

# Vybrané kapitoly z dějin odívání

Markéta Gajdůšková

---

Bakalářská práce  
2008



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Místopřísežně  
prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených  
pramenů a literatury.

Zlín, duben 2008

*„Půvabem animovaného filmu a jeho hlavní předností je především to, že se nepodobá našemu reálnému světu a většinou se ani o tuto podobnost nepokouší. Vytváří naopak svůj vlastní fantaskní svět, a snad proto si ho mnozí apriori spojují s dětským divákem. Přitom je však recepce animovaného filmu pro diváka svým způsobem náročnější než u běžného hraného filmu, jelikož neumožňuje snadnou identifikaci ani s postavami, ani se zobrazeným světem a jeho zákony.“<sup>1</sup>*

Kamila Boháčková

*„... je to kouzelnický trik, zručná iluze, která funguje díky setrvačnosti lidského oka a která zanechává na sítnici obraz ještě nějakou dobu poté, co již není přítomen. Na tomto křehkém základě je postaven celý film, ta kolosální spiklenecká hra.“<sup>2</sup>*

Steven Millhauser

*Ráda bych tímto poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce **panu doc. akad. mal. Ondřejovi Slivkovi, ArtD.**, za čas a úsilí, které mi věnoval po dobu studia i v průběhu sestavování této práce a zejména za jeho velmi cenné rady a připomínky, týkající se jejího obsahu. Mé díky patří i **akad. mal. Michalovi Zemanovi a panu Ivo Hejzmanovi**, kteří mi poskytli mnoho zajímavých nápadů a rad. Děkuji*

---

<sup>1</sup> (2, odst. č. 1)

<sup>2</sup> (2, odst. č. 4)

## **ABSTRAKT**

Film je zajímavým přehledem nejen z oblasti módy, ale i důležitých okamžiků světových dějin lidstva 60. let 20. stol.. Je založen na archivních záběrech, které jsou doprovázeny dobovou hudbou. Oděvy jsou zde „vypíchnuty“ či „vystřiženy“ přímo z archivních záběrů a doplněny kresbou. Film tvoří také různé vtipy a gagy, které video oživují. Animace je podána jednoduchou formou tak, aby se tato dvě média navzájem nerušila. Toto dílo je určeno především dnešní střední generaci, kterou zmíněné desetiletí zastihlo, ale může být také pro mladší generaci, která se ráda poučí o tom, co bylo a co se „nosilo“.

**Klíčová slova:** móda, dějiny lidstva, 60. léta 20. stol., kreslená animace, archivní záběry, dobová hudba

## **ABSTRACT**

This short film is not only an interesting review of the fashion scene, but it also reflects some important historical moments of the 60's in the 20th century. It is based on archival shots which are accompanied by period music. The fashions are “cut-out” straight from the archival shots and are complemented by artwork. The artwork also freshens the video by using several jokes and gags. The animation used is presented in a tasteful manner so the two media do not interfere each other. This work appeals especially to middle-aged audiences which lived and experienced the 60's era, but it also may be interesting for the younger generation interested in the 60's era, what it was like and what was fashionable in those days.

**Keywords:** fashion design, historical moments, 60's in the 20th century, drawing animation, archival shots, period music



## OBSAH

<b>1</b>	<b>ÚVOD .....</b>	<b>6</b>
1.1	TÉMA A CÍL BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	6
1.2	ROZLOŽENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	7
<b>I</b>	<b>TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>PROBLEMATIKA ANIMOVANÉ TOVRBY.....</b>	<b>9</b>
2.1	CO JE ANIMACE .....	9
2.2	POČÁTKY ANIMACE .....	10
2.3	STUDIA ANIMOVANÉHO FILMU.....	11
2.4	ANIMAČNÍ TECHNIKY .....	13
2.4.1	2D animace.....	13
2.4.2	3D animace.....	14
<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>PŘÍPRAVA NA TVORBU BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....</b>	<b>17</b>
3.1	VOLBA TÉMATU.....	17
3.2	VÝVOJ NÁMĚTU.....	17
3.2.1	První nápady.....	18
3.2.2	Poslední verze námětu.....	22
3.3	VÝBĚR TECHNIKY .....	24
3.4	VÝBĚR FORMÁTU .....	25
<b>4</b>	<b>TVORBA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE .....</b>	<b>26</b>
4.1	HLEDÁNÍ A PŘÍPRAVA ARCHIVNÍCH ZÁZNAMŮ.....	26
4.2	ANIMACE.....	26
4.3	HUDBA .....	31
4.3.1	Výběr hudby .....	31
4.3.2	Hudba a animovaný film .....	31
4.3.3	Ruchy a animovaný film .....	33
4.3.4	Hlas a animovaný film .....	33
<b>5</b>	<b>OBRAZOVÁ PŘÍLOHA .....</b>	<b>35</b>
5.1	STORYBOARD .....	35
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>70</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>71</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>73</b>

# 1 ÚVOD

## 1.1 Téma a cíl bakalářské práce

Tato bakalářská práce se zabývá, jak už je řečeno v názvu, odíváním. Film se zaměřuje na oděv, módní doplňky, styly a události 60. let 20. stol. Ve filmu je využito archivních záběrů, které jsou v černobílé variantě. A to proto, aby zde barevná animace vystoupila do popředí. Na pozadí filmu se odehrává přehled dějinných událostí, které se staly v 60. letech minulého století. Animace v kombinaci s archivními záběry porušují stereotyp a ukazují další možnost propojení těchto dvou médií. Jednoduchost animace skloubená s autentickými záběry té doby odlehčuje nám představovanou situaci a prokládá video vtipnými kousky.

Na počátku mé práce důvodem pro výběr právě tohoto námětu měla být spolupráce s mou sestrou, která studuje obor design oděvu. Postupem času se všechny naše původní představy měnily, až jsem dospěla k současnému nápadu a jeho ztvárnění. Ale nelituji, každý námět byl svým způsobem zajímavý a i tento není výjimkou.

Cílem této práce není shrnout veškerou problematiku týkající se oděvního výtvarnictví a přesně vyobrazit dané modely. Spíše jenom náznakem ukázat styly, které se v daném období objevily a které tuto dobu provázely. Zároveň však jako pomůcku při tomto postupném odhalování využívám již natočených autentických záběrů té doby. Tyto lépe než cokoli jiného zachycují typické události, osobnosti, či směr v 60. letech 20. století. Jít tímto směrem mi doporučil i můj „rádce“ pan Ivo Hejzman, který řekl, na co překreslovat něco, co už se stalo a je zaznamenáno. A je pravda, na co stále opakovaně dělat stejné věci, když už byly vlastně udělány.

Tento film je určen především lidem, kteří tuto dobu zažili a kteří vědí o co jde. Vrací se tímto do minulosti a mohou si zavzpomínat na „zlaté dobré časy“. Ale je určen i těm, kteří se rádi poučí něco málo o době našich rodičů a prarodičů a zkusí se vnořit do těchto let, které byly na dění bezesporu bohaté.

## 1.2 Rozložení bakalářské práce

Práce je rozdělena na dvě části a to na část teoretickou a část praktickou. Do teoretické části jsem zahrнула veškerý text a do části praktické obrazovou přílohu.

Z počátku této práce jsem se zaměřila na vysvětlení termínu animovaná tvorba, představení tématu mé bakalářské práce a co je mým cílem. Dokument je složen z pěti kapitol. Ve druhé kapitole této práce se zaměřuji na počátky animace, a to se specializací na tvorbu pro děti. Také zmiňuji studia orientovaná na animovanou tvorbu a stručný popis jejich činností. Popisuji zde také přehled většiny animačních technik, jejich rozdělení na 2D a 3D a přidala jsem příklady filmů, kde je můžeme shlédnout. Co se týče přípravy na tvorbu bakalářské práce, o té se rozepisuji ve třetí kapitole, která je rozdělena na volbu a vývoj námětu, výběr techniky a formátu. Po této přípravě jsem se dostala ke čtvrté kapitole, která se věnuje tvorbě bakalářské práce. Zde popisuji postup práce a co vše mne potkalo při realizaci filmu. Kapitola pátá je věnována obrazové příloze a tedy storyboardu a výtvarným návrhům.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 2 PROBLEMATIKA ANIMOVANÉ TOVRBY

### 2.1 Co je animace

Studium animované tvorby jsem si zvolila z důvodu, že jsem chtěla lidem vyprávět. Chtěla jsem prostřednictvím tohoto média sdělovat lidem své myšlenky, nápady, a to způsobem jiným než psaným. A to je důležitý prvek pro tvorbu animovaného filmu. Na internetu a v knihách můžeme nalézt spoustu definicí, ale většina jich nesděluje pravou podstatu věci. Definují jenom to, co vlastně animace je, ale to není tak úplně přesné, protože hlavním principem animované tvorby je příběh, myšlenka.

Když vynechám internet a prolistuji pár knih o této problematice, v každé z nich je nějaká definice a každá z nich je pravdivá, ale neshrnuje celou podstatu. To také není tak docela možné, protože animace jako taková v sobě skrývá mnoho různých faktorů, takže není možné dojít k nějaké stručné poučce. Například výše uvedená citace od S. Millhausera, je pravdivá, ale není zde řečeno vše.

Snahu definovat pojem „animace“ popisuje i Jiří Kubíček ve své knize *Úvod do estetiky animace*. Je zde přímo napsáno: „...*Snaha definovat animaci je zřejmě tak stará jako sama animace. Mnozí teoretici i významní tvůrci se pokusili odhalit to „jádro pudla“ a „nacpat“ podstatu tohoto vzpírajícího se média do jediné poučky. Samozřejmě, marně. Budiž jim však za to dík, protože každá tato snaha o uchopení neuchopitelného postihla jinou stránku animace a podívala se na ni z jiného úhlu.*“<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> (7, str. 7)

Pokud se budeme snažit definovat animaci jen z pohledu technologického postupu, zjistíme, že princip spočívá v tom, že je *obraz snímán okénko po okénku* a že *iluze pohybu je vytvořena dříve než je nasnímána*.<sup>4</sup>

Zajímavou definicí se přičinil také Norman McLaren, který řekl toto: „*Animace není umění pohyblivých kreseb, ale umění kreslených pohybů; to, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich; animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky*.“<sup>5</sup>

Kouzlo animace tkví v tom, že si můžete se vším dělat co chcete. Tvořit různé metamorfózy, udělat z koule čtverec, ze čtverce strom atd. Postavička si může sundat hlavu s krku, skočit s útesu, létat, zavrtat se do země, ale přitom se jí nemusí nic stát.

Dříve měli lidé mylnou představu, že animace je pouze pro děti, ale to se mýlili. Kreslený film, může být stejně tak dobrý pro děti, jako pro dospělé. Záleží na tom jaké téma zvolíme, jakou techniku a styl vyprávění. Zanedbatelné nejsou také vizuální stránka a výrazové prostředky. Animovaný film nemusí vytvářet pouze pohádku, může to být také dramatický příběh, bajka, epos aj.

## 2.2 Počátky animace

Počátky animace jsou provázeny tvorbou pro děti, to je také hlavní příčina, že si lidé neuměli představit, že by tato tvorba mohla být přínosná i pro dospělé. Většina takových pohádek byla provázena zvířátky všeho druhu. Ze začátku se objevil „cvičený“

---

<sup>4</sup> (7, str. 7)

<sup>5</sup> (7, str. 7)

dinosaurus Gerti od Winsora McCaye, dále také animovaní brouci od Vladimíra Starviče a třeba kocour Felix od Pata Sullivana. V našich končinách se objevila zvířátka díky Hermíně Týrolové, její Ferda Mravenec se stal velmi populární postavičkou v dětském světě a také Jiří Trnka a Zvířátka a Petrovští a mnoho jiných. Ovšem nejznámější zvířecí postavičky jsou a budou Disneyho Mickey Mouse, pes Pluto, Bugs Bunny, kačer Donald a mnoho jiných. Touto velkovýrobou filmů pro děti tak vznikl dojem, že je toto médium určeno pouze jim. Co je důležité u těchto filmů, je to, že všechna zvířátka se chovají jako lidé, chodí po dvou, oblékají se a hlavně se chovají jako lidé.

Na animovaném filmu je také úžasné to, že věc, předmět, který dobře známe, nemusí představovat to, jak ho známe my, ale může se vydávat za něco úplně jiného a my mu klidně uvěříme. Například když vezmeme obyčejnou lampu a „oživíme“ ji animací, může vzniknout dojem, že se díváme na člověka, dítě, psa nebo cokoli jiného. Stačí jenom, když si vzpomeneme na první 3D film Luxo Jr. od Pixaru.

### 2.3 Studia animovaného filmu

Za ta dlouhá léta, co se animovaný film vyvíjel, se zrodilo mnoho zahraničních i tuzemských studií zaměřených na tvorbu animovaných filmů.

