterou pracuji, je známá nejen z českých luhů a hájů, ale i z jiných krajin, takže pro znalé této písně je i snadnější rozkódovat důvod jejího použití, aniž by se soustředili na text (*vystřížená slova*).

Technicky se tedy jedná o vysamplovanou starší a všeobecně známou píseň.

Z existující písně je vystřížen určitý fragment, který je později použit jako podklad pro základní melodii, nebo jako symbol použitý v určité časové kontinuitě k obrazu, s nímž se doplní a vytvoří tak společně jeden celek.

Jelikož se příběh odehrává v music baru, přistoupil jsem při rytmizaci melodie k volbě rychlejšího bpm (*česky rozumíme taktů za minutu*), druhým důvodem bylo lepší znehodnocení a tedy jakési zamaskování původní skladby, kvůli autorským právům.

### **3. Zdroj inspirace**

### -1. Mýty, pověry a pověsti o obuvi

Mezi nejznámější lidovou pověru patří dívčí disciplína házení střevíce přes hlavu. Dělá se to na Štědrý večer a pokud střevíc dopadne špičkou směrem ke dveřím, říká se, že se dívka do roka vdá, pokud směrem do domu, tak zůstane doma.

Mezi moderními pověrami nesmí chybět samozřejmě sexuální otázka, kdy podle délky boty se dá přibližně odhadnout velikost mužského přirození, toto tvrzení ovšem vyvrátilo několik odborných studií.

Nebo například v Mexiku je den, kdy si nechávají mladí muži dělat ze své obuvi byty ala Aladin. Čím delší mají tyto boty špičku, tím větší je pak prý úspěch u žen.

Nebo u novomanželů by měla být na voze který je odváží přivázána stará bota, či dokonce by se boty měly po nich házet. Dokonce existuje pověra o lásce, kdy se doufalo, že vymocněním se do boty milovaného nebo milované se do sebe zamilují.

Nebo nešťastné znamení je, když si obujete nejprve levou a pak pravou botu...

Proč se o někom hanlivě říká, že je bačkora, je nasnadě.

### - 2. téma a námět

Vzhledem k tématu a námětu jsem inspiraci hledal a nacházel snad všude. Po formální teoretické stránce tématu jsem pátral a studoval v Obuvnickém muzeu ve Zlíně, na internetu, v knihách, či v historických filmech, ve filmech napříč žánry ať už je to komedie, horor, romantický nebo film noir. Např.: komediální snímek *Velký blondýn s černou botou* (*Le grand blond avec une chaussure noire*, Yves Robert, 1972)

*Uvnitř francouzských tajných služeb zuří boj o moc. Šéf výzvědné služby Toulouse ví, že se ho jeho zástupce plukovník Milan snaží ze všech sil zkompromitovat a nastoupit na jeho místo. A tak vznikne v hlavě šéfa plán: na letišti v Orly vyberou jeho spolupracovníci náhodného člověka, kterého budou vydávat za významného agenta ze Spojených států. Bude sloužit jako návnada, na kterou se chytí plukovník Milan a zničí sebe i svou kliku. Druhý den v 9.30 se na letištních schodech objevuje muž, který má rozčepýřené blond vlasy, jednu botu černou a druhou hnědou a pod paží pouzdro s houslemi. Ani jedna strana netuší, že nevinně a dobrosrdečně vyhlížející člověk, jehož jediným hříchem je to, že spí s ženou své-*



ho přítele, bude pro ně větším nebezpečím než James Bond. (oficiální text distributora)

Citace převzata z ČSFD



(obr. 05 – 07: plakáty k filmu Velký blondýn s černou botou)

Nebo ve filmu *Terminátor 2 (Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991)* je v úvodu filmu scéna, kdy terminátor vchází do baru a skenuje si nevhodnějšího „dárce“ oblečení. Díváme se očima Terminátora a vidíme obrazové a číselné vyhodnocování i adekvátní velikosti a typu bot.

