



Bakalářská práce

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY,
BAJKY, BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Iris Hobson-Mazur

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní Multimediální design
Specializace Animace

Bakalářská práce
FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY, BÁSNĚ
NEBO HUDEBNÍ SKLADBY
Iris Hobson-Mazur

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

Plzeň 2022

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

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

Obsah

1	Výběr tématu	5
2	Dílo	5
	Koncept	
3	Postup tvorby	6
	4.1 Koncept	6
	4.2 Technika	6
	4.3 Proces tvorby	7
4	Resumé	8
	Resumé (English)	8
5	Seznam použitých zdrojů	10
6	Seznam příloh	10

1 Výběr tématu

Moje animovaná tvorba během studia na Sutnarce bez pochyb prošla vývojem, jehož výsledek začíná být stále více charakterizován specifickou kombinací "obrazu, textu a zvuku" - často zahrnující poezii a hudbu/zvuky z mé vlastní "dílny". Toto směřování bylo poprvé jasně zřetelné při tvorbě série animovaných gifů k autorské mini-sbírce básní, kterou jsem rovněž ilustrovala. Tento proces mne později inspiroval při práci na animovaném dokumentu o důležitosti zvuku v animaci. Dokument použil jako základ rozhovor s absolventkou UMPRUM Jülií Lupačovou¹ o její vlastní tvorbě. Byl zároveň do určité míry kolaborační, protože se Jülie podílela na zvukové stopě snímku. Po těchto zkušenostech začalo být zřejmé, že propojení animace s dalšími tvůrčími směry z okruhu mých zájmů, se zdá být tím správným směrem v mém dalším tvůrčím vývoji. A tak bylo jen přirozené, že jsem se rozhodla vytvořit svoji bakalářskou práci v tomto duchu. Věděla jsem, že chci propojit vlastní obrazový materiál s autorským mluveným slovem a zvukem. Protože jsem mohla být zapojena do všech aspektů tvůrčího procesu a nechat tak volně jedno médium inspirovat druhé, výsledná práce není primárně založena pouze na animaci, ale také na mé básni, přičemž oba prvky soutěží o divákovu pozornost.

Kombinace hudby, poezie a animace nekonvenčním způsobem se stává stále více rozšířeným jevem. Undergroundoví umělci, jako je například Jack Stauber², doplňují svou hudební tvorbu vlastním vizuálním stylem, v jeho případě "stop-frame" animací s použitím plastelíny. Inspirovat se nechal i "mainstream": série Netflixu *Midnight Gospel*³ (režie: Duncan Trussel, 2020) fascinujícím způsobem spojila zvuk a animaci - podcastové rozhovory o drogách a smrti milovaného člověka zkombinovala s psychedelickou animací.

2 Dílo

Koncept

Můj počáteční způsob tvorby by se dal nazvat "volným stylem". Když jsem si ujasnila jaký formát bude práce mít, pustila jsem se s vervou do psaní a kreslení a čekala jsem, zda nenarazím na obrázek či frázi, které by mě dále inspirovaly. Nakreslila jsem například sérii bizarních hybridních stvoření. Při kombinaci jejich tělesných částí jsem postupovala velmi intuitivně a představovala jsem si, že se vynořují z mého podvědomí, které se mi tak snaží něco sdělit. Inspirovala jsem se tvorbou Jana Švankmajera⁴ a Picassa⁵, ve které oba umělci spojují předměty každodennosti v neobvyklých juxtapozicích. Zároveň jsem se při tvorbě potýkala s vnitřními psychologickými problémy, které začaly zatěžovat můj život. Vždy když jsem se snažila popsat, jak se cítím, zapletla jsem se do sítě metafor a analogií, které se však nikdy nepřiblížily k jádru mých skutečných pocitů.

To mě nakonec přivedlo k zamyšlení nad běžnou frází "Jak se máš?" - přesněji nad tím, jak většina adresátů na otázku nikdy neodpoví upřímně a většina tazatelů ve skutečnosti ani o upřímnou odpověď nestojí. V každodenním životě si většinou tato všudypřítomná otázka vyžaduje odpověď typu "Ujde to.". Pokud by jsme se ale rozhodli vzít ji vážně, mohla by se stát velmi hlubokou existenciální otázkou o bytí člověka.