Mezi zahraniční studia patří hlavně Walt Disney Company, které se zrodilo již v polovině 30. let 20. stol. Zabývalo se především tvorbou pro děti, nejprve šlo o seriály a následně i o celovečerní filmy. Mezi ně patří Sněhurka a sedm trpaslíků, Popelka atd. Hlavním znakem Disneyho tvorby je tzv. „óčková“ kresba. Vše je kresleno jednoduchou kruhovou linkou tak, aby se kresba lépe kopírovala. Také používá bílé rukavice, které zakrývají to, že mají jenom čtyři prsty. Více jich ani není potřeba. Vše je vyro-

bené jakoby z gumy, mění své proporce, při nárazu se zploští a při letu se prodlouží. Řídí se svou filosofií, že vše co je zaoblené je roztomilé a příjemné.

Mezi současná studia zabývající se počítačovou animací patří Pixar Animation Studio (1987; 2006 odkoupeno Walt Disney Company), Blue Sky Studio (1987), Sony Pictures (1993), Dream Works (1997). Počítačová technologie se také využívá ve filmovém průmyslu pro dotvoření různých triků, které ve skutečnosti nelze realizovat nebo by byly hodně nákladné. Mezi filmy, kde byla použita tato technologie se řadí například *Propast* (díky tomuto filmu se tato technologie proslavila), dále je to *Terminátor II*, *Jurský Park*, *Den Nezávislosti*. Mnoho studií se nezabývá jenom vlastní tvorbou, ale také reklamou, hlavně kvůli financím. První film vytvořený počítačovou technologií bylo *Dobrodružství Andrého a Wally B.* (1984 – Lucasfilm), další filmy *Luxo Jr.* (1986 – Pixar), *Toy Story I,II* (Pixar a Walt Disney Company – 1995).

Tuzemská nejznámější studia animovaného filmu jsou např. *Filmové Ateliéry Bonton Zlín*, založeny roku 1936 společností Baťa za účelem natáčení reklamních a instruktažních filmů. Toto studio je spojeno především s tvorbou animovaných a trikových filmů Hermíny Týrlové a Karla Zemana. Ti jsou také jeho nejznámějšími představiteli. Další byl *Ateliér filmových triků (AFIT)* v Praze (vznik roku 1935), snažil se konkurovat Disneyho studiu. Jediný dokončený film pocházející z tohoto studia se nazývá *Svatba v korálovém moři* (1945). Známým studiem se také stalo *Bratři v triku* (1945). U jeho vzniku stál Jiří Trnka a Zdeněk Miler. Studio vzniklo v letech, kdy došlo ke znárodnění filmu. Díla vyrobená pod jmenovkou tohoto studia získala stovky cen na mezinárodních festivalech, mimo jiné také Oscara. Je známé hlavně tvorbou klasických kreslených filmů a seriálů. Mezi první filmy patří *Zasadil dědek řepu*, *Zvířátka a Petrovští*, *Pérák a SS*, *Dárek*. Všechny vznikly v roce 1945.

Samozřejmě, že v celé éře českého i zahraničního animovaného filmu je mnoho dalších úžasných snímků, které jsou neméně důležité, ale pro stručný úvod k této práci, dostačují výše zmíněné.



## 2.4 Animační techniky

Co se týče technik v animované tvorbě, tato oblast se od dob počátků rozšířila o mnoho variant. Už nerozlišujeme jenom *kreslenou animaci* a *loutkovou animaci*. Hlavní dělení je na 2D a 3D.

### 2.4.1 2D animace

Mezi *2D animace* se řadí především *klasická kreslená animace*. Ta může být buď limitovaná nebo totální. *Limitovaná animace* je na rozdíl od totální zjednodušená v tom, že se překresluje jenom to co se hýbe, využívá vrstvy. Naproti tomu *totální animace*, jak už vypovídá název, je každá fáze znovu překreslena i s pozadím, tudíž nepracuje ve vrstvách. Tím se tato technika stává složitou a vyžadující opravdové umělce se skvělou představivostí a kreslířským umem. Neužívá se zde ani klasického střihu, ale spíše proměn. U této techniky nemohu nezmínit jméno Frédéric Back a jeho film *Muž, který sázel stromy* (1987). U nás je to např. Pavel Koutský.

Další 2D technikou je *plošková animace*. Používá se zde vystřižené loutky většinou z papíru, ale může být i z plechu, korku aj. Jednotlivé části loutky jsou pospojovány tak, aby se s nimi dalo hýbat. Ta se položí pod kameru a hýbe se s ní. Z počátku se tato technika moc neujala, jelikož její pohyb nebyl tak plynulý a dokonalý jako u kreslené animace, ovšem i přesto se ujala a užívá se dodnes. Dnes už se pro tvorbu této techniky využívá spíše počítačů. Obdoba „papírku“ je *siluetová animace*, při které dochází k podsvícení vystřižené loutky, tím dochází k vytvoření siluety. Jinak animace vychází ze stejného principu, jako „papírek“.

Existují i další „libůstky“ jako např. animace *malbou na skle*, *animace sypkých hmot* nebo velice náročná technika, která se nazývá *špendlíkové plátno*. Tuto techniku vymyslel a přivedl k dokonalosti Alexandr Alexejev, kdy společně se svou manželkou C. Parkerovou natočili *Noc na Lysé hoře*. Pokračovatelem byl kanadský animátor J. Drouin.

### 2.4.2 3D animace

Technika 3D začíná u klasické loutky, pokračuje přes „poloplasták“, animaci objektů a dostává se až k počítačové 3D animaci a v neposlední řadě k pixilaci.

S *klasickou loutkovou technikou* se setkáváme již od počátků, kdy Vladislav Starevič „oživoval“ své vypreparované brouky a natáčel s nimi příběhy pro děti, ale i pro dospělé.

U *animace poloplastické loutky* jsou nejlepší ukázkou filmy od Břetislava Pojara *Pojďte, pane, budeme si hrát* a *Zahrada* (1977). Jde o techniku, která je něco mezi klasickou loutkou a ploškou. Jedná se o loutku, která je po celé délce rozříznuta na půl. Tím získáme přední a zadní část loutky. Ta se pak položí na sklo a animuje se s ní stejně jako s ploškovou technikou.

*Pixilace* pracuje na stejném principu jako každá animace, tedy snímáním okénka po okénku zaznamenáváme pohyb člověka.

*Počítačová animace* se stala výborným nástrojem pro tvorbu. Nesporná výhoda je rychlost a přehřel možností realizací. Ovšem, aby jsme toto všechno mohli využít, je třeba se orientovat v programech, které jsou určeny pro účel animace. Každý nabízí jiné možnosti. Tak například pro tvorbu plošné počítačové animace je program *Aura*. Pro tvorbu 3D – *Maya*, *Lightwave*. U této metody je nejprve třeba si postavíčky či

předměty vymodelovat a pak teprve můžeme animovat. Ploškovou animaci můžeme vytvářet v *After Effectu*. Pro tvorbu či dokorekci obrázků můžeme použít program *Photoshop*. A až jsme se vším hotoví, tak všechny záběry seskládáme ve stříhačském programu *Premiere*. Zde můžeme stříhat, zkracovat, případně prodlužovat záběry, vkládat prolínačky, zatmívačky nebo různé filtry, ať už barevné či různé šumy. Tyto a další programy jsou pro počítačovou animaci nezbytné, bez nich bychom jen těžce mohli vytvořit animovaný film. Co se týče této techniky, ráda bych citovala Edgara Dutku: „... počítače jsou technika, kterou ignorovat je ignorantství.“<sup>6</sup>

Je jasné, že v tomto množství animačních technik si už každý najde svou techniku, která podpoří daný umělecký záměr.

---

<sup>6</sup> (3, str. 157)

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 PŘÍPRAVA NA TVORBU BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

#### 3.1 Volba tématu

Prvním impulsem pro volbu tohoto tématu bylo, že moje sestra, stejně jako já, ukončuje vysokoškolské studium. Vznikl nápad, že naše témata propojíme, a tím neobvykle podpoříme naše závěrečné práce. Jelikož její studijní obor je - design oděvu, zvolily jsme si téma týkající se dějin odívání a dohodly se na konkrétních kapitolách, tedy určujících létech. Od počátku jsem považovala toto téma za zajímavé. Měla jsem plán shrnout dějiny od 50. let 20. století až po současnost, a to zábavnou formou. Prvotní plán byl ten, že já připravím zajímavý animovaný dokument týkající se oděvů s použitím jejích návrhů. Současně sestra by tyto modely, inspirované danou dobou, realizovala. Ovšem vzhledem k šíři událostí daných období, se toto stalo nerealizovatelné. Rozhodla jsem se tedy pro 60. léta 20. stol.

Tak jsem dospěla k tématu - dějiny odívání 60. let 20. století.

#### 3.2 Vývoj námětu

Vývoj a tvorba tohoto námětu byla velice dlouhá a ještě donedávna jsem nebyla rozhodnuta o konečné formě realizace. Bylo to způsobeno mnoha nápady a dalšími a dalšími variantami provedení, na které jsem časem přicházela. Nové a další možnosti se mi zdály být vždy lepší, až jsem nebyla schopná posoudit, která varianta bude op-

timální. Nakonec jsem požádala o posouzení pana Ivo Hejcmana, který mi vyšel vstříc a přispěl svou radou a s jeho pomocí jsme vyřešili mé dilema.

### 3.2.1 První nápady

Úplně prvotní nápad byl, jednotlivá desetiletí od 50. let až do současnosti propojit určitým spojovacím prvkem, který by se neměnil a provázel nás po daném časovém období. Např. lokomotiva s vlakovým nádražím a na něm prezentovat dané období tím způsobem, že na ceduli visící na dobové budově by nefiguroval název města, ale dané časové období, v němž se právě nacházíme. Zde by nám byl představen vzhled prostředí i různá móda, či chování lidí. Současně by se zde odehrávaly patřičné gagy a situace s cestujícími, samozřejmě v dobových oděvech. Každé období by mohlo být ještě podpořeno i různými filtry, jako např. černobílý obraz, různé šумы, poškrábaný film, přeskakující obraz, třeba i zrychlování a zpomalování filmu. To celé by ještě bylo doplněno komentářem, ve stylu filmových týdeníků.

Další z variant byla lokomotiva jako 20. století a její vagony příslušná desetiletí. Cestující přecházejí z jednoho vagonu do dalšího a tím se opět mění situace a charakteristické prvky pro dané období, v němž se tyto cestující nacházejí.

Další možností bylo zasadit 20. století do určitého jednoho stálého prostředí a pouze ho měnit dle vývoje desetiletí. Takovým prvkem by také mohlo být např. prostředí restaurace, ve které by návštěvníci opět prezentovali módu a situace charakteristické k desetiletím tohoto 20. století. Použila bych zde modely, které sestra navrhla pro svou diplomovou práci. Tím by se naše práce propojily docela. Protože mělo být navrženo 12 modelů, rozpočítala jsem si, že na každé desetiletí jsou 2 modely a kdyby se jednalo o cca tříminutový film, tak by vyšlo 15 sekund pro jeden model, tudíž 30 sekund pro každé období. Naznala jsem, že to je pro rozvinutí určitého děje, malý časový limit. Tím jsem dospěla k dalšímu nápadu - představě módní přehlídky. Ne-

chtěla jsem ji ale pojmout jednoduše, jako na přehlídkovém mole, ale modelky s oděvy navrhnutými sestrou, bych zasadila do reálného prostředí ulice, města, parku atd. Techniku jsem měla vymyšlenou tak, že postavy s oblečením by byly vyrobeny jako papírek a prostředí by byla kombinace fotky s dokreslováním různých budov, předmětů, jiných postav. Současným nápadem byly také modelky z vystřihovaných papírkových panenek, na které se šaty a různá další oblečení „zaháknou“ pomocí ohnutých krajních dílů jednotlivých oděvů. Celé toto dílko by bylo také doplněno o komentář, tentokrát však, jako z módních přehlídek.

Další možností realizace, která mě zaujala nejvíce bylo, pro zdůraznění reálnosti oděvů zhotovit loutky a na ně tyto oděvy naaranžovat. Ovšem toto řešení by bylo velmi náročné, jak časově, tak technicky. Z těchto důvodů nakonec z této myšlenky sešlo. Ačkoli se mi doposud tento nápad jevil jako nejlepší.