Obuv je někdy předmětem sexuální úchytky, chorobné záliby ve věcech erotického objektu tzv. fetišismu,, viz film od Luise Buñuela „*Le Journal d'une femme de chambre*“ - *Deník komorné (1964)*



(obr. 08: z filmu Deník komorné)

nebo např. Bota jménem Melichar (*Zdeněk Troška, 1983*), atd..

Námět jsem čerpal především z všudypřítomné společnosti, která mě obklopuje, nebo ze starých známých příběhů. A samozřejmě jako studentovi je mi nejděčnějším prostředím pro hledání inspirace škola samotná. Střetávají se zde zástupci všech možných vrstev, jak věkových, tak společenských, či sociálních.

### - 3. hudba

Co se týče hudebního podkladu, nebylo zde moc co řešit, protože od začátku jsem věděl a koncipoval, že to bude samplovaná elektronická skladba vycházející z jedné z písní od Yvone Přenosilové, přesněji řečeno použití fragmentů typických pro tuto skladbu a kousků textu vhodně střižené k obrazu.

### - 4. výtvarné návrhy

Inspirační zdroje výtvarné polohy jsou nepřímé. Vývoj výtvarné stránky (*viz obrázky níže*) byl spíše vlastním zkoušením a hledáním se, než přímým podnětem nějakého cizího díla. Výtvarné pojetí se vyvíjelo ruku v ruce s nabytím nových technologických dovedností spojených s dovednostmi digitální kresby a 2D animace a 3D zpracování.

Nejprve se jednalo jen o kreslenou, čistě plochou 2D animaci, která se vyvinula až v ploškovou nasvícenou scénu z 3D vrstev s vlastním vrženým stínem.

Kresebný přístup k jednotlivým postavám je různý. U konkrétních lidí jako Al Capone, nebo Tomáš Baťa jsem vycházel z fotografií tak, aby byli rozpoznatelní. Taktéž u Mickey mouse. Kosmonaut není nikdo konkrétní, ani se nejedná o konkrétní existující skafandr, pouze jsem použil nejčitelnější znaky (*helma, barevnost, nápisy, atd.*).

Ostatní postavy představují běžné návštěvníky takovýchto klubů.

Prostředí má dva hlavní motivy – ulici a bar. Ulice před barem je kousek fiktivního úseku, nevycházejícího z reálné, existující části nějakého města. Je noc. Celá ulice je zastřena kouřem do stupňů sedí, pouze tyrkysová a růžová vyčnívají. Tyrkysová a růžová, proč?

Je to subjektivní pocitová volba, jsou to barvy které mne napadly při zamýšlení se nad vizuální atmosférou baru (také postav, ženy mají ve filmu většinou růžovou a muži tyrkysovou na oblečení a doplňcích).

Uvnitř baru převládá podobná barevnost. Interiér jsem vymyslel tak, aby mi co nejvíce vyhovoval v záběrování a přitom naplnil představy o současných „dance clubech“ (*velký taneční parket, na konci bar, po stranách boxy na sezení, samozřejmě „žánrově“ ozdoben – plakáty, stopy na stěnách, atd.*).



(obr. 09 – 10: ukázka posunu výtvarnosti)

## **4. Praktická část**

### **- Výtvarné řešení**

Výtvarný projev celé práce je citlivou směsicí několika různorodých aspektů. Kombinuji klasickou kreslenou animaci s reálnými, avšak výtvarně přizpůsobenými texturami, které ve výsledku nepůsobí nikterak cize, naopak dělají každý celý záběr zajímavějším.

Kreslená animovaná část je v opakujících se tónech – bílé, černé, růžové, tyrkysové a stupních šedi, objeví se i červená, či hnědá. Záměrně nevyužívám celou barevnou škálu. Za prvé proto, aby film dostal jakýsi charakteristický opakující se vzhled, což napomáhá ke snazší identifikaci autorství, či prostě díla samotného, a za druhé proto, že se mi mnohem lépe pracuje pod tlakem nějakého omezení, kde se snažím hledat všemožné variace a kombinace, které mi toto omezení naskýtá.