¹ Julie Lupačová : <https://www.julielupac.cz>

² Jack Stauber : https://www.youtube.com/channel/UCe_ijwgvhtHQwQ55vsXDY8w

³ *Midnight Gospel* (2020) Pendleton Ward; Duncan Trussell; Mike L. Mayfield. NETFLIX

⁴ Jan Svankmajer - Viz. obr. příloha D

⁵ Pablo Picasso - <https://www.pablo-ruiz-picasso.net/sculpture.php>

Když jsem měla dostatek obrazového materiálu ve formě náčrtů, začala jsem se soustředit na kompozici doprovodné básně. Postupně se mi podařilo shromáždit řadu absurdních přirovnání a metafor, které měly popisovat moje vnitřní pocity bez toho, aby nabízely příliš exaktní odpověď. Z jazykového hlediska jsou přirovnání vlastně sama o sobě značně surrealistická: když říkáme, že pomeranč je „jako“ slunce, pokoušíme se dokázat podobnost prostřednictvím nepodobnosti. Rozhodla jsem se využít tuto „přirozenou“ vlastnost srovnání k vytvoření práce jazykově bohaté a plné obraznosti. Chtěla jsem docílit toho, aby byla humorná, ale zároveň mírně zneklidňující. Doufala jsem, že se mi tímto způsobem podaří narušit tradiční chápání zdánlivě obyčejná fráze, jakou se může jevit „Jak se máš?“.

Absurdno⁶ mě vždy inspirovalo, zvláště pak dílo Edwarda Leara⁷ [1812–1888], anglického umělce, ilustrátora, hudebníka, spisovatele a básníka, který se nejvíce proslavil svými „nesmyslnými“ verši. Psal hlavně limeriky, ale vytvářel například rovněž nesmyslnou botaniku, podivné květinové ilustrace s bizarními latinskými názvy⁸. Jeho rostlinám rostly velké lidské hlavy nebo na nich viseli tygři. Jeho styl a jeho velmi nápadité, často lehce zneklidňující ilustrace rozhodně inspirovaly vizuální stránku mé bakalářské práce. Lear navíc dokonale vyvažuje humor a melancholii, která ho provázela životem. Myslím si, že ačkoli je jeho tvorba bizarní a možná mnohé na první pohled zaskočí, odráží mnohdy velmi trefně každodenní život. Báseň jako *Pobble, který neměl prsty na nohou*⁹ například na jednu stranu potěší svou téměř dětskou hravostí, zároveň se však zabývá vážnými otázkami identity, odlišnosti a sounáležitosti.

Rozhodla jsem se dát své práci název *On Not Being To Find The Right Words/O neschopnosti najít správná slova* a přistoupila jsem se k kompletaci básně a doprovodného story-boardu.

3 Postup tvorby

3.1 Koncept

Po dokončení scénáře jsem se začala věnovat story-boardu. Rozhodla jsem se, že finální animace by měla působit jako jakási pseudo-vědecká prezentace použitých metafor. Kromě Learovy tvorby jsem se inspirovala i starými biologickými a botanickými diagramy.¹⁰ Dokončenou báseň jsem nahrála s použitím vlastního hlasu a animace měla působit, jako by někdo proklikával staré diapozitivy. Po vytvoření story boardu jsem se pustila do tvorby animatic, který byl prvním krokem ke spojení vizuální a zvukové složky práce. Hlasovou stopu s básní ve volném verši jsem se rozhodla doplnit syntetizátorovou hudbou (Petr Pipota) a navodit tak zvláštní atmosféru, která je podbarvena pocitem silného rytmu.

Před dokončením práce jsem musela rovněž projít „pitchingem“, což znamenalo představit své návrhy skupině lidí a vysvětlit jim, jak plánuji práci dokončit. Panel reagoval na moji prezentaci pozitivně a bylo zřejmé, že můj koncept, jakkoliv byl na první pohled složitý na vysvětlení, je v hrubé verzi animace dobře vyjádřen.

⁶ Absurdism : <https://en.wikipedia.org/wiki/Absurdism>

⁷ Edward Lear: <https://www.edwardlearsociety.org/biography/>

⁸ Viz. obr. příloha D1

⁹ *The Pobble Who Has No Toes* - Edward Lear, website: <https://www.poetry.com/poem/9785/the-pobble-who-has-no-toes>

¹⁰ Viz. obr. příloha D

3.2 Technika

Práce je založena na 2D kreslené počítačové animaci. Vycházela jsem ze svých původních náčrtů na papíře, které jsem postupně znovu vytvořila ve Photoshopu, následně jsem je animovala ve stejném programu a poté je přenesla buď do Adobe Premier Pro nebo After Effects. Popsanou techniku jsem si zvolila, protože se mi skvěle osvědčila v předchozích projektech (CRASH! BANG! BOOM! a General Good Store). Postup totiž vyhovuje mému vizuálnímu stylu - výběrem správných štětců se mi totiž úspěšně daří napodobit ručně kreslenou animaci.

3.3 Proces tvorby

Krátce po dokončení animaticu a pozitivním pitchingu, jsem začala animovat. Chtěla jsem "oživit" každý snímek ,prezentace' a "okořenit" film humorem, aby na diváka působil na první pohled téměř lehkomyšlně. Protože byl animatic pevně vázaný na zvukovou stopu, během procesu tvorby filmu samotného se toho moc koncepčně nezměnilo. Snad kromě toho, že jsem si v některých případech uvědomila, že pohyb, který jsem plánovala, v praxi tak úplně nefungoval, nebo že potřebuji vylepšit design jednoho z diapozitivů, Samozřejmě mi bylo předem jasné, že při animaci narazím na řadu problémů, jako je to u této práce ostatně běžné. Občas jsem se například při práci setkala s technickými potížemi, zejména s počítačem, který se často vypnul, když jsem měla otevřeno příliš mnoho programů, což mě rychle naučilo ukládat svou práci na pevný disk.