Další posun při vymýšlení námětu nastal, když jsem se inspirovala siluetami. K nim bych vymyslela vtipný příběh o tom jak a proč vznikaly. Mohlo by to být pojato tak, že si vymýšlením těchto různých siluet ženy zakrývaly své tělesné nedostatky. Jako například, pro zakrytí velkého pozadí, si vymyslely široké kolové sukně. Nebo ukázat takové situace, ve kterých by byly původní oděvy nepraktické a proto vznikly nové, s jinou siluetou. Například taneční parket s dívkami oblečenými do úzkých dlouhých šatů, nepraktických pro tanec. Tak přišel nápad na sukně kratší, široké a řasené.

Jako nová možnost zpracování tohoto tématu se naskytla inspirace z knihy od Ludmily Kybalové, která ve své knize uvádí různé úryvky známých historických osobností (tj. od H. de Balzaca, B. Němcové, Ch. Dickense atd.). Úryvky se týkají odívání a módy. Proto se nabízelo vybrat si nějaké zajímavé citace a spojit je humornou formou s přítomností. Jako například úryvek od Heinricha Heineho, z knihy *Cesta Harzem (Obrazy z cest)*: „Byl to člověk ještě z dob, kdy měly vši zlaté časy a holičům hrozilo, že umřou hladu. Nosil dlouhé, volně splývající vlasy, rytířský baret, dlouhý staroněmecký kabát, špinavou košili, jež mu zároveň sloužila za vestu, a pod ní me-

*dailonek s chomáčkem chlupů z Blücherova bělouše. Vypadal jako blázen v životní velikosti.*“<sup>7</sup> A například tento citát doplnit obrazem. Mohl by se ukázat záběr na pankáče, „nahastrošené“ do různých pochybných oděvů, skákající vši v hlavě atd. Tak například. propojit dobu dávnou a hodně dávnou.

K tomu ovšem také nedošlo, a tak jsem se zaměřila pouze na přehled skupin 50. až 80. let. Vybrala jsem si např. Psychedelic, Hippies, Funky styl, Punks, Goths, Rock atd. Ty jsem chtěla zasadit do různých prostředí. Jako např. koncerty, ulice, doupata aj. Pro inspiraci mi posloužila kniha od Jany Máchalové, *Módou posedlí*. Je zde stručně popsáno, jak a kdy každá skupina vznikla a čím se vyznačovala.

Tento námět se mi jevil zajímavý, nicméně mé úvahy došly ještě dále a napadlo mne nezaměřovat se pouze na dějiny odívání, ale také celkově stručně předvést významné momenty, které se odehrály v dějinách lidstva v uvedeném období. Mám zato, že tím jsem film značně obohatila, stal se poutavějším a lépe se v něm orientuje.

Do 50. let jsem zahrнула Elvise Presleyho, jako ikonu nové hudební a módní generace. Dále, začátek létání proudových letadel, první výstup na Mount Everest, výroba barevných televizorů, založení NATO. Co se týče oděvů, začínají se nosit široké kožové sukně. Hnutí směru 50. a následně i 60. let se nazývá Psychedelic, inspirují se přehnanou barevností, psychedelickými obrazy a pozornost hodně zaměřovali na módní doplňky, jako např. náramky, náhrdelníky, korále. Ženy si oblíbily minišaty s opartovými vzory. Móda se dotkla i mužů, a to tak, že nosili uplé zvonové kalhoty s květy (což se nazývá unisex). Ženy si lepily absurdně dlouhé řasy, nosilo se výrazné líčení. Objevují se různé módní časopisy, jako Vogue, Elle...

---

<sup>7</sup> (8, str. 218)



60. léta se vyznačují kosmonautikou. Rok 1961 je zapsán do historie společně s Gagarinem, jako prvním mužem ve vesmíru. A rok 1969 s Nielem Armstrongem, jako prvním mužem na Měsíci. Další významné události, které se odehrály v těchto letech, jsou zvolení J. F. Kennedyho na post amerického prezidenta a následně spáchání atentátu na jeho osobu. Významnou událostí v hudební sféře je vznik a růst popularity britské hudební skupiny Beatles z Liverpoolu. Další příklad může být, začátek tvorby popartového umělce Andyho Warhola a jeho slavný obraz Marilyn Monroe, XIX. Olympijské hry v Mexicu a také pro dnešní dějiny velice důležitá událost Woodstock music and Art. A co se týče oděvů a módy, období bylo ovlivněno popartem, opartem, Vasarelim. Začal fungovat závod Styl, ÚBOK, Domy módy.

70. léta a její události. Zde se především objevuje hnutí Hippies, které začalo působit už v 60. letech, ale nyní je v rozkvětu. Zakládá se skupina Greenpeace, Rockeři, objevují se hudební skupiny jako Rolling Stones, David Bowie, The Doors, Janis Joplin, Jimmi Hendrix a mnoho dalších. Oblečení je volné, pohodlné, používají se přírodní materiály, květinové a lidové vzory. Velké oblibě se těší jeansy, dlouhé vlasy, vousy, nedbalý vzhled. Začíná se projevovat neznámá Vivienne Westwood, která se později proslavila jako punková návrhářka. Hnutí Punk je reakcí na Hippies, jejich motem je hlavně nevypadat jako hippies, takže se orientují na obleky z plastu, barví si zuby, vlasy. Každý si mohl oblékat co chtěl. Kombinují různé materiály, různé styly oděvů. Punková hudební skupina je Sex Pistols.

Do 80. let vstoupily oblíbené americké seriály, mezi něž patřila i velmi populární sága Dallas. Co se týče významných událostí, tam bych určitě zařadila výbuch Černobyli, stavbu tunelu přes La Manche a exploze raketoplánu Challenger krátce po vzletu.. Jinak se zde jako oděvní skupina objevují Gothové a jejich „umrlčí“ vzhled. Na oblečení používali především černou barvu, ale také purpurovou a šarlatovou. Inspirovali se smrtí. Používali samet, krajky, rybářské sítě. Ženy nosily těsné korzety, jehlové podpatky, rukavice, šperky s kultovními a náboženskými motivy (např. ka-

belka ve tvaru rakve). Vlasy si vyčesávaly do výšky, to proto, aby se dotkly hvězd. Tváře si barvily na bílo. Oči a rty měly krvavě rudé. Muži se líčili také tak.

Tato verze se měla skládat z koláží, vytvořených z různých fotek s kombinací kresby a animací v After Effectu.

### 3.2.2 Poslední verze námětu

Tak jsem postupně dospěla k poslední a tím i realizované verzi námětu. Tato podoba v podstatě vychází z předchozího návrhu v předešlém odstavci. Ovšem, při realizaci jsem zjistila, že jenom jedno desetiletí se stěží vejde do pěti minut, tudíž pro realizaci všech vybraných desetiletí (50.l. – současnost), by vznikl pěkný půlhodinový snímek. Proto jsem byla nucena vybrat pouze jedno ze všech desetiletí, které odprezentuji.. Zvolila jsem léta šedesátá, jelikož jsou bohatá na velkou spoustu zajímavého a důležitého dění ve světě, která rozhodně stojí za to připomenout starší generaci, či představit mladší generaci. Jde tedy o prezentaci několika nejdůležitějších a nejtypičtějších ukázek z 60.let 20. století, stylu odívání, módních doplňků, životního stylu a událostí.

Nakonec jsem si pro toto desetiletí vybrala následující. Z hudebního show businessu to je Elvis Presley, Marilyn Monroe a liverpoolská skupina Beatles. Z důležitých událostí pak první let do vesmíru, první let na Měsíc, atentát na amerického prezidenta J.F. Kennedyho a válka ve Vietnamu. Vím, že co se týče E. Presleyho, jeho pěvecká kariéra se spíše týká let padesátých a v 60. letech spíše vystupuje v různých filmových rolích, ale i tak jsem ho zařadila do svého výběru z 60. let, jelikož to byla tak výrazná osobnost, že si určitě zaslouží pozornost. Stejně tak je to i s Marilyn Monroe. Umírá už sice v roce 1962, ale její popularita byla v té době tak vysoko, že jsem i ji zařadila do tohoto filmu.

Každá vybraná etapa z let šedesátých zobrazuje něco klasického, či typického pro danou situaci. Je zde například Elvis Presley se svými módními výstřelky a prázvláštními pohyby, které se záhy uchytily a staly se pro něho typickými. Nebo Marilyn Monroe a její typické blond vlasy, zářivý úsměv a svůdné, sexy pohyby. Beatles a jejich vkusná „sáčka“ a dětská hravost, se kterou vystupují. Jacqueline Kennedy a její elegantní kostýmky. Tato oděvní problematika je ve filmu zachycena společně s reálnými záběry, které vše jenom umocňují.

Mým záměrem ale bylo, vymyslet způsob vyprávění tak, aby se z tohoto stručného přehledu nestala jenom změř nějakých událostí, které by se jenom překrývaly, ale nic neříkaly. Proto bylo důležité dostat do tohoto určitý systém, který by držel celý příběh pohromadě. Šlo tedy o to zformovat určitý soulad mezi všemi složkami, které se zde objevují. Proto jsem zhotovila strukturu skládající se ze tří složek, které jsou poskládány na sobě. První plán je tvořen archivními záběry, druhý je archivní hudba a jako třetí je kreslená animace. Ta to celé oživuje, dokresluje pozadí, různé předměty, vytváří gagy a různé situace a hlavně zvýrazňuje obleky, oděvy, módní doplňky. Je zde také užita nadsázka, která celé toto téma odlehčuje.

Výtvarno celého díla si pohrává s barevností a to tak, že archivní záběry jsou černobílé a kresba je barevná. Tím se stává výraznější, ale aby to zase vše nepřebíjela, tak jsem zvolila jednoduchou kresbu, která dílko jenom podpoří, nikoli přehluší.

Také musím zmínit, že se nejedná o formální dokument, který do puntíku představí veškeré dění a odívání šedesátých let, ale o stručný „výťah“, který má jenom nastínit a dát nám jen letmo nahlédnout do času mírně dávnějšího.

Tento poslední návrh se mi líbí nejvíce hlavně z toho důvodu, že je z něj cítit harmonie a přehlednost.

### 3.3 Výběr techniky

Volba techniky, procházela také určitým vývojem. Zprvu jsem měla představu provedení s pomocí After Effectu a tedy ploškovou animací, avšak zvítězila myšlenka a provedení díla pomocí kreslené animace. Je přece jenom živější a jako doplnění videa se mi zdála vhodnější.

I když dnes doba přeje spíše počítačovým animacím, mě se přes to stále nejvíce líbí klasické formy animace, jako je kreslená, loutková animace či modelace. Mají totiž své kouzlo nedokonalosti. Počítač vše udělá přesně, vše je dotažené, čisté a perfektní. Další věc je, že je potřeba naučit se všechny potřebné programy k tomu, abychom mohli pracovat na počítači. Kdežto, pokud chceme animovat ručně, stačí nám pouze papír a tužka. I Walt Disney kdysi řekl: „*Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit.*“<sup>8</sup> A byl to právě Walt Disney, kdo z kreslené animace vytvořil velký průmysl. Vypracoval systém animačního studia a dokonce i školu. Vymyslel 12 principů „disneyovské“ animace. Tvorba jeho filmů je zaměřena na masového diváka. Tvoří takovou formou, aby to bylo pro pozorovatele srozumitelné, přehledné a hlavně zábavné.

Možná, že pro dnešního diváka, který je již zvyklý spíše na počítačovou 3D animaci, je tato klasická kreslená animace nezajímavá. Ale vím, že je ještě spousta lidí, kteří mají stále raději klasické techniky než počítačové. Záleží na každém člověku, jaký má vkus a názor. Rozhodně ani jeden ze způsobů nezavrhuji.

---

<sup>8</sup> (7, str. 76)

Výhody kreslené animace jsou plynulý pohyb a záměrná nedokonalost, která působí více lidsky. Nevýhodou je časová náročnost a také není možné vytvářet takové triky jako v počítači.

### 3.4 Výběr formátu

Při volbě formátu jsem se rozhodovala mezi klasickým formátem 3:4 a stále rychleji se šířícím širokoúhlým formátem 16:9. Tento poměr se natolik přiblížil filmovému formátu, že vznikl pojem „domácí kino“. Při prvním užití tohoto nového rozložení plochy jsem byla mírně dezorientovaná. Byla jsem zvyklá na určitou velikost pracovní plochy a najednou jsem měla k dispozici sice širší, ale nižší formát. Na tyto proporce bylo nutné myslet a vytvářet jinak poskládané kompozice. Také je zapotřebí počítat s tím, že po stranách budu mít více prostoru, tudíž obraz musím sestavovat tak, abych prostranství k tvorbě využila.

Při produkci tohoto filmu jsem původně chtěla vyzkoušet formát 16:9, ale nakonec jsem se rozhodla pro formát klasický. Také proto, že ve filmu užívám archivních záběrů a ty jsou ve formátu 4:3.

Ovšem využívám zde možnosti změn velikosti obrazů. A to proto, aby se film nestal nudným a nezajímavým. Zmenšené obrazy jsou doplněny kresleným pozadím. Střídáním velikostí videa se zvýší pozornost diváka a to je důležité.