Použití reálných kouřů mi není cizí, tento postup jsem si vyzkoušel už i na dřívějších projektech a jelikož se mi to osvědčilo, zatím v tom pokračuji.

### **- Technologie animace a postprodukce**

Volba formátu a techniky nebyla nikterak zdlouhavá. Formát 16:9 je v dnešní době audio vizuálním standardem, takže jakékoli spekulace o použití starého modelu 4:3 nebyly vůbec na místě. Co se techniky týče, ta byla především dána mou osobní znalostí a dovedností.

Technologicky se jedná o počítačovou animaci, prakticky se to však takto zjednodušeně zaškatulkovat nedá. Proč? Protože výsledný produkt sice vzniká v počítači, ovšem stále se jedná o kreslený film lidskou rukou s autorským rukopisem. Jen místo papíru se pracuje v několika virtuálních vrstvách.

Software použitý při výrobě filmu je TV Paint Pro, Adobe Photoshop a After Effects.

V prvním ze zmíněných, tedy v TV Paint Pro vzniká hrubá kresba. Kresbu vybarvím jen plošně a do dalších vrstev pomocí průhledností vytvářím iluze vnitřních stínů.

Je to program na tvorbu animace, takže zde vznikají celé záběry v hrubé podobě. Nepracuji v jednom projektu, každý záběr je samostatný projekt. Je to z praktických důvodů.

Projekt nastavím tak, aby co nejlépe vyhovoval další práci. Dostatečné obrazové rozlišení (*používám standardní formát HDTV*), předem zvolím počet snímků za vteřinu (*tento moment je důležitý hlavně pro postprodukci, je nutné aby měli všechny scény stejný framerate, aby nedocházelo k zobrazovacím chybám*).

Z TV Paintu exportuji hotové kreslené scény ve formátu TGA, který dokonale splňuje požadavky na zachování kvality, průhledností a výsledné jednotlivé snímky nejsou příliš datově objemné. Od této chvíle již se záběry pracuji pouze v postprodukčním programu After Efekt (*samozřejmě v případě, že je třeba něco opravit nebo změnit tak se do TV paintu stále vracím*)

Photoshop, tento program je bitmapovým programem, tedy opět zde kreslím, ale již čistěji. Vytvářím zde pozadí scén. Pomocí textur, vlastní kresby, zprůhledňováním objektů a využívání filtrů a blanding módů, můžu udělat věci, kterých se na papíře dociluje těžko. Řeším takto veškerou autorskou tvorbu posledních datací. Je to program, který se využívá ve filmovém průmyslu naprosto běžně k tzv. „Matte Painting“, nebo-li vytváření (*malování*) fiktivních foto-realistických krajin a prostředí. V grafice a propagaci se využívá k retušování fotografií, upravování proporcí, atd.. Já jsem využil jeho vlastností k dosažení stínu v pozadí, rozostření obrazu, ale především jsem klouobil kreslenou čistou předlohu s reálnými fotografiemi povrchů zdí, cest, chodníků, atd.

After Effects je postprodukční program. Když mám hotovu práci v TV paintu i ve Photoshopu dokonce i ve zvuku, potřebuju to celé někde sjednotit, poskládat a exportovat.

Můžu zde provádět některé akce, jako ve Photoshopu, můžu na sebe pokládat vrstvy, zprůhlednit je buďto ubíráním intenzity, nebo pomocí blanding módů. Je zde i jedna funkce, kterou jsem využil při tvorbě bakalářské práce a to 3D vrstvy. Pomocí této funkce vytvářím iluzi ploch v perspektivním prostoru. Nejde sice o nic víc, než o dojem, že jste „postavili“ papírkovou postavičku do prostoru, ale díky světům a postaveným scénám, je výsledek lepší a „šťavnatější“ než klasické „placaté“ 2D. Postavy vrhají své přímé stíny. „Aftery“ (*zkrácená hovorová verze*) jsou stejně jako Photoshop hojně užívány ve filmovém průmyslu, avšak postprodukčních softwarů je mnohem více.