V mém případě jsou však často hlavní překážkou v mé práci pochybnosti o "dostatečné" kvalitě mé práce, což mi často svazuje ruce. Co mně však od samého začátku naopak pomáhalo, bylo vědomí, že tento projekt je pro mne velmi osobním. Samozřejmě bych si zpětně přála, abych měla více času k rozvinutí animace do ještě většího detailu.

Přes uvedené problémy jsem však celkově velmi spokojená s tím, jak projekt dopadl, a myslím si, že odpovídá mým očekáváním. Doufám, že budu moci dokončenou práci poslat na festivaly a zároveň vytvořit "performaci", během které bych naživo četla báseň jako doprovod k animaci.

4 Resumé

On Not Being Able To Find The Right Words/O neschopnosti najít správná slova

"V každém z nás,, se skrývá nespoutaná divoká bestie, která vykukuje ve spánku."
Sokrates

„Musíme se zbavit iluze, že jsou to důležité události, které na nás mají největší vliv. Jsme mnohem hlouběji a neustále ovlivňováni drobnými katastrofami, které vytváří každodenní život.“

Siegfried Kracauer¹¹

V úvodu své závěrečné bakalářské práce - nazvané *On Not Being Able To Find The Right Words* a kombinující obraz, text a zvuk - si kladu běžnou každodenní otázku „*Jak se máš?*“. Většina tázajících vyslovuje tuto frázi automaticky, bez toho, že by očekávala nějakou smysluplnou odpověď. Obvykle se jim dostane repliky „*Ujde to*“ a tím je výměna informací u konce. Pokud se však nad tímto zdánlivě jednoduchým dotazem skutečně zamyslíme, může se změnit v otázku vskutku existenciální a složitou, na kterou budeme jen ztěží hledat prostou odpověď. Náš psychický stav je totiž často hádankou i pro nás samotné. S tlaky naší současné doby stále více z nás trpí nejrůznějšími druhy úzkosti, jen ztěží však hledáme ta správná slova, která by popsala náš duševní stav těm druhým. Moje práce je na jednu stranu pokusem o prolomení paralýzy spojené s neschopností vysvětlit jiným, jak se skutečně cítíte, zároveň však popisuje bolestné bloudění v komplikovaných a absurdních analogiích, které může vést až k otupění všech citů.

Domnívám se, že Absurdno, které má ostatně v umění dlouhou tradici, nám může pomoci odtrhnout se od zaběhnutých postojů a rutin – verbálních, skutečných i vizuálních – a možná nás tak nasměrovat k novým způsobům komunikace a života. Myslím si, že je tím správným prostředkem, jehož prostřednictvím se můžeme pokusit „odpovědět“ na výše uvedenou otázku.

O neschopnosti najít správná slova záměrně posouvá hranice toho, co bychom běžně čekali, že někdo na otázku *Jak se máš?* odpoví a kolik detailů nám na sebe prozradí. Zároveň pak ukazuje jak originální, zvláštní a překvapivé vlastně může být naše vnitřní já. Práce předkládá uměleckou odpověď, jako alternativu k racionální nebo vědecké analýze, a naznačuje, že umění nám možná může posloužit stejně dobře jako psychologie, medicína nebo terapie.

4 Resumé (English)

On Not Being Able To Find The Right Words

"In all of us,, there is a lawless wild-beast nature, which peers out in sleep".

Socrates

"We must rid ourselves of the delusion that it is the major events which have the most decisive influence on us. We are much more deeply and continuously influenced by the tiny catastrophes that make up daily life."

Siegfried Kracauer¹²

For my final bachelor project - entitled *On Not Being Able To Find The Right Words* and combining image, text and sound - I ask myself the common everyday question "How are you?". Most questioners say this phrase automatically, without expecting any meaningful

¹¹ *Das Ornament Der Masse: Essays: Weimar Essays (1963)* Siegfried Kracauer

¹² *Das Ornament Der Masse: Essays: Weimar Essays (1963)* Siegfried Kracauer

response. They usually get the reply "I am fine" and that's the end of the information exchange. However, if we really consider this seemingly simple question, it can turn into a truly existential and complex one, to which we will hardly find a simple answer. Our mental state is often a puzzle even for ourselves. With the pressures of our modern times, more and more of us suffer from various types of anxiety, but we struggle to find the right words to describe our state of mind to others. On the one hand, my work is an attempt to break through the paralysis associated with the inability to explain how we really feel, but at the same time it describes the painful searching for complicated and absurd analogies that can lead to a numbing of all feeling.