## 4 TVORBA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

### 4.1 Hledání a příprava archivních záznamů

Jelikož je tento film postaven na základě archivních záběrů, bylo nezbytné tyto snímky vyhledat. Jediným zdrojem byl internet. Při hledání jsem narážela na různá úskalí, ať z hlediska stažení, či následného převedení do formátu, který přečtou programy, ve kterých s nimi musím následně pracovat.

Postup při této činnosti byl následující. Postupným vyhledáváním jsem našla snímky, které odpovídaly mým požadavkům. Poté jsem je s pomocí programu Save2pc stáhla do počítače ve formátu AVI. Jelikož mi ale tento formát nedokázal přečíst žádný program, nezbylo, než vymyslet způsob, co s tím? Nakonec jsem si obstarala program (Digital Video Converter), který umožňuje konvertaci videa do mnou požadovaného formátu. Pak už nebyl problém převést tyto videosnímky do střihačského programu Adobe Premiere, kde jsem je následně sestříhala do výsledné podoby. Tím jsem získala hlavní skelet filmu a mohla jsem se věnovat hlavní části, tedy samotné animaci.

### 4.2 Animace

Jak už jsem psala výše, styl animace jsem zvolila jednoduchý, tak aby doplňoval nikoliv přebíjel pozadí videa. Použitím živé barevnosti jsem chtěla dosáhnout umocně-

ní prožitku, zvláště v záběrech s Hippiies a Beatles. Tato kombinace černobílého pozadí a barevné dokresby se mi zamlouvala i z toho důvodu, že se tak vše stalo přehlednější.

Co se týče samotné animace. Zkonvertovaná videa do správného formátu jsem si naimportovala do animátorského programu zvaný Aura a zde jsem si následně upravila velikosti obrazu na požadovanou velikost. Z počátku jsem měla záměr použít jenom zmenšeného videa a pozadí dokreslit, ale to se ukázalo jako ne zrovna dobrý nápad. Tím by se totiž film stal jednotvárný. Proto jsem se rozhodla střídat tyto velikosti videí. Někde je nechat menší a někde větší. Myslím, že i to pomohlo k ozvláštění filmu.

Po zvolení velikosti obrazu jsem mohla začít vkreslovat a doanimovávat různé gagy, předměty, situace. Začala jsem tedy „vystřihávat“, „vyšívat“ i „sešívat“ jednotlivé záběry. „Vypíchlá“ jsem si také určité obrazy a jenom ty jsem dokreslovala.

Princip animování spočívá v umění, zachytit nejdůležitější fáze pohybu postavy či předmětu. Tomu se říká fázovaný pohyb. Dále je také důležité určit si hlavní fáze. V počátcích se animace prováděla tak, že animátoři kreslily fázovaný pohyb postupně. Od začátku až po konec záběru. Tomuto způsobu animace se říkalo „přímo vpřed“ neboli Straight Ahead Action. Tento princip spočívá v pomalém odhalování příběhu, jelikož nikdo neví, kam povede animátora kreslená postavička. A tak opět to byl Disney, kdo přišel s nápadem vytvářet si jakési hlavní fáze, které se následně dokreslují dalšími fázemi. *„Při práci s hlavními fázemi animátor nejdříve přemýšlí, plánuje, rozvrhuje jednání a vytváří klíčové, nejvýraznější a nejsložitější fáze pohybu – hlavní fáze.“*<sup>9</sup> Při použití první metody, tedy postupného fázování, sice nedosáhne-

---

<sup>9</sup> (7, str. 80)

me takové přehlednosti jako u užití hlavních fází, ale zato na nás působí více spon-tánně a lehce. Není vše tak dotaženo do dokonalosti. Ta totiž může diváka unavit. Avšak naopak, při využití metody hlavních fází si můžeme předem připravit plán akcí, které potom rozehrajeme.

Další důležitou součástí animace je časování. Dává totiž pohybu význam. V animaci totiž nejde jenom o zobrazení pohybu, ale o to dát pohybu nějaký význam, protože žádná věc se nepohybuje jenom tak. Působí na ně přirozená síla a také zemská přitaž-livost. Tak tedy, například při chůzi člověka dochází působení gravitace k tomu, že postava klesá a stoupá, vytváří tím pravidelnou vlnovku. Časování musí být také roz-vrženo tak, že divák má dostatek času na přípravu k tomu, že se něco přihodí, pak na akci samotnou a následně na reakci na tuto akci. Pokud tomu tak není a divák není na akci připraven, může dojít ke zmaření nápadu, jelikož si toho nestihne všimnout. Záleží také na typu animace, protože každý typ vyžaduje různé časování. Jako příklad mohu uvést, že časování pro večerníček bude zcela jiné, než časování pro naučný film pro dospělé.

Další záležitostí v oblasti animace jsou vrstvy. Díky nim nemusíme kreslit vše stále dokola, ale jenom to, co se pohybuje. Takže do první vrstvy vložíme obrázek pozadí a na tuto pak můžeme pokládat další vrstvy, například postavu, automobil, stůl atd. I tyto předměty si však rozložíme do vrstev, aby jsme mohli jednotlivě pohybovat na-příklad s rukama, nohama, očima atd. Práce ve vrstvách nám ulehčuje práci také v tom, že nejsme-li spokojeni s kresbou určité části, např. oči, smažeme celou vrstvu a nemusíme složitě umazávat oko z hlavy. Tak jsem třeba postupovala u animace mimozemšťanů v posledním videu s Nielem Armstrongem. Do nejspodnější vrstvy jsem si nakreslila chapadla, na to jsem dala hlavu s tělem, následně kmitající tečky, obrys oka a v nejsvrchnější vrstvě je oko (černá tečka). Když si to takhle rozvrhne-mo, tak pak můžeme kreslit fáze a rozhybat je. Zrádné ovšem na této metodě je, že stále přidáváme další a další vrstvy a ke konci jejich počet dosahuje jakéhokoli množství, padesát, šedesát... Pak je klidně možné, že se přestaneme orientovat. Z toho důvodu



je důležité vždy si tyto vrstvy dobře popisovat, aby se v nich animátor vyznal. Co jsem ještě nezmínila je, že vrstvy nám také umožňují překrývání jednotlivých předmětů. Díky tomu dochází k prohloubení prostoru. Můžeme například nakreslit v jednom plánu pozadí, v dalším jdoucí postavu a ještě před tuto postavu dát plán se stromy. Tím postava jde, za ní ubíhá krajina a před ní stromy. Tím získáme pocit hloubky prostoru.

Když máme vše naanimováno, film je třeba z Aury vyexportovat ve formátu AVI (bez komprese) a toto video pak opět naimportovat do střihačského programu Adobe Premiere, kde si jednotlivá videa ještě sestříháme a nachystáme tak, aby odpovídala našim požadavkům. Tato videa pak ještě můžeme doplnit zvukem, hudbou nebo ruchy. I tento program pracuje s vrstvami, takže obraz i zvuk na sebe můžeme skládat. Tento program nám také umožňuje vklad různých filtrů (šumy, barevné korekce...), různých možností stříhů, rozostření obrazu atd. Filtry můžeme použít i na zvuk. Například ozvěna, ztišení, zesílení, zrychlení, zpomalení a mnoho jiných. Důležitou funkcí je také možnost tvorby různých prolínaček, zatmívaček, nájezdů, odjezdů atd.

Každý film se skládá z jednotlivých záběrů, které jsou slepovány, montovány za sebou. Díky těmto záběrům se můžeme na jednu a tutéž osobu podívat z různých úhlů pohledů, z jiné vzdálenosti i perspektivy. To je tzv. proces analytický. Toto je pak opět skládáno do jednotného významového celku. Ten se nazývá proces syntetický. Co se týče stříhu, ráda bych zde odcitovala pár vět z knih J. Kubíčka. „*Filmový stříh je mocný nástroj, díky němuž je filmové vyprávění daleko dynamičtější než vyprávění divadelní. Nahrazuje totiž pohyby kamery, neboť při něm jako bychom vynechávali putování pohledu z jedné polohy do druhé a zařadili za sebou pouze jeho statickou začáteční fázi a konečnou statickou fázi. Ušetří se tím čas potřebný k plynulé změně pohledu a vyprávění se zrychluje.*“<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> (7, str. 32)

Důležité pojmy nejen v oblasti animovaného filmu, ale celkově u audiovizuální tvorby jsou velký celek, celek, polocelek, americký plán, detail, polodetail, velký detail. Film totiž pracuje s různými velikostmi záběrů od největšího po nejmenší. Měřítkem pro film bývá postava a pro animovaný film zase loutka. Celek bývá většinou vysvětlován jako záběr místnosti, obchodu atd. Velký celek už je třeba záběr na krajinu, na oblohu, náměstí. Do polocelku se vejde celá postava. Polodetail se většinou rozumí záběr, kde je polovina postavy (tj. od pasu nahoru). Americký plán se nejvíce využíval ve westernech, jde totiž o záběr postavy od kolen nahoru. Používal se proto, že v „kovbojkách“ bylo potřeba mít v záběru i kolty a ty jsou u pasu, takže při běžném polodetailu by nebyly vidět. Do detailu, se řadí záběr ve velikosti celé hlavy. A do velkého detailu vše, co je menší než hlava, tedy oko, rty, ruce atd. Tomuto záběru se také říká „makrodetail“. V technickém scénáři se pak používají zkratky jako VC pro velký celek, PC pro polocelek, AP jako americký plán atd. Můžeme použít také dvojitý detail (2D), trojitý polodetail (3PD) aj. To znamená, že jsou ve stejných velikostech záběrů dvě postavy a diskutují. Záběr se také dělí na užší a širší – užší je více emotivní a širší zase informativní. Promlouváním těchto velikostí záběrů dostává divák další informaci o situaci a lépe se v ní orientuje. To znamená, že použitím vhodného detailního záběru upozorníme na rekvizity mající pro děj velký význam.

Určitá pravidla také platí pro určování směrů pohledu kamery a kompozici akcí uvnitř filmového formátu. Například nadhled a podhled. Nadhledem získáme dojem velikosti a viděného herce utlačujeme, podpoříme tím pocit jeho bezmocnosti. Naopak podhledem docílíme toho, že aktér působí nadřazeně.

## 4.3 Hudba

### 4.3.1 Výběr hudby

Výběr hudby nebyl velmi složitý, jelikož byl většinou jasně daný. V ukázkách z hudebního odvětví jsem použila vlastní písně pro tyto jednotlivé ukázky, např. konkrétně u Elvise Presleyho to byla píseň *Hounded Dog*, Marilyn Monroe *I Wanna Be Loved By You* a Beatles *Can't Buy Me Love*. U sekvence z vietnamské války jsem zvolila píseň od Boba Dylana *Like a Rolling Stone*. Tato hudba se mi zdá pro toto video pohodová a hlavně je z té doby. Do videa Kennedyho vraždy jsem vložila hudbu od Joni Mitchell *Comes Love*. Tato hudba sice není dobová, ale v divákovi vyvolává pocit nebezpečí, předurčuje, že se něco stane. Dále u letu do vesmíru a prvního přistání na Měsíc jsem nechala autentické zvuky, ruchy i šumy proto, aby se tím podpořila reálnost situace.

Snažila jsem se vybrat takové písně, které jsou typické pro jejich tvorbu. Takové, které znají všichni a když je uslyší, hned si je spojí s danou dobou. Takže hudba podpoří prožitek, zvýrazní atmosféru.

### 4.3.2 Hudba a animovaný film

Hudba je důležitý prvek v oblasti filmového umění, umocňuje náš prožitek z díla. Bez správně vybrané a použité hudby se nám zdá filmový snímek neúplný. Potřebujeme ji tam, jsme na ni zvyklí, stejně tak jako v životě. Hudba nám může naznačovat, předurčovat děj, situace. Může nás „vtáhnout“ do děje. Je to důležitá součást. Podle J. Kubíčka se dá rozpoznat amatérský animovaný film od profesionálního právě podle zvuku. „*Profesionál řeší problém zvuku tak, že ho svěří specialistům, amatér*

vytvoří zvuk amatérsky. Nicméně každý zkušený tvůrce ví, že tajemství úspěchu mnoha animovaných filmů tkví právě v jejich zvuku.“<sup>11</sup>

Hudba má ale omezenou funkci, využívá se hlavně tam, kde potřebujeme upřesnit, zvýraznit nebo navodit emoce. Výjimkou jsou ovšem filmy, kde je hudba hlavní součástí projektu jako např. *Fantazie* od Disneyho.

Výrazná funkce hudby, ale spočívá také v určování tempa a rytmu celého filmu. K této funkci by mohl být uveden jako příklad film *Tango* od polského animátora Zbygniewa Rybczynského, za který obdržel i cenu Oscara.