V tomto program jsem dodělával ploškové scény, kouře, světla, stavěl scény, klíčoval, prostě „ladil obraz“. Díky těmto možnostem, je tak finální výtvarný názor vidět až na finálně vyrenderovaném obraze (*alespoň se mám pořád na co těšit, když už vím, jak ten film dopadne*).

## 5. Závěr

Bakalářská práce je zhodnocení dosavadně nabytých znalostí a zkušeností na poli tvorby animovaného filmu. Ovšem práce na tomto filmu mi přinesla i spoustu nových zkušeností, především v oblasti praktické, kdy jsem si zdokonalil znalosti některých softwarů.

Práce vychází ze zadání a prochází procesem vzniku. Uchopení tématu teoretické práce bylo těžší, než vznik audiovizuálního díla. Je to nadsazené přirovnání, kterým chci vyjádřit, jak složitá problematika může bota být. Obuv v jakékoli podobě provází člověka odnepaměti, tudíž není lehké teoreticky obsáhnout celou látku.

Příběh, průběh a vznik jsem průběžně konzultoval s vedoucím mé bakalářské práce, ale i s ostatními profesory. Tímto bych jim chtěl samozřejmě poděkovat za pomoc, stejně tak všem ostatním, kteří se na vzniku filmu podíleli přímo, nebo radou, či nějakou konstruktivní poznámkou.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. Chirstopher Hart – How To Draw Cartoon Comic Strips, 1995
2. Scott Kelby – Photoshop kniha plná triků
3. Stanislav Ulver – Animace a doba, 2004
4. Animation Now – Julius Wiedemann, 2007
5. Zdeněk Pokluda – Ze Zlína do světa příběh Tomáše Bati, 2005



## **SEZNAM OBRÁZKŮ**

obr. 01: proměna Barneyho Stinsona v BARNEYHO STINSONA

obr. 02: foto z nalezení Ötziho

obr. 03: Alfred Hitchcock

obr. 04 – 05: plakát firmy Baťa, rekonstruovaná podoba Ötziho

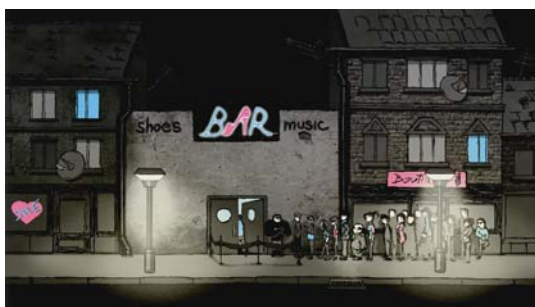
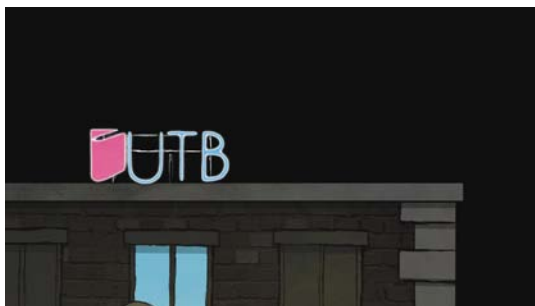
obr. 06 – 08: plakáty k filmu Velký blondýn s černou botou