I believe that the Absurd, which has a long tradition in art, can help us break away from established attitudes and routines - verbal, real and visual - and perhaps direct us to new ways of communication and life. I think it is the right vehicle through which we can try to "answer" the above question.

On not being able to find the right words deliberately pushes the boundaries of what we would normally expect someone to say when asked 'How are you?' and how many details they tell us about themselves. At the same time, it shows how original, strange and surprising our inner selves can actually be. The work presents an artistic response, as an alternative to rational or scientific analysis, and suggests that art can perhaps serve us as well as psychology, medicine or therapy.

5 Seznam použitých zdrojů

A) Knižní a periodická literatura

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8

WIEDEMANN, J. and QUEIROZ, A. Animation now!. Koln: Taschen 2007 ISBN 9783822837894

WELLS, P. and MOORE, S. The Fundamentals of Animation. London: Fairchild Books. 2016 ISBN 1472575261

KRACAUER, S. *Das Ornament Der Masse: Essays: Weimar Essays*, 1963

B) Internetové zdroje

The Pobble Who Has No Toes - Edward Lear - <https://www.poetry.com/poem/9785/the-pobble-who-has-no-toes>

Edward Lear: <http://www.edwardlearsociety.org/biography/>

Jack Stauber: https://www.youtube.com/channel/UCe_ijwgvthHQwQ55vsXDY8w

Jan Svankmajer: <https://www.designmag.cz/umeni/53170-jan-svankmajer-vystavuje-v-praze-svou-naturalii.html>

<https://www.pablo-ruiz-picasso.net/sculpture.php>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Absurdism>

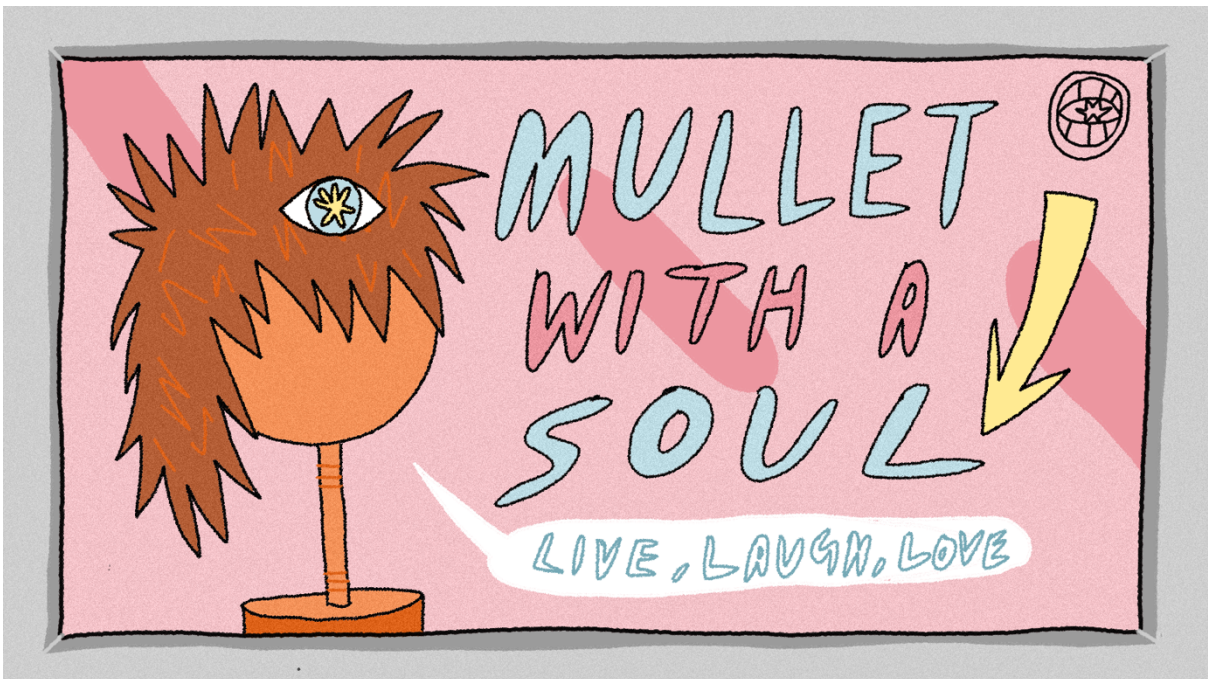
6 Seznam příloh

- A. CRASH! BANG! BOOM! (2021)
- B. GENERAL GOODSTORE Marcel Gidote's Holy Crab (2021)
- C. Vývoj Díla (Sketches, Storyboard, Plan)
- D. Fotky z Finálního Filmu
- E. Inspirace
 - D1. Edward Lear's Nonsense Botany
 - D2. Jan Svankmajer
 - D3. Old Scientific Diagrams