Hudba vzhledem k atmosféře může být dvojitá. Buď podporuje danou situaci, danou náladu, je tedy v souladu s tím co vidíme. Nebo jsou tyto dvě věci v rozporu, takže atmosféra obrazu neodpovídá atmosféře hudby.

I když jsou i filmy, kde vynecháním filmové hudby podpoříme děj více, než kdyby jsme ji použili. Tak jako např. u filmu Jana Švankmajera *Otesánek*.

Použití hudby ve filmu klasickém se nijak neliší od hudby ve filmu animovaném. Jiné je to však u ruchů.

---

<sup>11</sup> (7, str. 68)

### 4.3.3 Ruchy a animovaný film

Na rozdíl od užití ruchů ve filmu klasickém, kde se využívají ruchy reálné, ve filmu animovaném často dochází k jejich stylizaci. To znamená, že například pro vyjádření dopadu postavy na zem, nepoužijeme nahraný zvuk pádu, ale můžeme použít třeba ránu činelů. Zvuky se užívají i tam, kde je normálně ani neslyšíme. Např. při padání vzduchem použijeme zvuk, který zvýrazňuje to, že něco padá.

Využívá se nadsázka, tím totiž působí přirozeně a pravděpodobně. Existuje také jakýsi rejstřík stylizovaných ruchů pro animovaný film, které se nazývají „boingy“. Výsledkem užití stylizovaného zvuku může dojít k zesílení účinku. *„Pokud je například obraz valčího se stáda bizonů ozvučen nikoli zvukem dusajícího stáda, ale těžké parní lokomotivy, výsledný dojem z této scény je posílen nebo zironizován, v každém případě ozvláštněn.“*<sup>12</sup> Další metaforou může být také to, když na obraze vidíme shluk lidí a místo breptání slyšíme např. roj včel.

### 4.3.4 Hlas a animovaný film

Nesmírně důležitý je správný výběr dobrého hlasu herce a herce samotného. Ten může skvěle podpořit celý příběh a stát se jeho nezaměnitelnou součástí. Jako Petr Nárožný u *Macha a Šebestové* jedinečně převyprávěl nebo spíše „předrmolil“ text Miloše Macourka. Může se ale také stát, že při výměně hlasů, může dojít k poklesu popularity, jelikož si lidé zvykli na určitý styl vyprávění a když se najednou změní známý hlas, může trvat nějakou dobu, než si zase lidé zvyknou. Někdy se ale změna nemusí podařit a posluchači či diváci takové přetvoření nepřijmou. Jako příklad uvedu *Med-*

---

<sup>12</sup> (7, str. 71)

*vědy od Kolína* od Břetislava Pojara. Jako první je namlouval Rudolf Deyl ml., ten jim zapůjčil nezaměnitelný hlas. Po jeho předčasném úmrtí převzal štafetu František Filipovský, který je namluvil stejně pěkně, ale už to nebylo ono. Snad nejvýraznější osobou v oblasti večerníčkových hlasů je a bude Jiřina Bohdalová, která je neodmyslitelná od Čtvrtkového a Smetanového *Křemílka a Vochoomůrky* a *Rákosníčka*.

Další možností využití hlasu jako doprovod filmu je komentář. „*Pro vzájemný vztah komentářem a obrazu platí jednoduchá zásada: V obraze by se nikdy nemělo dít to, o čem se mluví v komentáři a naopak.*“<sup>13</sup>

U animovaného filmu se můžeme také setkat s termínem *lip-sync*, což je vlastně animace pohybu úst při mluvení. Při animaci je důležité, aby postava měla mimiku. Proto při hovoru musí být tato přesně synchronizována se zvukovým záznamem. Postup je takový, že první se nahraje dialog, na ten se vytvoří fonetický rozpis a pak teprve se přistupuje k animaci. Pro získání dojmu mluvení není potřeba animovat všechny souhlásky a samohlásky. Nevypadalo by to ani věrohodně. Je ustálených asi osm poloh úst a jazyka. První pro „M, B, P“, druhá je „A, E“, třetí „velké O, AW“ to jako údiv, čtvrtý „O“, pátý „E“, šestý „F“, sedmý „D, N, G, K, L, R“ a osmý „S, T“.

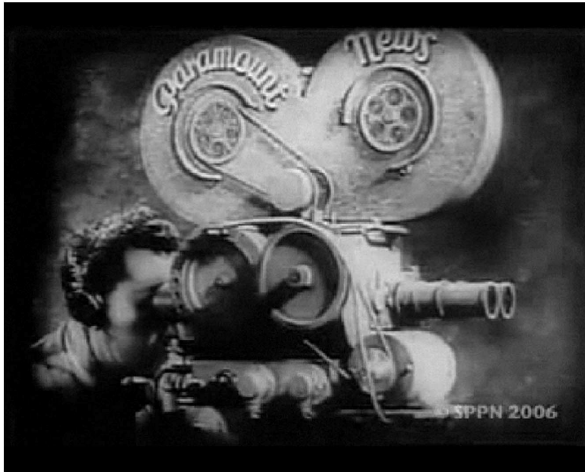
Dříve se animátoři lip-sincu spíše vyhýbali. Byl používán hlavně u W. Disneyho, ale dnes se s ním setkáváme stále častěji i u nás. Ovšem tím film získává určitou bariéru, díky níž se nemusí prosadit na zahraničních festivalech apod., jelikož lidé, kteří neumí ten daný jazyk, mají pocit, že jim něco uniká a to není dobře. Proto je mnohdy lepší, pokud to není opravdu nezbytné, žádné mluvené slovo neužívat.

---

<sup>13</sup> (7, str. 73)

## **5 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA**

### **5.1 Storyboard**



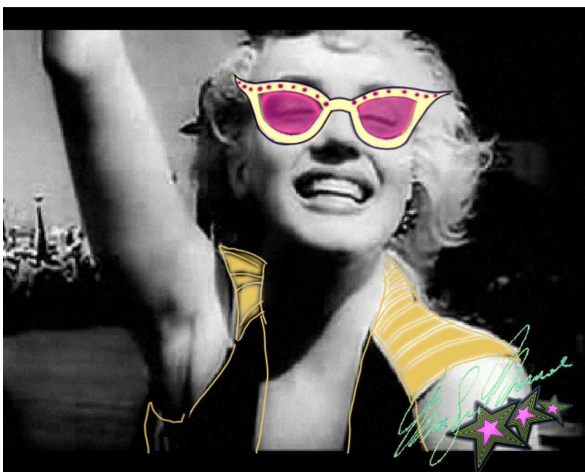
kamera se otočí na obrazovku

1



nájezd na kameru

2

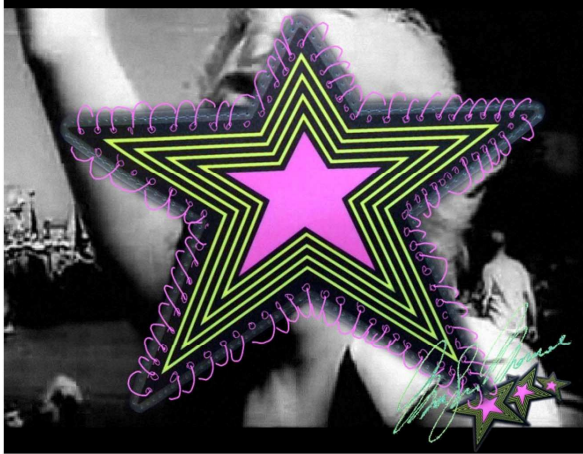


prolínáčkou se objeví Marilyn Monroe

3

1





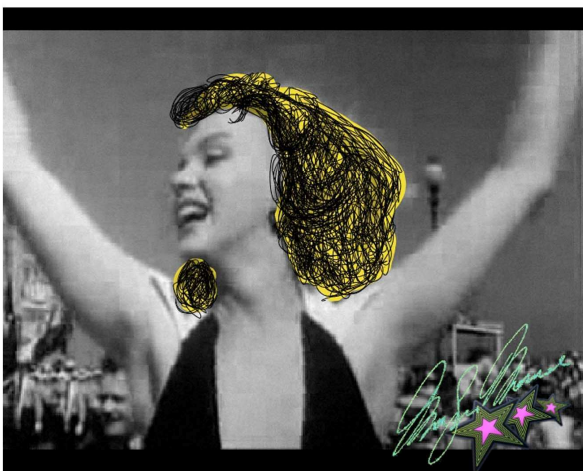
hvězda zakryje obraz, střih

4



Marilyn jede na autě, z za ní letí hvězdy

5



6

2



7



8



přijede chevrolet , zatmí obrazovku, střih

9

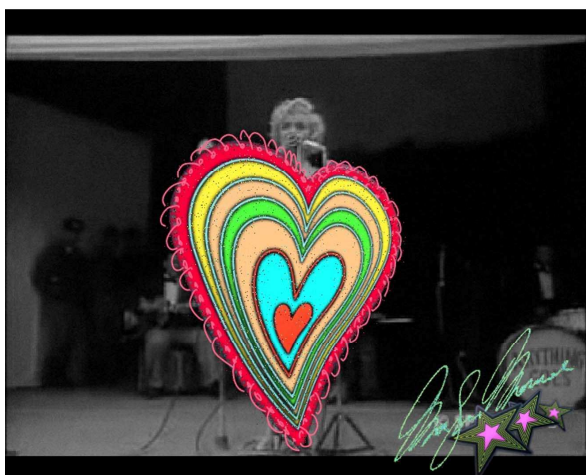
3



10



11



12

Marilyn je překrytá jiskřícím srdcem



13



14

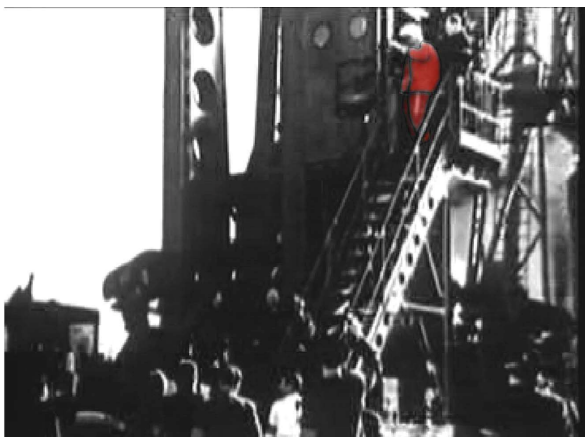


prolínáčkou se přesuneme k další sekvenci  
záběrů (Gagarin)