obr. 09: z filmu Deník komorné

obr. 10 – 11: ukázka posunu výtvarnosti

## 6. Seznam příloh




### - Výtvarné pojetí







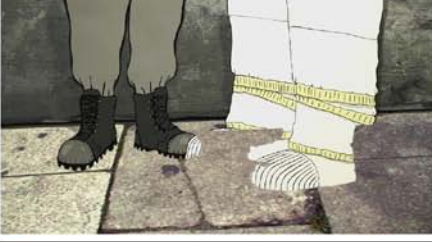



- Technický scénář







## 1. úvodní titulky

	<p><b>Obraz:</b> Měká roztmívačka, přiskáče míč, nasadí si brýle a promění se v logo Klir animation. Zatmívačka.</p> <p><b>Ruchy:</b> skákání míče, syntetický hlas “Klir animation”</p>	13 sec
	<p><b>Obraz:</b> Měká roztmívačka, záběr na okraj střechy s nápisem UTB, který se postupně rozsvítí. Rozostření, jízda kamerou dolů.</p> <p><b>Ruchy:</b> začíná hrát hudba, doprovodné ruchy k blikání</p>	3 sec
	<p><b>Obraz:</b> Kamera sjela dolů na nápis Klir animation. Odjezd kamery směrem doprava.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba</p>	1,5 sec
	<p><b>Obraz:</b> Kamera najela na nápis uvádí, který se postupně rozsvítí. Odjezd kamery směrem doprava.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, doprovodné ruchy k blikání</p>	3,5 sec
	<p><b>Obraz:</b> Nájezd na hlavní titul filmu, postupně se rozsvěcuje. Odjezd kamery a střih..</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, jízda, blikání</p>	3 sec






2. část před barem

	<p><b>Obraz:</b> Rýchlá nájezd na obraz, záběr na ulici s barem, na frontu. Jeden čekající vstoupí, druhý přistoupí projede auto.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba - zastřená, vychází z baru, ambientní zvuk, průjezd auta.</p>	<p>VC</p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Procházející postavy, neurčitý muž, žena, dále Baťa, který je zastaven.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba - zastřená, ale již silnější, ambient.</p>	<p>PC</p> <p>4,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Záběr na nohy, vidíme Baťovy slavně neslavné dřeváky.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p>PD</p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Baťa byl vykázán, prošla slečna, přišel tučňák, vyhazovač jej zastaví.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p>PC</p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Střih na nohy</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p>PD</p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Střih zpět, tučňák je vykázán, protože nemá boty, projde slečna, přijde mladík, který je zastaven</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p>PC</p> <p>8 sec</p>






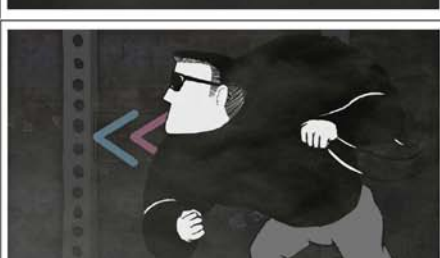
	<p><b>Obraz:</b> Střih na boty, z bot spadne špína</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p><b>PD</b></p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Kluk odchází, prochází Mickey, přichází kosmonaut a je zastaven</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p><b>PC</b></p> <p>9 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Záběr na boty, kosmonaut zvedne nohu, sesype se prach a vytvoří obraz stopy z měsíce.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient</p>	<p><b>PD</b></p> <p>3 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vyhazovač kosmonauta vykáže směrem k nebi, kosmonaut pomalu odlétá.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, originální nahrávka z Apolla 13 - "Houston, we have a problem"</p>	<p><b>PC</b></p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Střih na celek, kosmonaut odlétá směrem k měsíci.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, originální nahrávka z Apolla 13 - "Houston, we have a problem"</p>	<p><b>C</b></p> <p>6 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Přichází 3 tajemné postavy, rozejdou se a vidíme Al Capona, kterému spadne popel směrem k botám.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, potáhnutí, doprovodný ruch pro 3 postavy.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>8 sec</p>