(A) CRASH! BANG! BOOM! (2021)¹³



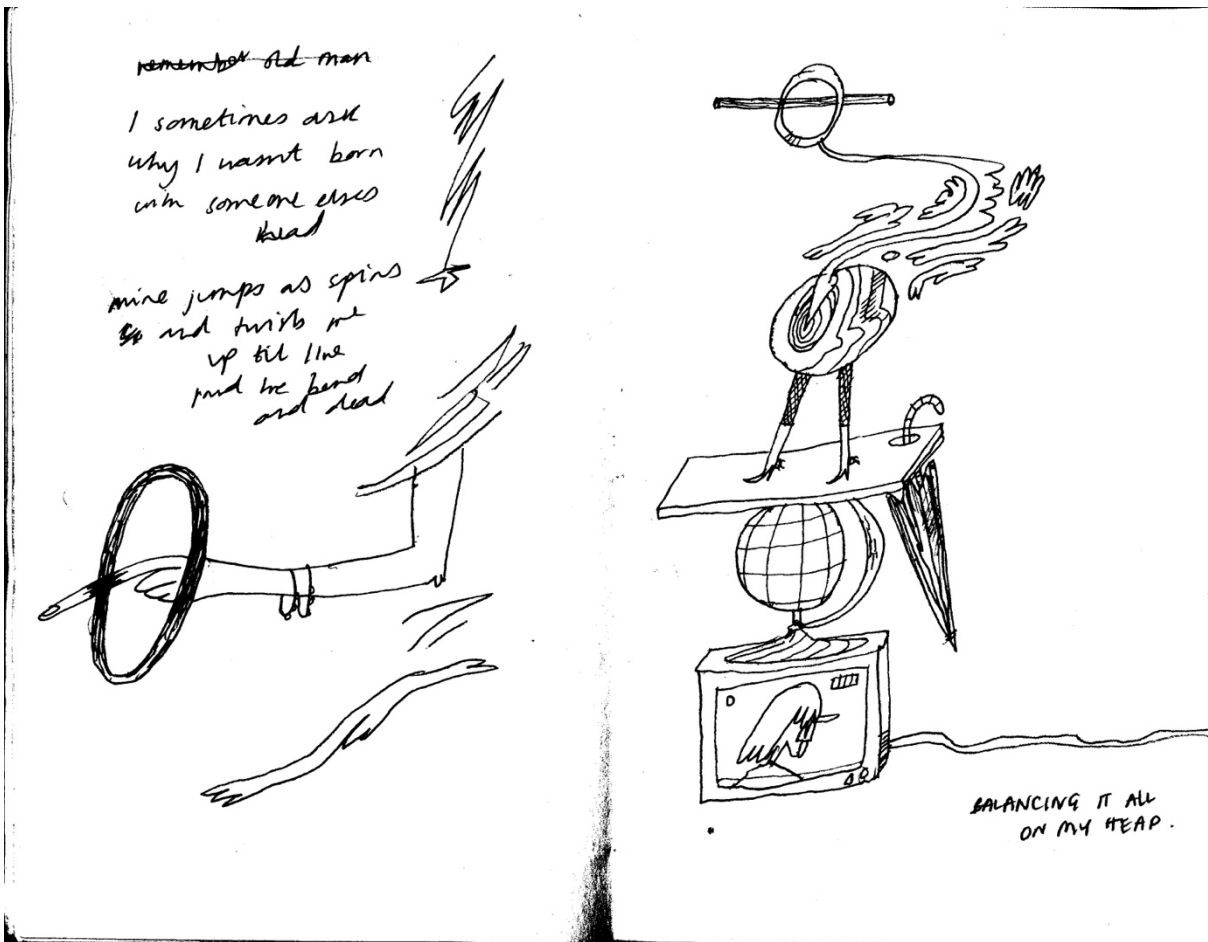
(B) GENERAL GOODSTORE Marcel Gidote's Holy Crab (2021)¹⁴



¹³ CRASH! BANG! BOOM! VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=p7wURtUJeZ4>

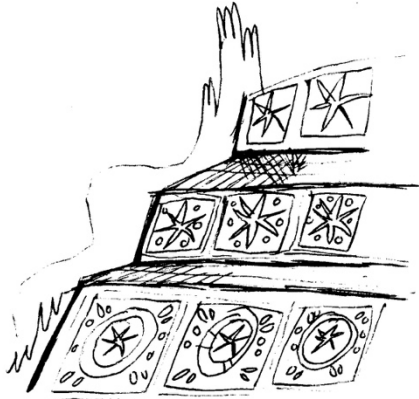
¹⁴ General Goodstore Marcel Gidote's Holy Crab, Animace: Iris Hobson-Mazur, Michaela Matějková – VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=qS0_-tegESM

(C) Vývoj díla (Sketches, Storyboard, Plan)