15

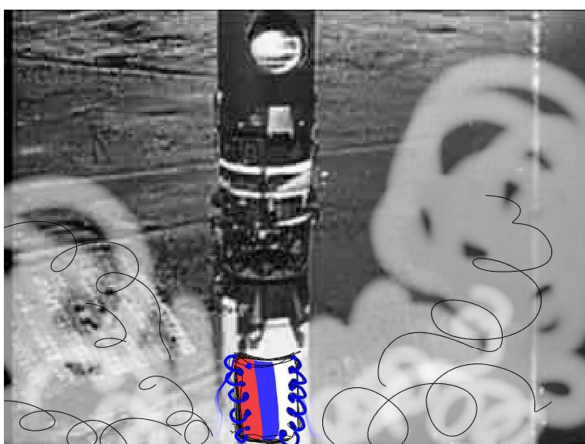
5





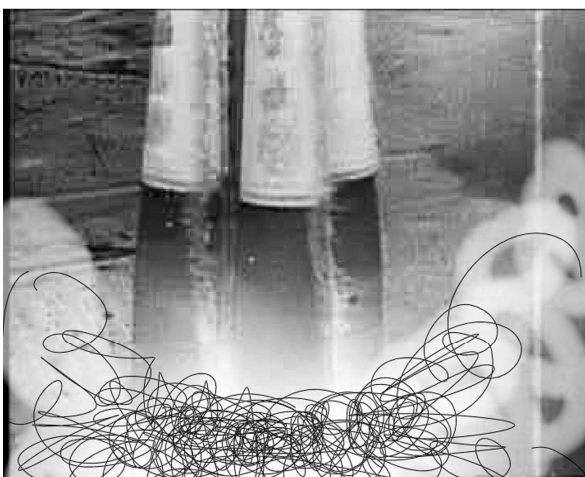
nástup Gagarina do rakety

16



start rakety na ní je nášivka ruské vlajky

17



18

6



odlet raketoplánu

19



stříhem se dostaneme k E. Presleymu  
tanec na píseň Hounded Dog

20



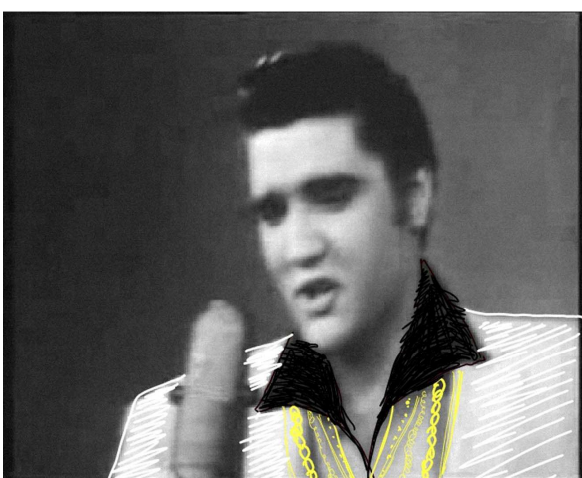
21

7



svatba Elvise a Priscily

22



23

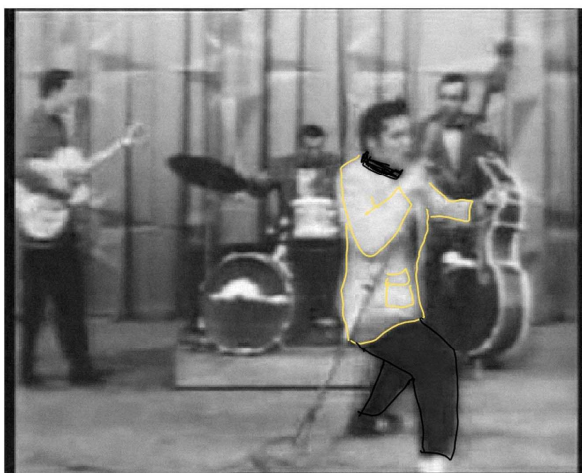


24

8



25



26



příjezd J. F. Kennedyho

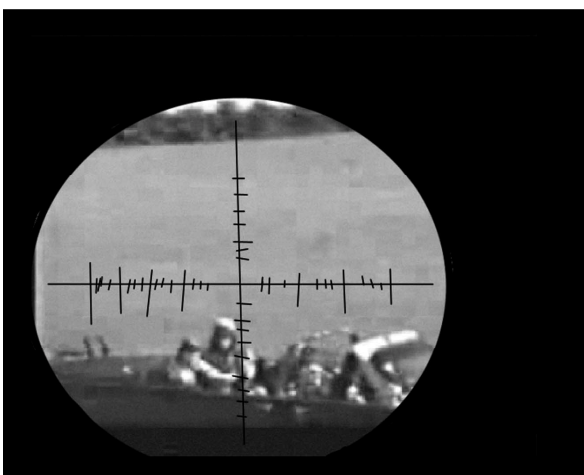
27

9

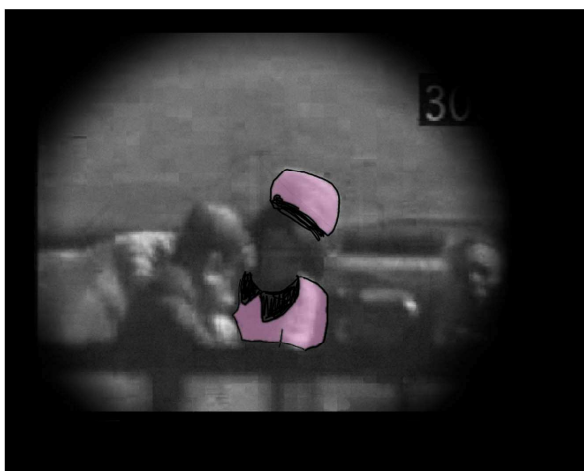




28



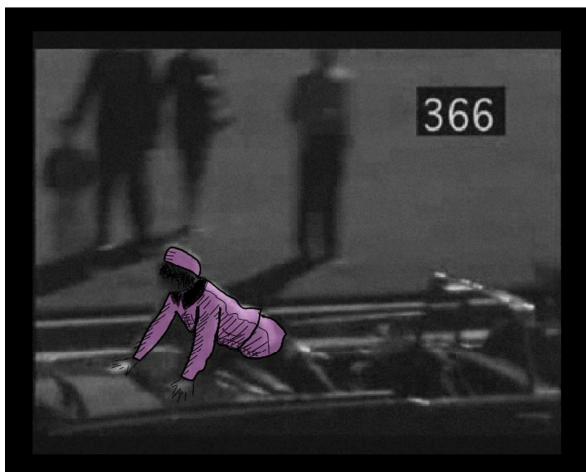
29



zasažení strelou

30

10



útěk J. Kennedy z auta

31



střih, Beatles

32



33

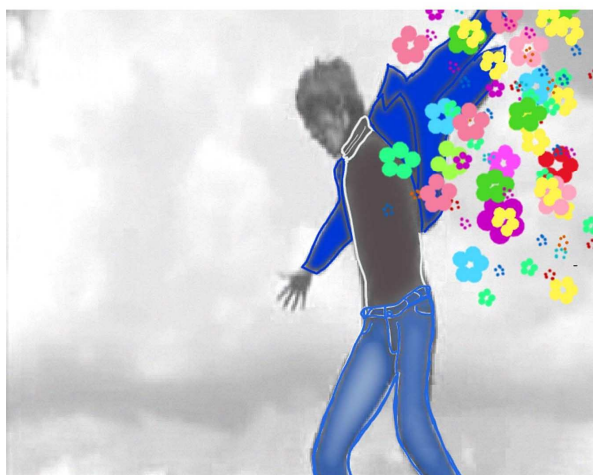


v letu se zastaví a objeví se na něm oblek

34



35

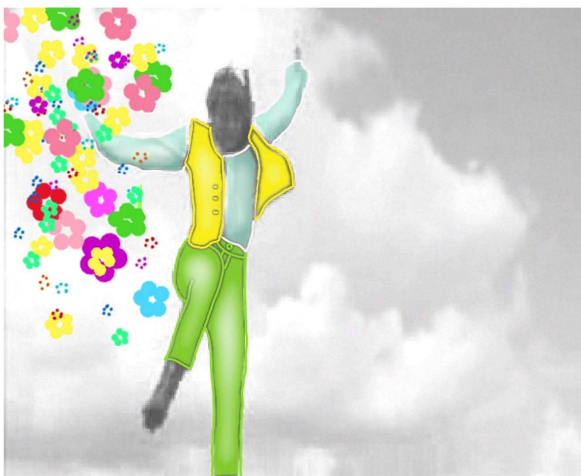


36

12



37



38



39



40



41



42





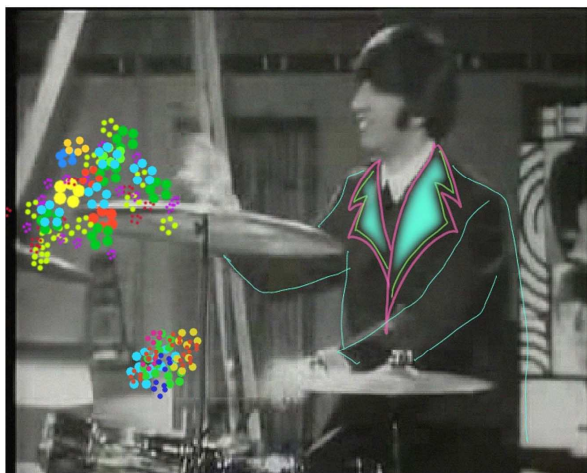
43



44

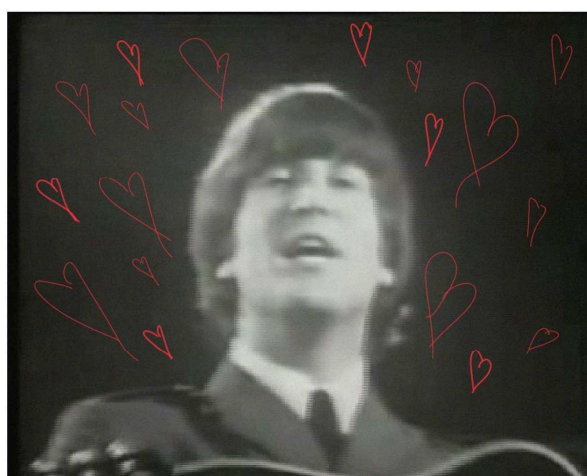


45

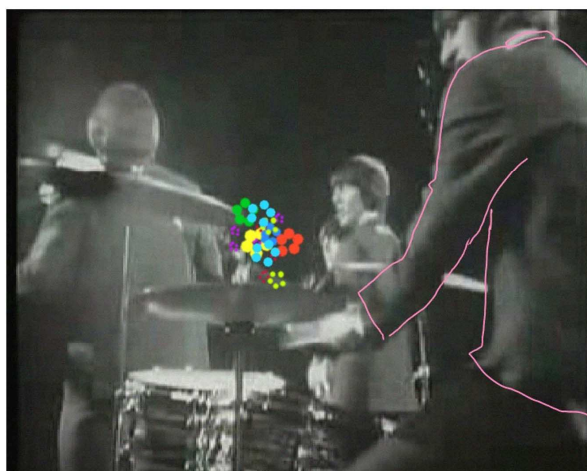


při bubnování vyletují květiny

46

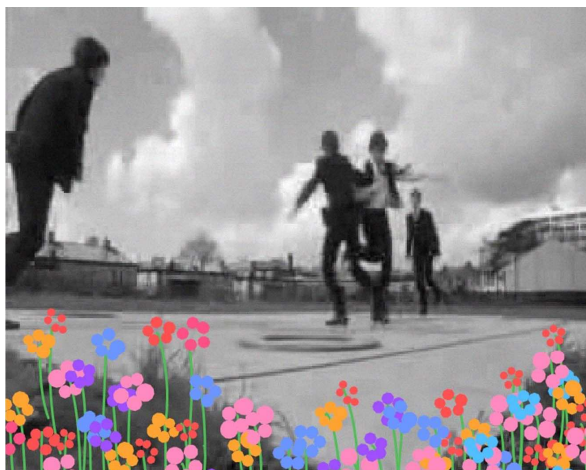


47

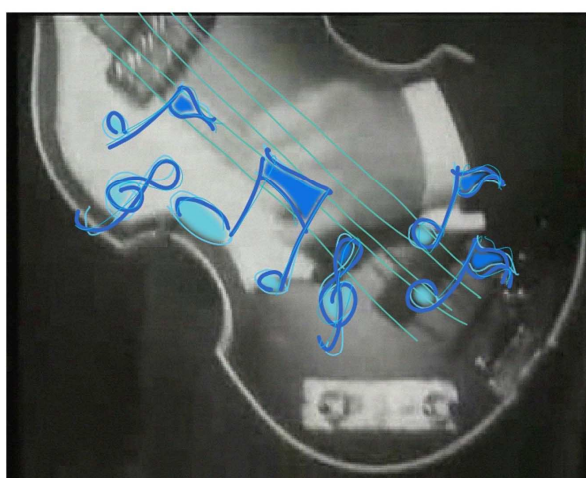


48

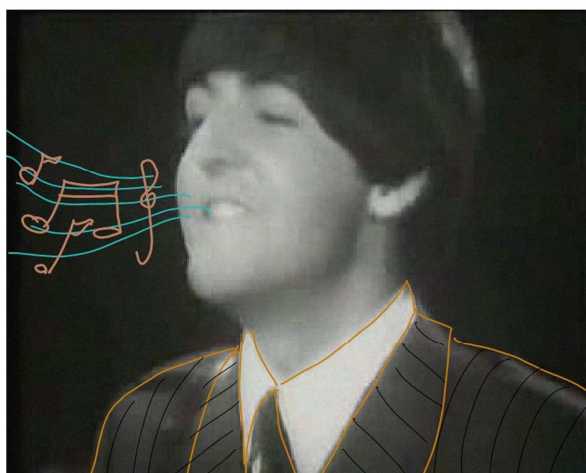
16



49



50

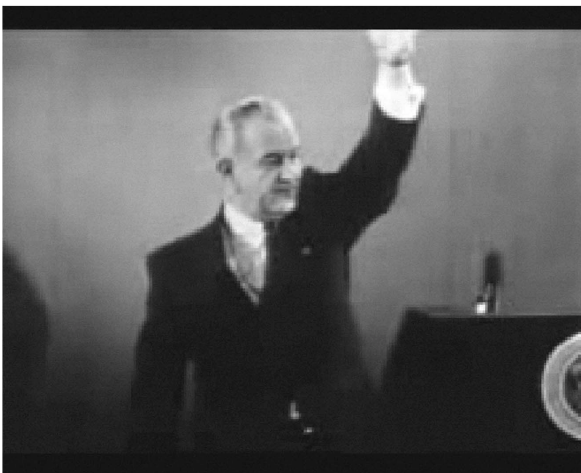


51





52



začátek sekvence vietnamské války

53



54

18



55



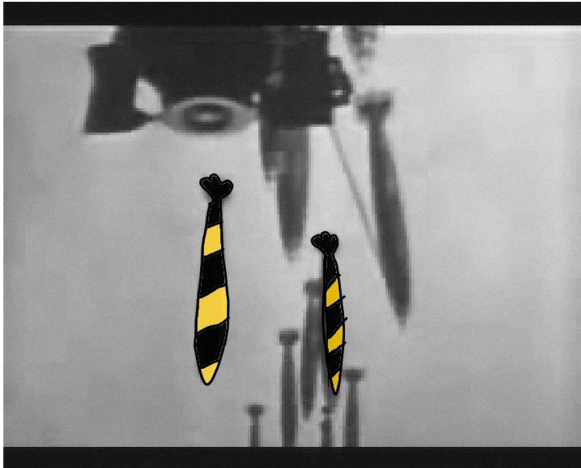
americký voják

56



sklizení rýže

57



58



59



60



61



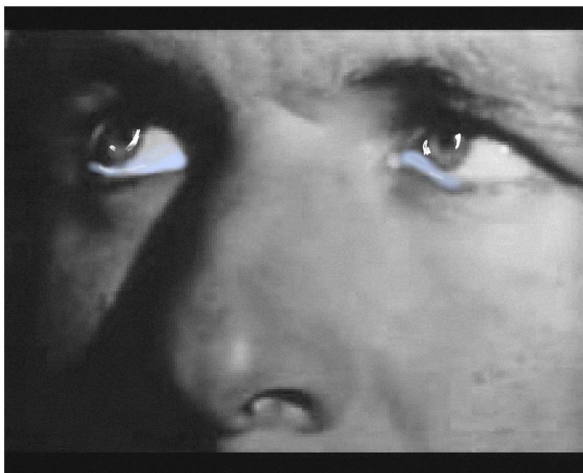
62



63



64



65



66





67



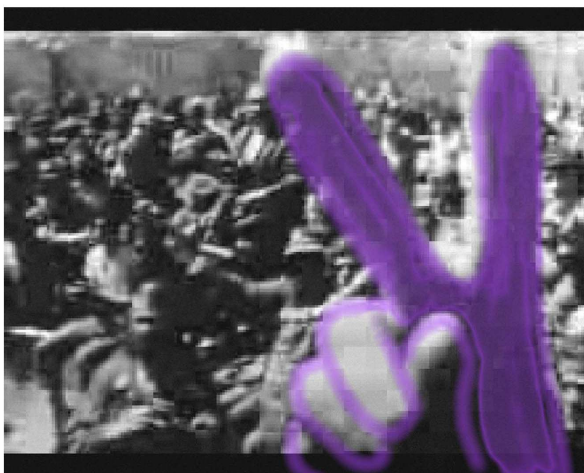
68



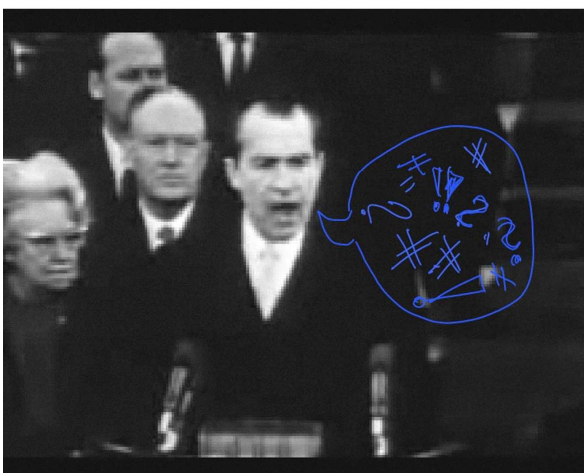
69



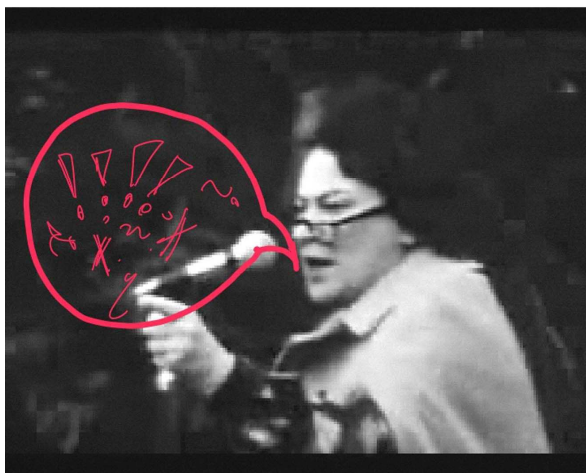
70



71



72



73



74



přechod k hippies

75





76



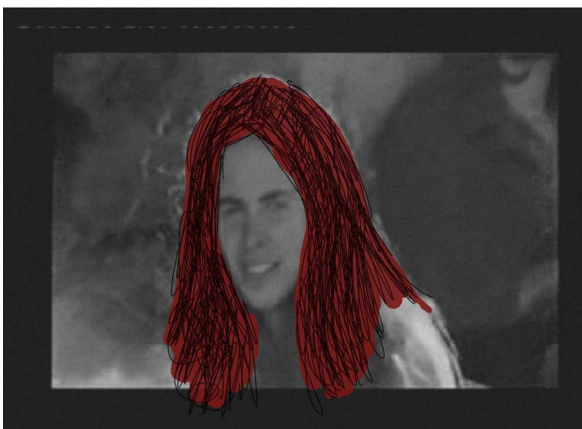
77



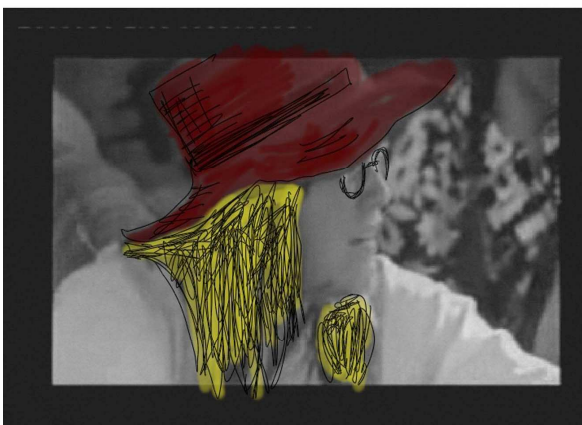
78



79



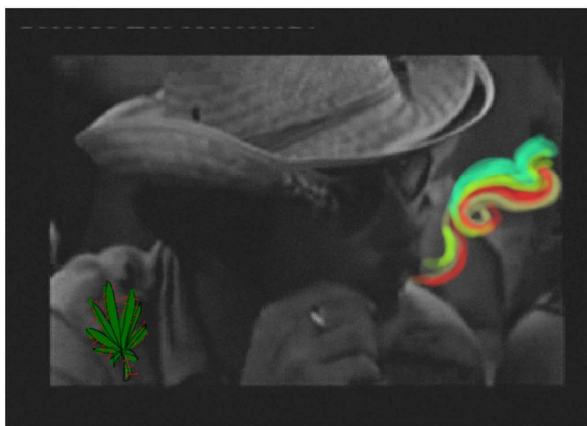
80



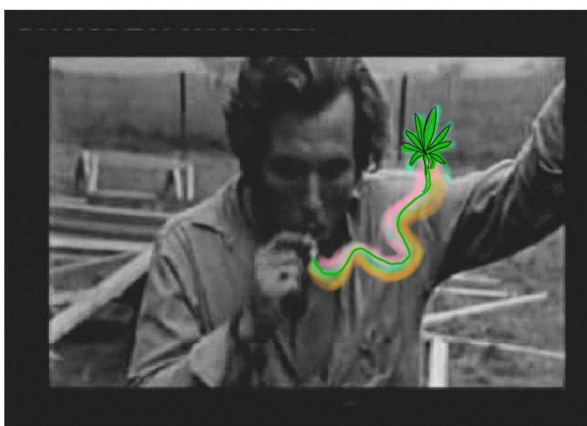
81



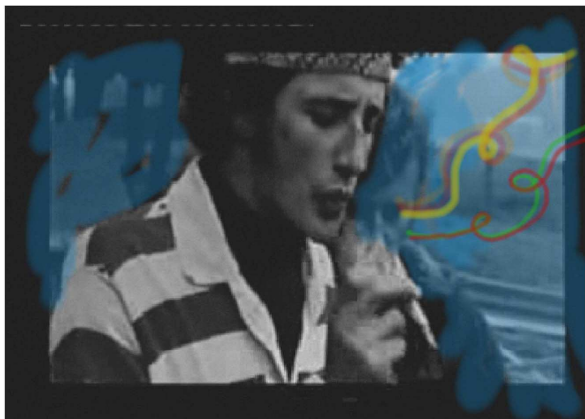
82



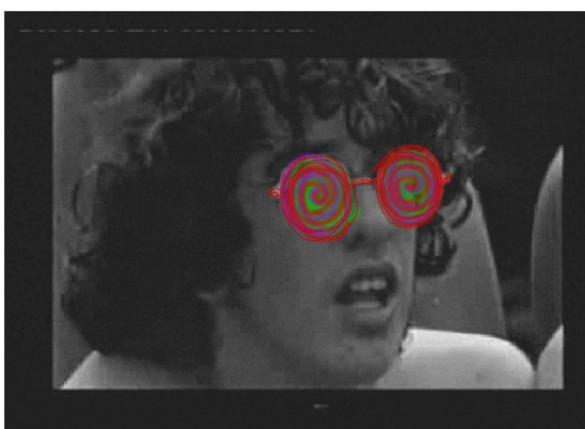
83



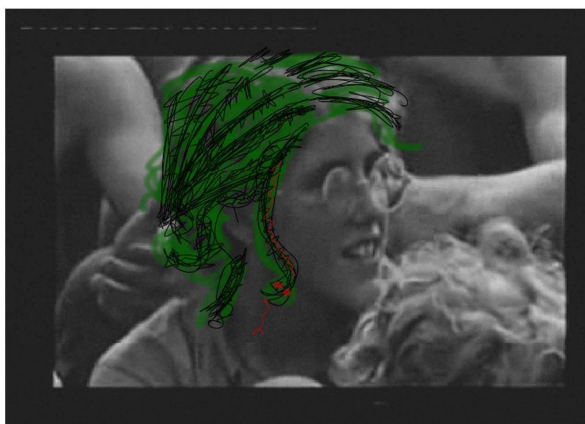
84



