



DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR INTERMÉDIÍ

INTERMEDIA STUDIO

NAŠE ŠUPINY JSOU TEKUTÉ

OUR SCALES ARE LIQUID

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

Denisa Müllerová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Valentýna Janů

BRNO 2024

OBSAH DOKUMENTACE:

Abstrakt	4
Úvod.....	5
Děj.....	6 - 10

Abstrakt

Bakalářská práce „*Naše šupiny jsou tekuté*“ je audiovizuální dílo zařaditelné do žánru experimentální pohádky. Film kombinuje 3D animaci s reálnými záběry a sleduje interakci mezi dvěma hlavními postavami – Hadem a Dívkou. Skrze kinematografické motivy a symboliku zpracovává téma truchlení. Interpretace vztahu mezi hlavními postavami je otevřená, nabízí možné výklady v závislosti na kulturním kontextu a individuálním vnímání diváka. Možným interpretacím díla se věnuje v textové dokumentaci díla.

Úvod

Dílo *Naše šupiny jsou tekuté* je krátkým filmem, jež lze žánrově zařadit do kategorie experimentální pohádky. Tento audiovizuální projekt vznikl jako reflexe osobního zážitku při návštěvě zoologické zahrady. Klíčové bylo setkání s anakondou a emoce, které vyvolalo.

Zážitek z pozorování anakondy vyvolal řadu silných prožitků, které postupně ovlivňovaly můj vztah k ní. Prvotním dojmem byl intenzivní pocit strachu vyplývající z vnímání anakondy jakožto predátora a přirozeně z rozměru její fyzické síly. Nicméně postupem času se tento pocit strachu transformoval v empatii, když se drala na povrch křehkost a zranitelnost tohoto tvora žijícího v prostředí umělé vodní nádrže.

Zásadní byl okamžik, kdy si anakonda odpočinula s hlavou na kameni nad hladinou vody. Ustoupil veškerý pocit strachu a zbývaly pouze dva dominantní pocity. První z nich byla lítost, zatímco druhý byl přání. Přání, aby anakonda vylezla ze svého výběhu, připlazila se za mnou a celou mě omotala a obejmula. Tento moment se stal primární inspirací pro vznik této bakalářské práce.

Pro zajímavost a případné souvislosti s příběhem přikládám text popisující anakondy z webu Zoologické zahrady Brno.

Patří mezi nejmohutnější hady světa, díky čemuž se mimo jiné stali i ústředním tématem mnoha filmů či pověstí. A není divu. Nejdelší změřený jedinec dosáhl délky 9,5 metru a vážit mohl klidně až 300 kilogramů. Do svého jídelníčku jsou schopni zařadit třeba i kajmany, větší kořist pak běžně tráví několik týdnů. U anakond bývají výrazně větší samice než samci. Slovo anakonda je odvozena z řeckého slova, které znamená „dobrý plavec“ a svému jménu dělají anakondy čest. Jsou skvěle vybaveny pro pohyb a lov ve vodě, kde tráví většinu svého života. Vodu nemusí dokonce opouštět ani ve chvíli, kdy chce samice naklást vejce. Mláďata uzavřená ve vaječných obalech se totiž vyvíjejí uvnitř matčina těla, kde zůstávají až do doby, kdy se začínají líhnout. Až v ten okamžik začne samice vejce klást a na svět tedy přivede živá mláďata. Tomuto procesu se říká vejcoživorodost.