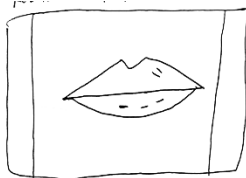
SMOKE RISES
 round the old
 black pole
 it used to be
 water here when
 the mountains were
 new



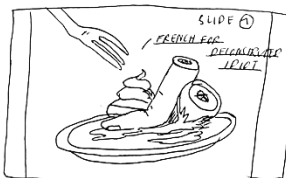
SNAILS
 SNAILS OFTEN CRUNCH
 BENEATH MY SHOES
 LIKE CRISP SNOW
 BUT THIS TIME WITH
 HOMOLIDE INVOLVED

I ONCE HAD A SNAIL
 CALLED 'NOT A SNAIL BUT
 A SLUG', WHICH WAS QUITE
 A RENE MAGRITTE OF ME

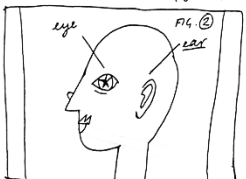
A SURREALIST SNAIL IS
 A GOOD
 SNAIL.
 NO ONE SAYS
 THAT BUT
 I DO NOW



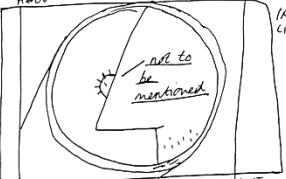
MOUTH/HOW ARE YOU?
 (ESTABLISH WHAT'S
 ABOUT TO HAPPEN)



CLICKS
 BETWEEN
 EACH
 LIKE
 SLIDE
 SHOW

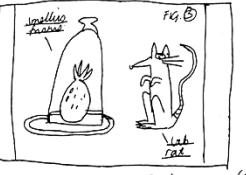


> LIRLES WART

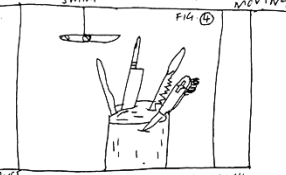


> ZOOM IN ON IT
 (IN DETAIL)
 MAYBE
 MOVING?

WORKOUT
 SIZE...
 SHOULD
 BE
 BORDERS
 FOR
 EXACT...
 ALWAYS
 HAVE
 ONE
 OBJECT
 THERE



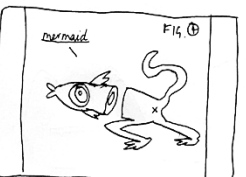
> LIFTED/RAT
 COLLAPSES
 BACKWARDS
 (OR JUST
 FRUIT
 USE
 NOSE FROM
 BEFORE)



(NOT TOO MUCH
 MOVEMENT)

(OTHER
 THINGS
 DRAWN
 IN, APPEAR

DRAWN
 IN?
 OR
 APPEAR =

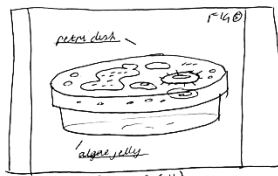


SEWN
 TOGETHER / FISHED



SWITCHES TO
 THIS (MERMAID
 ... CALLS ON)

COMPUTER FROM SCHOOL



(HAND LANDS IN DISH)



PULSING + MOVING
 (EYE OPENS)

HOW
 TO GET
 BUNSEN
 BURNER
 CHILD
 (OK HAND
 COMES IN
 FIRST?)



FIG 1

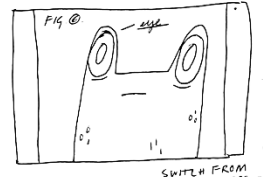


FIG 2

(MAYBE
 HERE
 COULD START
 MORPHING /
 FALLING APART)

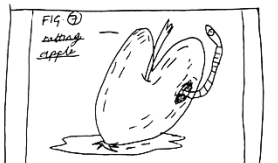


FIG 3

small jitter
 -> limit
 of his fig

RETINA'S APPLE
 TWORM

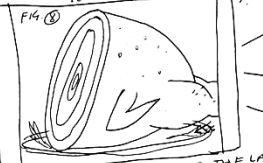


FIG 4

LITTLE ARMS
 CAN FLAP

LIKE THE LAYERS (OK NO
 OF THE SUN
 (LITTLE ANNOTATION
 IMAGES))

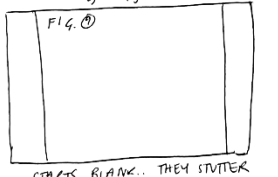


FIG 5

STAYS BLANK... THEY STUTTER
 ... ERM, ERM...