85



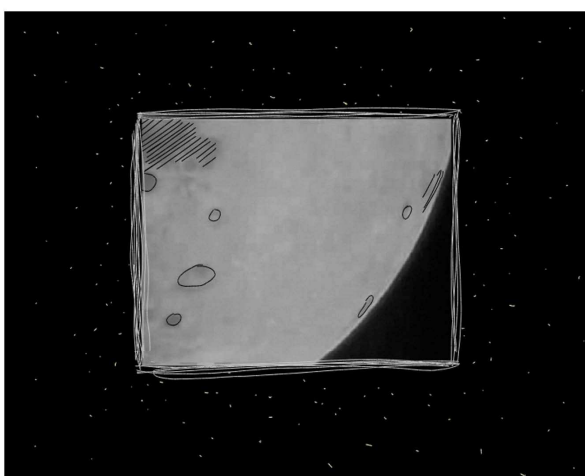
86



87

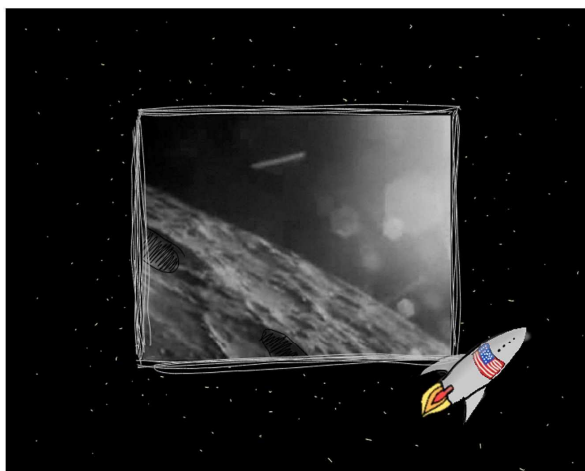


88



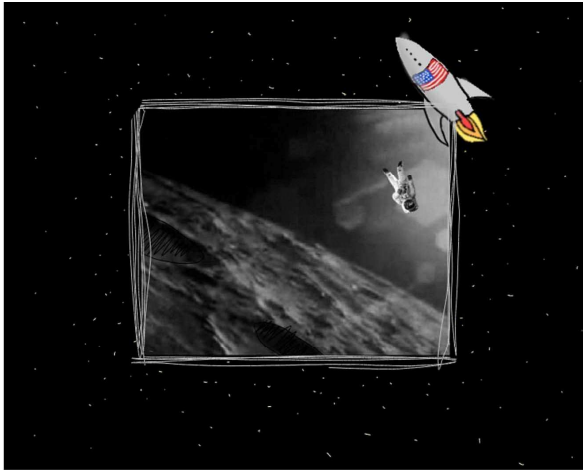
přechod k letu na Měsíc

89

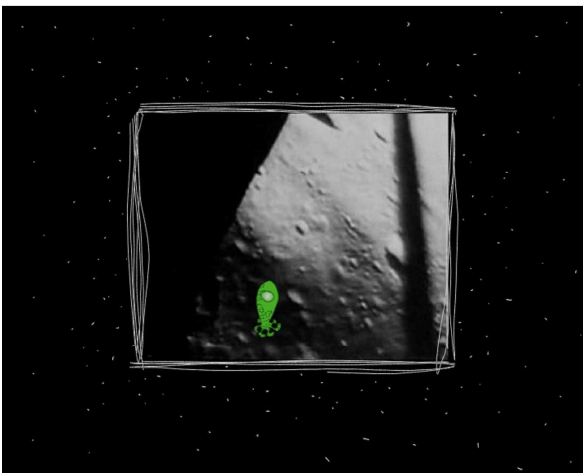


90

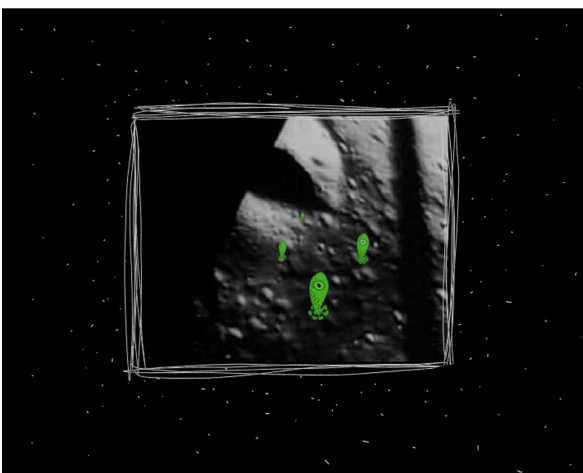
30



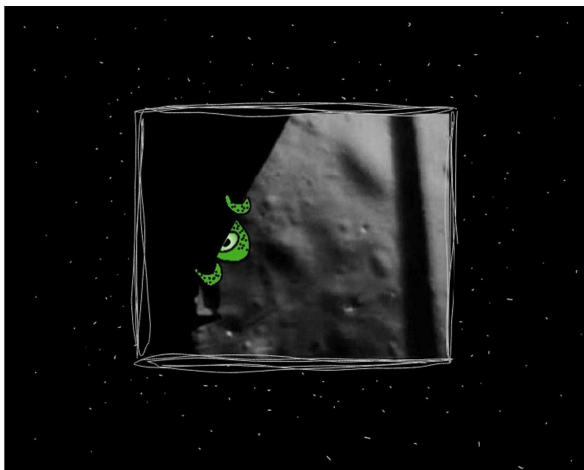
91



92



93



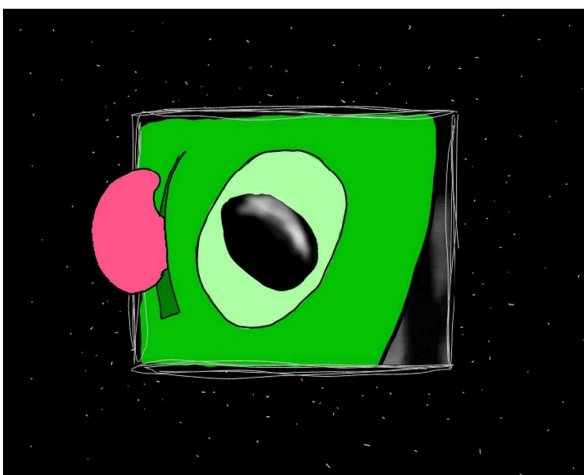
objeví se mimozemšťan

94



přistávací modul klesá k Měsíci

95

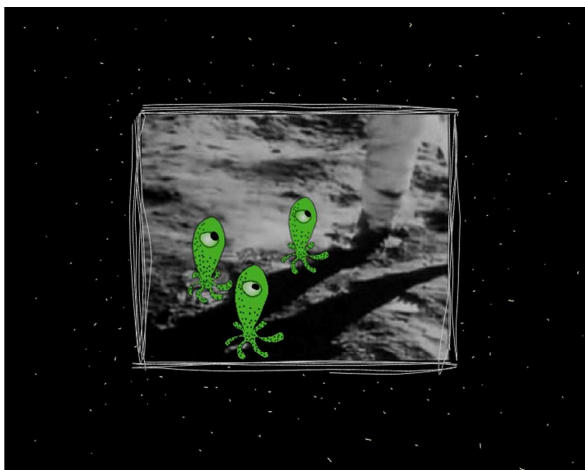


najednou se objeví přímo před kamerou  
olízne objektiv

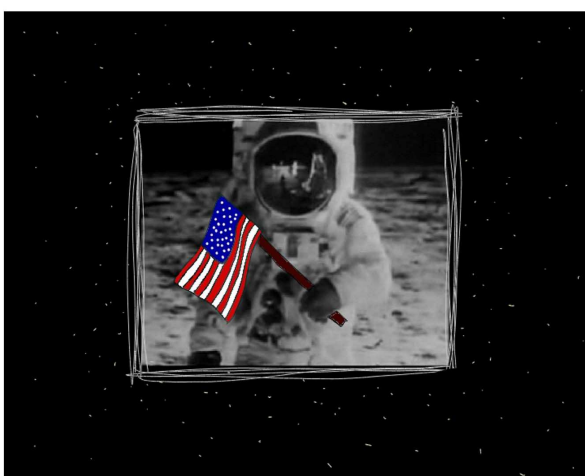
96

32



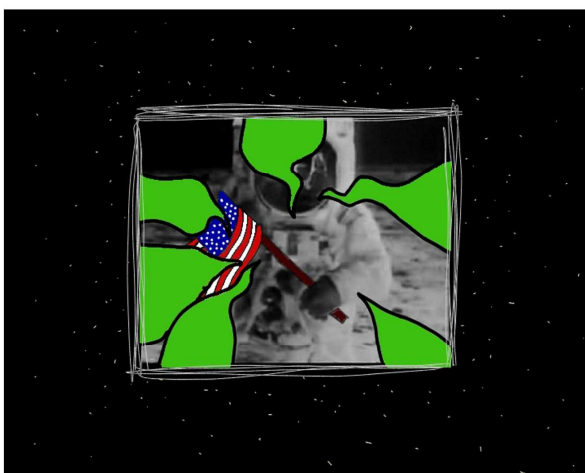


97



nájezd na N. Armstronga

98



kameru zcela zastíní chapadla

99

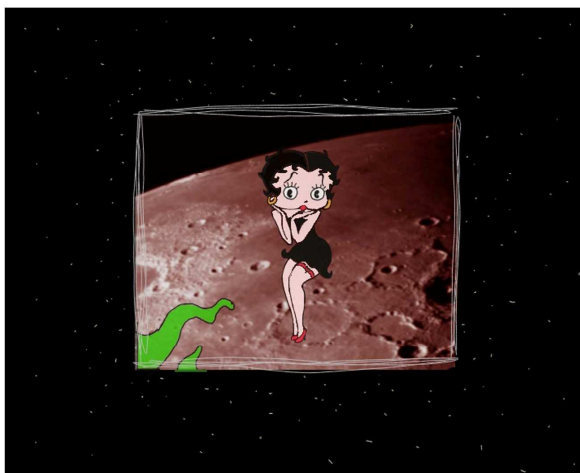
33





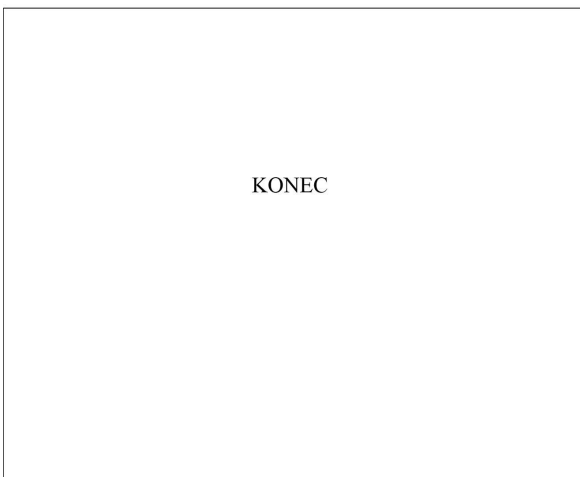
chapadla se zase ztratí a z N. Armstronga se stala Betty Boop

100



konec zatmívačkou

101



102

34

## ZÁVĚR

Když shrnu veškerou mou činnost na bakalářské práci, jsem spokojena. Na začátku práce jsem si dala za cíl vytvořit film, který by představoval jakousi vzpomínku na léta minulá, konkrétně šlo o léta šedesátá. Nemusí se však jednat pouze o vzpomínku, nýbrž i o takovou ukázkou pro mladší generace, které tuto dobu nezažily.

Také jsem si chtěla vyzkoušet, jak bude fungovat propojení mezi těmito dvěma médii, mezi filmem jako takovým a animovaným filmem. Myslím si, že výsledný dojem není špatný, že mohu být spokojená. Propojením vzniklo něco nezvyklého a zvláště v tomto tematickém zaměření to ničemu nevadilo, naopak se z nudného dokumentu stalo něco zábavnějšího a nezvyklého.

S výběrem tématu pro mou bakalářskou práci jsem i teď spokojená. Toto téma je zajímavé a velmi obšírné, je zde tolik možností jak ho uchopit. Proto bylo také obtížné vybrat ten správný způsob.

Jak jsem psala v úvodu. Cílem této práce nebylo shrnout veškerou problematiku týkající se oděvního výtvarnictví a přesně vyobrazit dané modely, ale pouze stručně a přehledně vyobrazit různé momenty z let šedesátých. Toho jsem se také držela a nabízím tak ke shlédnutí odlehčený, mírně zábavný a lehce poučný snímek.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] BAUDOT, François. *Móda století*. 1. vyd. Praha: Ikar, 2001. ISBN 80-7202-943-6