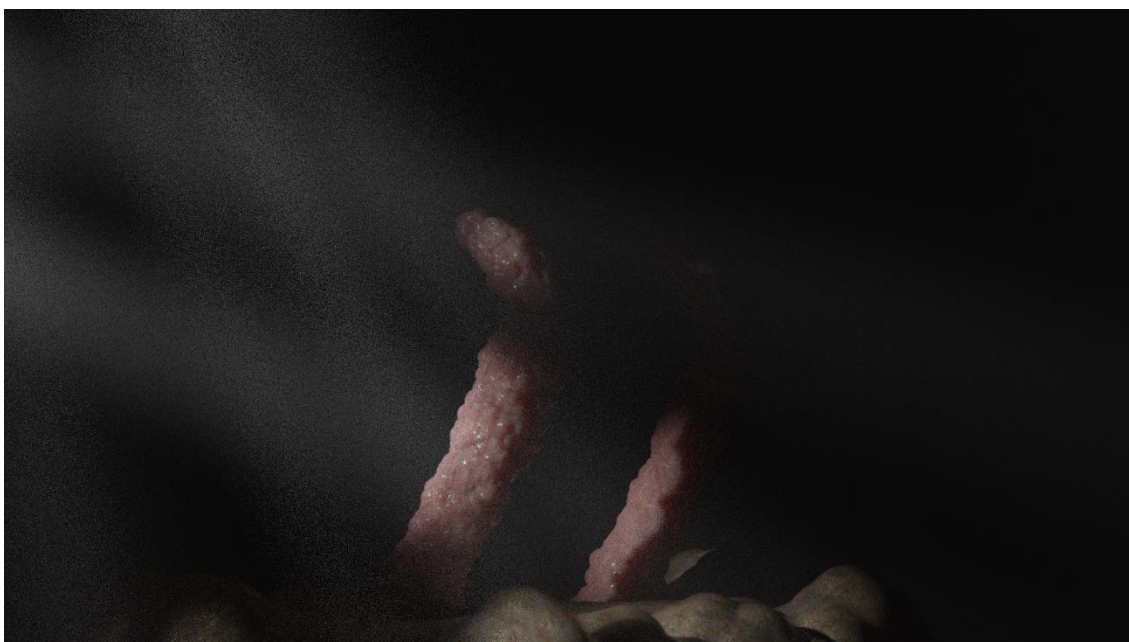
1

¹ ZOO BRNO, [b.r.]. *Anakonda velká*. Zoo Brno [online]. Available at: <https://www.zoobrna.cz/zvirata-v-zoo/chovana-zvirata/plazi/eunectes-murinus>

Děj

Použitá média k tvorbě příběhu jsou z jedné poloviny 3D animace a z druhé poloviny reálné kamerové záběry. Příběh začíná několika animovanými scénami z imaginárního světa plného různorodých organismů. Je to svět, který ve své tvorbě zobrazuji pravidelně a v tomto díle ho poprvé využívám jako nástroj k naraci. Jeho estetika je inspirována mořskými tvory, brouky či filmovým zobrazováním mimozemských bytostí. Záměrně užívám takové vizuální prostředky, aby dílo působilo co nejvíce realisticky i přes to, že je tvořeno digitálně a zobrazuje nereálné organismy. Tato technika vyvolává pocit tzv. „uncanny valley“², který je pro moji tvorbu a její estetiku stěžejní. Stejný princip ve své tvorbě používá například umělkyně Helen Marten ve svém díle *Orchids, or a hemispherical bottom*, který popsala Markéta Magidová v knize *Epistemologie nových médií*: „Animace zde slouží jakožto přesvědčivá simulace absurdně – reálného světa, zhmotnění ne-uvěřitelných situací, rozbitého prostoru a ne-skutečných objektů. 3D „reálnost“ těchto předmětů absurdní dojem posiluje, znejišťuje nás.“³

Zmíněný svět představuje nadpřirozené místo, kde se bytosti rozpouštějí či vznikají z tekutin a jejich existence nepodléhá fyzikálním zákonům našeho světa. Jedná se o místo, odkud pochází jedna z dvou hlavních postav příběhu – Had.



Still z videa *Naše Šupiny jsou tekuté*, ukázka zmíněného imaginárního světa

² MORI, Masahiro, *The Uncanny Valley*. Energy, vol. 7, no. 4, pp. 33–35, 1970

³ MAGIDOVÁ, Markéta; JIRSA, Tomáš; LIKAVČAN, Lukáš; DVORÁK, Tomáš; VANŽURA, Marek et al. *Epistemologie (nových) médií*. [Praha]: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, [2018]. ISBN 978-80-7331-494-1.

Druhé místo, se kterým se ve snímku setkáváme, je hrané reálné prostředí. Předěl světu je zřetelný použitými médii i barevností. Z této krajiny pochází druhá hlavní postava – Dívka. Had odchází ze své původní krajiny do její. Tento klasický motiv, odchod z přirozeného prostředí do jiného světa, obvykle nadpřirozeného, je zobrazován v pohádkách či mýtech velice často. Film *Naše šupiny jsou tekuté* má opačnou tendenci, kdy se z nadpřirozeného světa postupně dostáváme do realističtějšího prostředí. Nejprve se nacházíme ve zmiňovaném nereálném pohádkovém animovaném světě, ze kterého přecházíme do lidského, hraného světa. Hrdina, Had, se vydává na cestu do neznáma. Tento motiv je často využíván jako symbol osobní cesty, kterou musí protagonista absolvovat, aby objevil svou vlastní identitu. Motiv cesty za dobrodružstvím a nalezením sebe samého můžeme vidět v nespočetně známých fantasy příbězích jako je *Pán prstenů*⁴, *Harry Potter*⁵ a další.