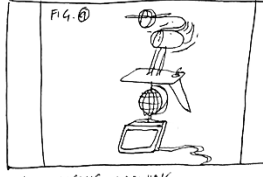
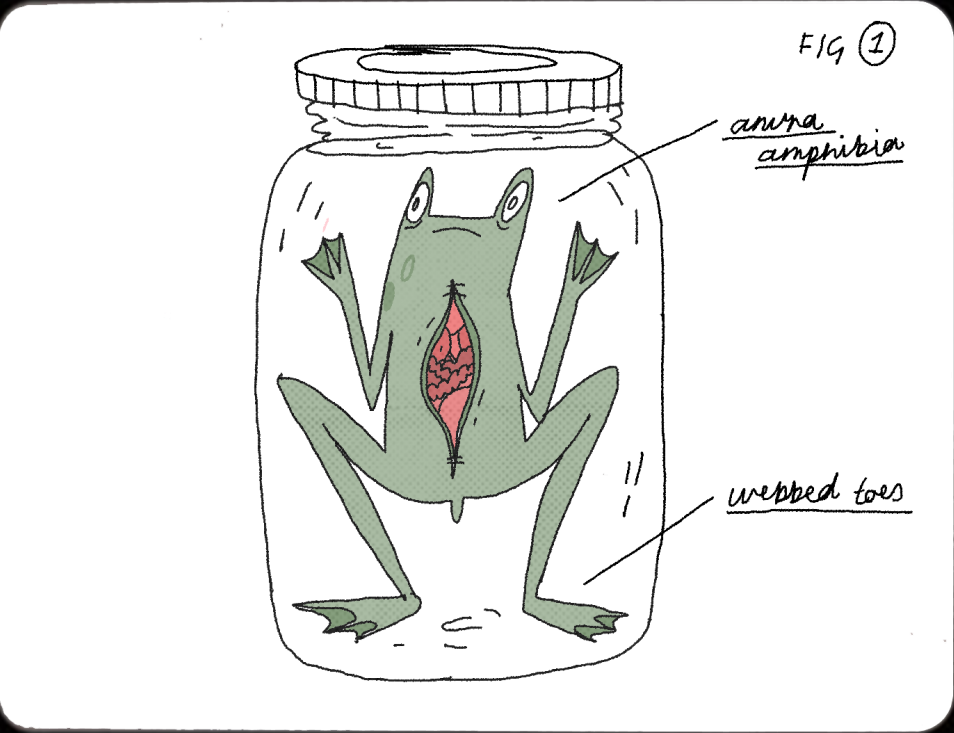
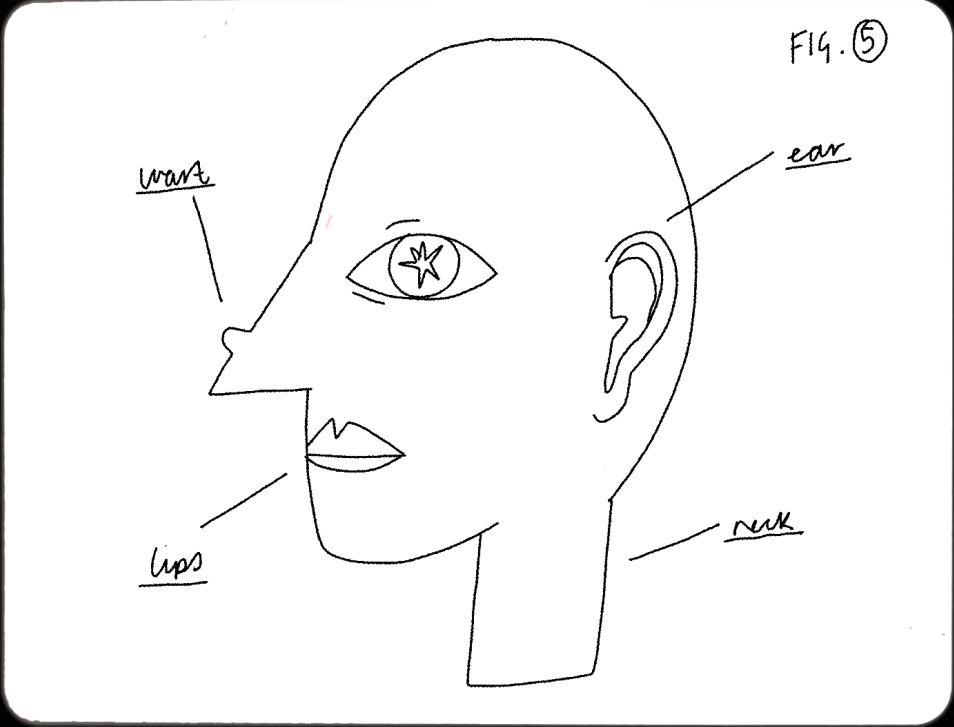