- [2] BOHÁČKOVÁ, Kamila. Úvod k tématu: Animovaný film. *Cinepur* [online]. Květen 2003, č.27.  
Dostupný z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=16>
- [3] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. Praha: AMU a ERMAT, 2004. ISBN 80-7331-012-0
- [4] HLAVÁČOVÁ, Konstantina. *Česká móda 1940 – 1970 Zrcadlo doby*. 1. vyd. Praha: Uměleckoprůmyslové museum v Praze ve spolupráci s Nakladatelstvím Olympia a.s., 2000. ISBN 80-7033-017-1
- [5] JAROŠOVÁ, Helena a KYBALOVÁ, Ludmila. *Současná česká móda*. 1. vyd. Praha: Allcore, 2002. ISBN 80-9031-510-0
- [6] JUNGK, Robert. *Kronika lidstva s Výhledem do budoucnosti*. Bratislava: Fortuna Print, spol. s.r.o., 1992. ISBN 80-7153-039-5
- [7] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8
- [8] KYBALOVÁ, Ludmila. *Od empiru k druhému rokoku*. 1. vyd. Praha: Lidové noviny, 2004. ISBN 80-7106-147-6
- [9] MÁCHALOVÁ, Jana. *Módou posedlí*. 1. vyd. Břeclav: Moraviapress a.s., 2002. ISBN 80-86181-47-2
- [10] UCHALOVÁ, Eva. *Česká móda 1918 – 1939 Elegance první republiky*. 1. vyd. Praha: Olympia a.s., 1996. ISBN 80-7033-424-X
- [11] URC, Rudolf a BENEŠOVÁ, Marie. *Dějiny animovaného filmu. Díl 1*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umění, 1995. ISBN 80-8518-239-4

- [12] URC, Rudolf. *Dějiny animovaného filmu. Díl 2.* 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umění, 1999. ISBN 80-8518-258-2
- [13] WHITAKER, Harold a HALAS, John. *Timing for animation.* 1. vyd. London: Focal Press Limited, 1981. ISBN 0-240-50871-8

**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

<b>aj.</b>	a jiné
<b>ap.</b>	a podobně
<b>atd.</b>	a tak dále
<b>č.</b>	číslo
<b>mj.</b>	mimo jiné
<b>např.</b>	například
<b>odst.</b>	odstavec
<b>popř.</b>	popřípadě
<b>stol.</b>	století
<b>s., str.</b>	strana
<b>tj.</b>	to je(st)
<b>tzv.</b>	takzvaný