Joseph Campbell toto téma ve svém rozhovoru s Billem Moyerssem popisuje následovně:

*„Člověk musí opustit známá místa, konvenční bezpečí svého života, a vypravit se někam do neznáma, aby se mohl stát hrdinou.“*⁶

Touto problematikou se dále zabýval ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*:

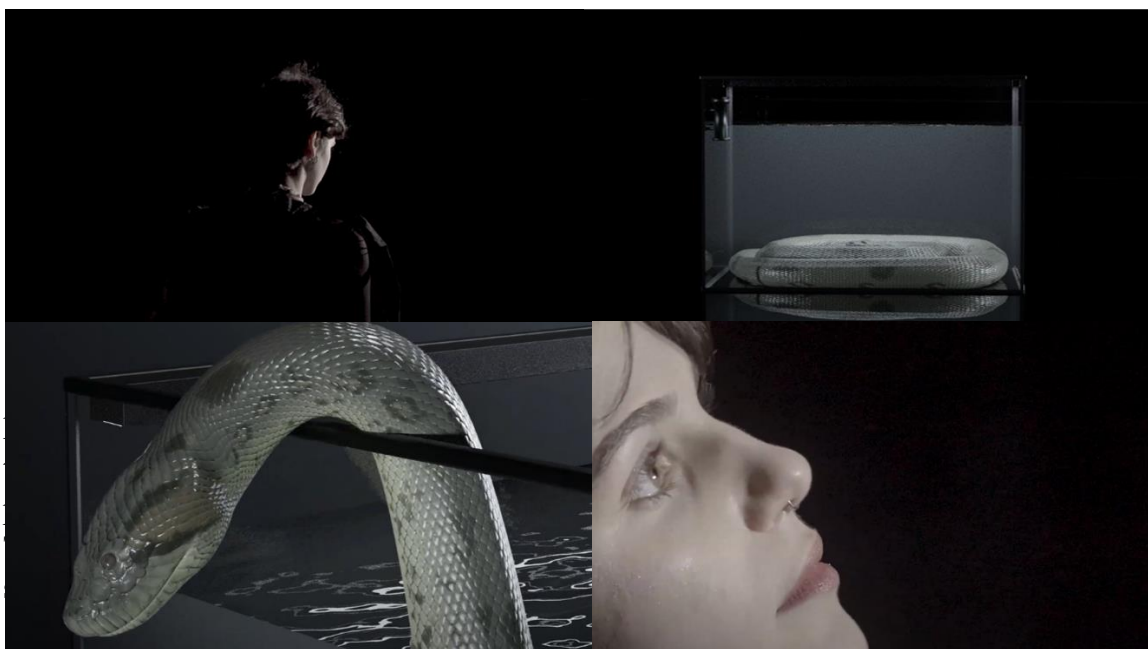
*„V případě princezny z pohádky to znamenalo pouze nástup adolescence. Ale bez ohledu na to, zda je to malé nebo velké, a bez ohledu na to, na jakém stupni nebo úrovni života, vždy se rozléhá volání, které zvedá oponu nad tajemstvím proměny – rituál, nebo okamžik duchovního přechodu, který, až je dokončen, představuje zároveň umírání i narození. Známý životní obzor byl překročen; staré koncepty, ideály a emocionální vzory již nevyhovují; čas pro překročení prahu je na dosah.“*⁷

⁴ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů*. Ilustrované vyd. 2., V Argu 1., rev. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-257-0749-4.

⁵ ROWLING, J. K. *Harry Potter a relikvie smrti*. Praha: Albatros, 2008. ISBN 978-80-00-02223-9.

⁶ CAMPBELL, Joseph a MOYERS, Bill D. *Síla mýtu*. Vydání první. Přeložil Miroslav JINDRA. Capricorn (Argo). Praha: Argo, 2016. ISBN 978-80-257-1904-6.

⁷ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.



Stills z videa *Naše šupiny jsou tekuté*

V prostřední části děje pozorujeme interakci Dívky s Hadem. Jen párkrát se objeví na stejném záběru a postupně zjišťujeme, že si ho Dívka nejspíše jen představuje. Celá tato část je postupně prokládána detailními záběry dívčinych rukou, které manipulují s odloupenou kůží. Na základě faktu, že jediná další postava ve filmu je Had, divák automaticky usuzuje, že útržky kůže patří Hadovi. To může evokovat různé významy, například, že Had zemřel nebo Dívku opustil a ve filmu působí jen její imaginace.