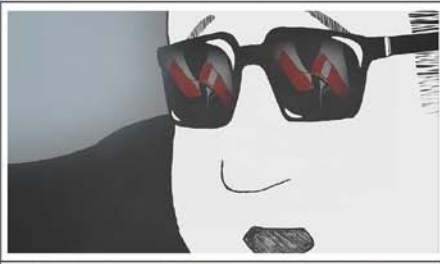


	<p><b>Obraz:</b> Stříh na boty, padá popel, ruce strážných jej nenechají spadnout na botu.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, doprovodný zvuk k rukám.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vyhazovač gestem vpouští Capona, opět přichází tučňák, opět je zastaven.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>6 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Záběr na boty, tučňák má na nohou kostky ledu, které roztají.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>3 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> není vpuštěn, odchází, vyhazovač se rozhlíží jestli ještě někdo čeká.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, úsměv tučňáka.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>10 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> vyhazovač se rozhlíží, projede auto a zašpiní mladíka pod lampou.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, ruch auta, bahna.</p>	<p><b>VC</b></p> <p>3 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vidí, že nikdo další nepřichází, tak sám vchází dovnitř. Měkká zatmívačka.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>5 sec</p>

## 3. část v baru



	<p><b>Obraz:</b> Nájezd kamerou na vyhazovače od nohou k hlavě, otočí se doleva.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, hudba při roztmávače zesílí.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>4 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vidíme Al Capona v obležení dvou dam v pozadí jsou 3 ochránci. Capone se nejprve mračí, ale nakonec se usměje.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>C</b></p> <p>5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Kamera sjede pod stůl, kde vidíme boty Capona i dam.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vyhazovač se dále rozhlíží a všimne si mě.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, úsměv tučňáka.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Záběr na mou karikaturu za stolem plným bot.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, hlas podávající mi další boty.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>10 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Vyhazovač se dále rozhlíží</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PC</b></p> <p>5 sec</p>


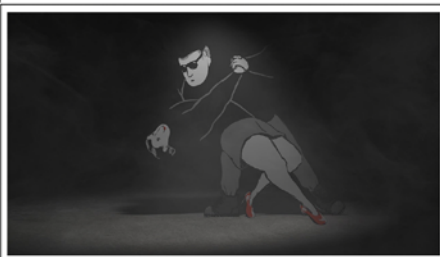
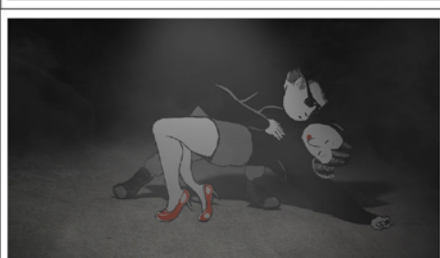
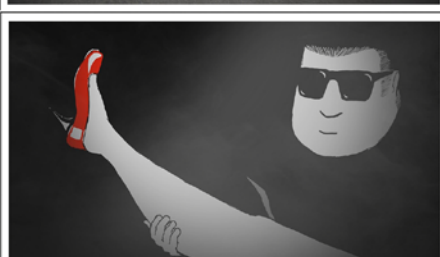
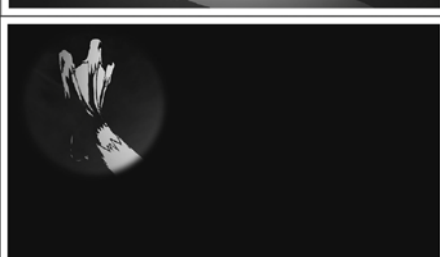
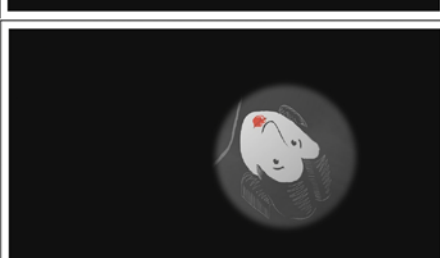


	<p><b>Obraz:</b> Spatří Ůtziho jak leží na stole nehybně. Leží v poloze ve které byl nalezen.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p>PC</p> <p>4 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Zpět na vyhazovače který se otočí směrem k davu na parketu.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p>PD</p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Střih na tančící nohy, jízda kamery z leva doprava, kontroluje obuv, až se zastaví.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p>PD</p> <p>9 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Zastaví se pohledem na detail bot, boty se rozesťoupí, rozostří, a projede kamera pod nohama na detail červených bot u baru. zablísknou se.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p>D</p> <p>3 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Detail na výraz vyhazovače, v brýlách jsou vidět ty lodičky, ve tváři údiv.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient, hlas řekne wow.</p>	<p>D</p> <p>6,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Odrazí se ke skoku přes celý taneční parket, směrem k lodičkám, blikají šipky ve směru letu.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p>AP</p> <p>2,5 sec</p>