FIG 6

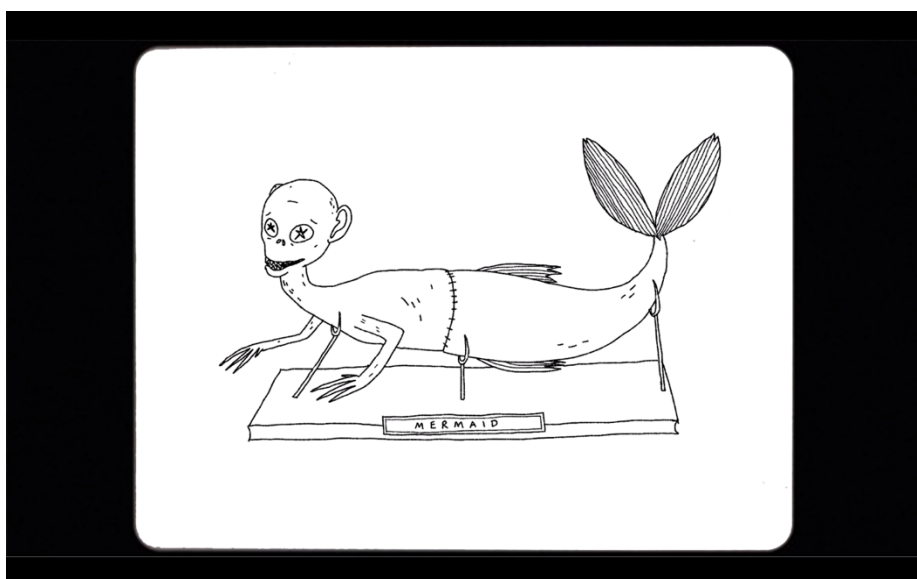
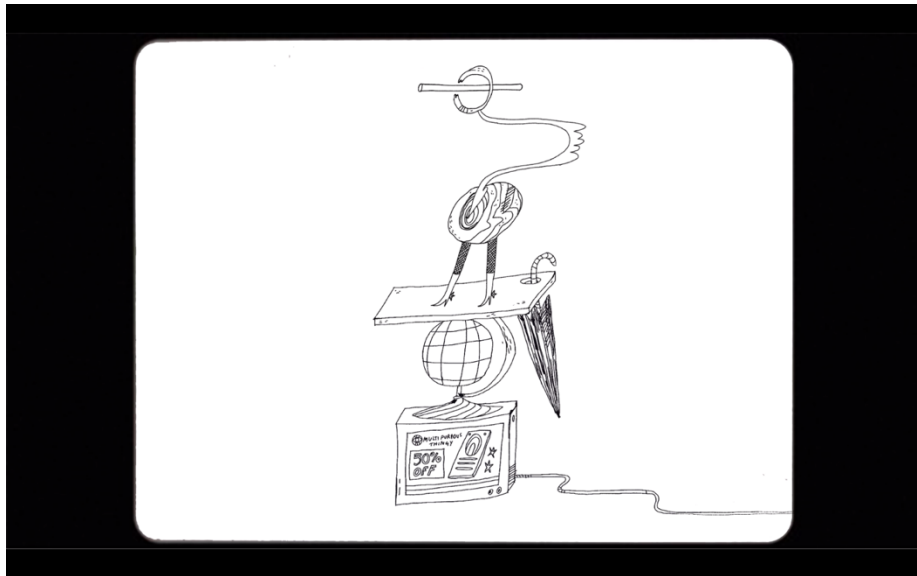
IMAGE BEGINS GROWING... + TWISTS
 APPEARS + MOVES.

MAYBE
 RISE
 GETS
 + DAN.
 (VICKY
 BIZZ)

CLOSE + THE
 WIDE
 SPOT / W

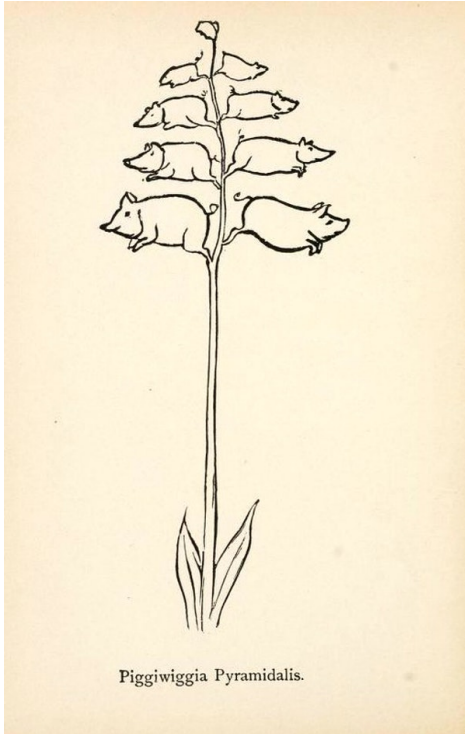


(D) FOTKY Z FINÁLNÍHO FILMU



(E) INSPIRACE

(E1) Edward Lear's Nonsense Botany¹⁵



¹⁵ *Nonsense Botany* Edward Lear (1871-77)

(E2) Jan Svankmajer¹⁶



¹⁶ WEBSITE: <https://www.designmag.cz/umeni/53170-jan-svankmajer-vystavuje-v-praze-svou-naturalii.html>

(E3) Old Science Diagrams¹⁷