Vztah Dívky a Hada není jednoznačný. Na základě křesťanského zvyku interpretování příběhů skrze biblické reference, se může jako první význam divákovi asociovat příběh Adama a Evy. Had je pokušitel a chce Dívce ublížit. Tento význam ovšem není mým záměrem. Například v mytologii původních obyvatel Austrálie je postava hada (Duhový had) považována za stvořitele a má pozitivní konotace.⁸ Ve slovanských kulturách je také postava hada v mytologii brána pozitivně a je spojován s rolí pomocníka či hospodáře rodiny (Bílý had).⁹ Mým záměrem není zobrazit Hada jako negativní postavu, můj vztah

⁸ O'CONNELL, Mark a AIREY, Raje. *Znaky a symboly: rozpoznávání a analýza vizuálních signálů, které spoluvytvářejí naše myšlenky a určují naše reakce na svět kolem nás : ilustrovaná encyklopedie*. Praha: Reader's Digest Výběr, 2008. ISBN 978-80-86880-96-9.

⁹ NĚMCOVÁ, Božena. *Národní báchorky a pověsti II* [online]. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2012 [aktuální datum citace e-knihy – př. cit. rrrr-mm-dd]. Dostupné z WWW: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/34/76/55/narodni_bachorky_a_povesti_II.pdf>.

k němu je komplexní a postupně se vyvíjí. V příběhu, který zobrazuji neexistuje binarita zla vs. dobra, jak to v pohádkových příbězích bývá.



Stills z videa *Naše šupiny jsou tekuté*

Po konci montáže interakce Dívky a Hada následuje scéna, kdy opět vidíme Dívku manipulovat s kůží Hada. Následuje zjištění, že dříve zmíněná sloupnutá kůže ve skutečnosti patřila Dívce. To může evokovat význam, že dívka ve skutečnosti není lidského rodu, ale že má s Hadem stejný původ. Nebo například, že se postupně začíná v Hada měnit. Svlékání kůže je další obvyklý motiv v pohádkových příbězích či mýtech. Může znamenat nesmrtnost, přetvářku nebo naopak hojení a regeneraci (Uroboros).

Film je zakončen scénou, kdy Dívka dobrovolně vlezde do Hada. Je to čin hraniční se sebevraždou, zároveň – díky pohádkové podstatě příběhu – může v žaludku i dýchat a existovat. Oživuji tím znovu motiv hrdiny na cestě do jiného světa za dobrodružstvím. Pro Hada je Dívčin svět tím zmiňovaným dobrodružstvím a pro Dívku je dobrodružným světem naopak svět Hadův nebo je dokonce tím světem Had sám. Dále si její čin nemůžeme vykládat jako dobrodružství, ale jako cestu zpátky domů – můžeme také zvážit alternativní interpretaci, kdy se Dívka vrací zpět do lůna své matky = Hada.

Motiv, kdy postava dobrovolně vkročí do úst netvora je velmi běžný mýtický motiv známý i z biblických vyprávění v podobě Jonáše v břicho velryby. Zajímavým faktem, i přes to, že se nejedná o zamýšlenou interpretaci, je skutečnost, že se může jednat i o typ parafilie:

„Vorarephilia ("žravec") je vzácně se vyskytující parafilie, charakterizovaná erotickou touhou konzumovat nebo být konzumován jinou osobou nebo tvorem.“¹⁰

V mytologii se opět jedná o přechod z jednoho světa do druhého, další cesta do neznáma. Opět budu citovat Josepha Campbella, úryvek z jeho knihy *Tisíc tváří hrdiny*:

„Představu, že překročení magického prahu je přechodem do oblasti znovuzrození, symbolizuje všeobecně rozšířený obraz břicha velryby. Hrdina si nepodrobí mocnosti číhající na prahu, ani se s nimi neusmíří, ale pohltí ho neznámo. Zdá se, že hrdina zemřel.“¹¹

Tento úryvek rezonuje s příběhem filmu. Břicho velryby/Hada je metaforou pro hrdinovo/Dívčino odloučení se známým světem. Ovšem, na rozdíl od původního příběhu, kdy Had opouští svůj svět, zde se jedná o něco trochu jiného. Dívka neputuje za hranice jiného světa, míří naopak dovnitř (doslovně i metaforicky), aby se mohla později znovu narodit. To, stejně jako dříve zmíněné svlékání se z kůže, lze interpretovat jako dokončení procesu truchlení či regenerace.

¹⁰ LYKINS, A.D., & CANTOR, J.M. *Vorarephilia: a case study in masochism and erotic consumption. Archives of Sexual Behavior*, 43(1), 181-186. <https://doi.org/10.1007/s10508-013-0185-y>

¹¹ CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.