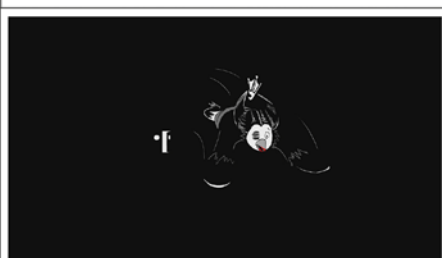

	<p><b>Obraz:</b> Vyhazovač letí přes dav.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba - zpomalí se tempo, ambient.</p>	<p><b>C</b></p> <p>8 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Dopadne, a podívá se na boty, usměje se.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>C</b></p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Detail lodiček</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>D</b></p> <p>2 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Detail vyhazovačova výrazu, nadzvedne si brýle.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>D</b></p> <p>4,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Ostýchavě by si chtěl sáhnout, podívá se směrem vzhůru, kamera odjíždí směrem vzhůru.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>5,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Kamera se zastaví, vyhazovač se postaví a upraví, postava se otočí, vyhazovač ji i přes vzhled vyzve k tanci. Měkká zatmívačka.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba, ambient.</p>	<p><b>PD</b></p> <p>14 sec</p>

4. tanec

	<p><b>Obraz:</b> Měkká roztmávačka, detail na nohy.</p> <p><b>Ruchy:</b> hudba - začne hrát tango.</p>	<p><b>D</b></p> <p>4 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Tančí</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>C</b></p> <p>2 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Otočka</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>PD</b></p> <p>5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> další otočka</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>C</b></p> <p>3,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> výdrž</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>AP</b></p> <p>1,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> návrat z otočky a výdrže do základního postavení.</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>C</b></p> <p>1,5 sec</p>

	<p><b>Obraz:</b> detail, záklon</p> <p><b>Ruchy:</b> tango.</p>	<p><b>D</b></p> <p>1 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> záklon na levo, přehození na pravo</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>C</b></p> <p>4,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> záklon na pravo, trand'ák zvedne nohu, otočí pohled na zvednutou nohu.</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>C</b></p> <p>5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> Zvednutá noha a vyhazovačův pohled na ni. Noha se začne vlnit, a praskne střevíc, vyhazovač se lekne.</p> <p><b>Ruchy:</b> tango, prasknutí, úlek</p>	<p><b>PD</b></p> <p>7 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> tučňákova noha, pohne prsty. kruhová zatmívačka kolem nohy.</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	<p><b>PD</b></p> <p>2,5 sec</p>
	<p><b>Obraz:</b> kamera odjede od nohy směrem k hlavě, ta praskne, objeví se tučňákova, usměje se, zatmívačka.</p> <p><b>Ruchy:</b> tango, prasknutí, úsměv</p>	<p><b>PD</b></p> <p>5 sec</p>

## 5. závěrečné titulky

	<p><b>Obraz:</b> roztmívačka, závěrečné titulky, zatmívačka</p> <p><b>Ruchy:</b> změna hudby - remix tango.</p>	19 sec
	<p><b>Obraz:</b> střih, položení střevíce na polici</p> <p><b>Ruchy:</b> tango remix</p>	3,5 sec
	<p><b>Obraz:</b> roztmívačka, vyhození tučňáka z baru</p> <p><b>Ruchy:</b> tango</p>	4 sec
	<p><b>Obraz:</b> střih, copyright, zatmívačka, konec</p> <p><b>Ruchy:</b> tango remix - hudba slabne až utichne</p>	4,5 sec