

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Proměny animace v tvorbě Hermíny
Týrlové (analýza prostoru, postav
a způsobu animace)**

Bc. Tereza Štěpánková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
Studijní program: Filmová, divadelní, televizní
a rozhlasová studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci *Proměny animace v tvorbě Hermíny Týrlové (analýza prostoru, postav a způsobu animace)* vyhotovila samostatně, za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného ani stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé diplomové práce.

Obsah

Úvod.....	5
Metodologie, kritické zhodnocení literatury	11
Experimentální tvorba Hermíny Týrlové z pohledu tisku	31
Analýzy	33
1 Ferda Mravenec (1944)	33
1.1 Mizanscéna	34
1.2 Kamera a střih	36
1.3 Typy loutek.....	38
1.4 Výtvarné zpracování postav a materiály.....	40
2 Vzpoura hraček (1946)	41
2.1 Mizanscéna	42
2.2 Kamera a střih	45
2.3 Typy loutek.....	46
2.4 Výtvarné zpracování postav a materiály.....	49
3 Uzel na kapesníku (1958)	50
3.1 Mizanscéna	52
3.2 Kamera a střih	54
3.3 Typy loutek.....	56
3.4 Výtvarné zpracování postav a materiály.....	57
4 Vánoční stromeček (1968)	58
4.1 Mizanscéna	59
4.2 Kamera a střih	61
4.3 Typy loutek.....	61
4.4 Výtvarné zpracování postav a materiály.....	63
5 Já a můj dvojnožec (1974)	64
5.1 Mizanscéna	66
5.2 Kamera a střih	68
5.3 Typy loutek.....	69
5.4 Výtvarné zpracování postav a materiály.....	70
Závěr	72
Přístupy k loutce a mizanscéně	73
Pohled tisku na experimentální tvorbu Hermíny Týrlové	79

Prvky strukturálního filmu v dílech Hermíny Týrlové.....	81
Seznam použitých pramenů a literatury.....	85
Prameny	85
Analyzované filmy	85
Literatura.....	87
Periodika	88
Internetové zdroje.....	93
Seznam obrázků	95
Přílohy	96
Filmografie Hermíny Týrlové.....	96

Úvod

Tématem této diplomové práce jsou animační postupy v tvorbě Hermíny Týrlové a jejich proměny z pohledu současných analytických a teoretických přístupů. Cílem práce je zodpovědět otázku, zda se v perspektivě současných animovaných přístupů k animovanému filmu jeví tvorba Týrlové originální. Režisérka je již od 50. let považována za jednoho ze zakladatelů českého animovaného filmu; tato práce se pokusí její tvůrčí originalitu nově redefinovat v pohledu aktuálních teoreticko-analytických přístupů. Analýzy by měly potvrdit hypotézu, že Týrlová ve své tvorbě používala prvky, které odpovídají postupům strukturálního filmu. Pro komparaci bude uveden souhrn dobových hodnocení analyzovaných filmů Hermíny Týrlové.

Ze současných teoretických přístupů vybírám dva aktuální přístupy. Jako základní metodologické východisko k analýze výrazových prostředků, které Týrlová užívá, poslouží teorie estonského teoretika a filmaře Üla Pikkova popsaná v knize *Animasofia*¹, která navazuje na teoretický koncept Paula Wellese představený v knize *Understanding Animation*; Pikkovův přístup doplní konkrétní analytické postupy obsažené v knize *Základy analýzy animovaného filmu*² vedoucího katedry animované tvorby ve Zlíně Lukáše Gregora, které jsou z hlediska přístupu k analýze systematictější a vycházejí z neoformalistického hlediska. Obě publikace vyšly v posledních pár letech a díky tomu mohou pomocí aktuálních přístupů pohlédnout na tvorbu Hermíny Týrlové. Vzhledem ke strukturálním prvkům v autorčině tvorbě budu vycházet i z *Ponorné řeky kinematografie*³ od Martina Čiháka.

Vývoj jejího stylu budu sledovat pomocí analýz několika jejích filmů (*Ferda Mravenec* [1944], *Vzpouza hraček* [1946], *Uzel na kapesníku* [1958], *Vánoční stromeček* [1968] a *Já a můj dvojnožec* [1974]), které byly vybrány díky odlišným typům loutek v nich užitých. Na základě komparace jednotlivých snímků budu charakterizovat vývoj výtvarného a animovaného stylu Hermíny Týrlové, ukážu její různé přístupy k loutce a předvedu, jak využívala ve svojí tvorbě různorodé materiály. Na základě analýz vybraných filmů se pokusím zjistit, zda tvorbu

¹ PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2017, 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

² GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011, 109 s. ISBN 978-80-7454-1124.

³ ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013, 302 s. ISBN 978-80-7331-283-1.

Týrlové spojuje jednotný animátorský styl, nebo zda jeho podobu ovlivňují téma, žánr a animovaný materiál.

Hermína Týrlová v rámci svého animátorského stylu přechází od klasické marionetové dřevěné loutky, kterou často doplňuje lidským hercem, k loutkám z měkkých materiálů. Pracuje s látkovým kapesníkem, háčkovanou loutkou či vlněnou loutkou. S proměnou loutky a jejího materiálu se mění i způsob animace. Právě způsobem animace se dostává od jednodušších variant ke složitějším, jelikož u práce s objekty – konkrétně látkovými – je vyžadována naprostá preciznost, aby nedošlo k pohybu těch částí, které mají zůstat statické, a pohyb loutek byl plynulý. Animovaný a výtvarný styl doplňuje promluva postav a hudba; jejich užití se také proměňuje. V pozdější tvorbě (*Devět kuřátek* [1952]) se postavy postupně rozhovoří, ale většinou jen pomocí vypravěče. Dříve jen občas vydávají nějaké zvuky či někdy promluví lidští herci, ale hlavní funkci zde zastává hudba.

Chtěla bych též prokázat hypotézu o specifičnosti užívání hudby v autorčiných snímcích. Hudba se jeví být u Týrlové výrazným prvkem, díky kterému si často snímek zapamatujeme; dotváří nejen atmosféru, ale i jednotlivé situace a zvukomalbou imituje řeč. Dále bych se soustředila i na práci s prostředím. V závislosti na loutce a příběhu se mění i prostředí, ve kterém se natáčí. V případech, kde se objevuje lidský herec, se využívá reálných interiérů a exteriérů, neúměrně velkých vzhledem k loutce, díky čemuž je zdůrazněno, že je loutkou. V ostatních snímcích se objevuje fiktivní svět samotných animovaných postav; při snímání objektů z vlny využívá spíše plošnějšího pozadí, oproti tomu ve *Ferdovi Mravenci* pracuje s hloubkou prostoru.

*„Animovaný film je pohyblivou pohádkou 20. století. Můj výraz je ‚oživování‘ neživých věcí – hraček, loutek i bezvýznamných předmětů, jimiž jsou děti obklopeny. K básnickému vyprávění filmového děje mám daleko.“*⁴ (Hermína Týrlová, 1970)

Hermína Týrlová se narodila 11. prosince 1900 v Březových Horách u Příbrami. Její otec vyřezával dřevěné betlémy a nejspíš *po něm* zdědila toto výtvarné nadání. Již v mládí se projevila v divadelním prostředí (divadla Urania),⁵ ale více tíhla

⁴ Hermína Týrlová. Praha: Český filmový ústav, 1970, 26 s. ISBN neuvedeno, s. 1.

⁵ BENEŠOVÁ, Marie. Hermína Týrlová. Praha: Československý filmový ústav, 1982, 112 s. ISBN neuvedeno, s. 17.

k výtvarnému umění, pracovala jako ilustrátorka i autorka dětských povídek v rámci spolupráce s různými časopisy a novinami. K animovanému filmu se dostala již roku 1926, a to společně se svým manželem Karlem Dodalem. V českém kontextu započala jejich průkopnická práce. Nejprve pracovali v *Elektajournalu* a později se v rámci vlastní produkce věnovali reklamním, trikovým, kresleným a loutkovým filmům.⁶ Snažili se i o abstraktní umělecké snímky. I když se v roce 1932 rozešli, Týrlová stále pracuje v produkci Ire-filmu, jež Dodal založil se svou druhou ženou. Po vycestování Karla Dodala do Spojených států v roce 1938 se již Týrlová vydala vlastní animátorskou cestou.⁷

Z Prahy v roce 1941 odchází do zlínského Bapozfilmu, kde díky řediteli Ladislavu Koldovi mohla pokračovat v práci; zavedla zde výrobu loutkového filmu.⁸ Zde také vytvořila svůj první umělecký loutkový snímek – *Ferda Mravenec* (1944) na motivy knihy Ondřeje Sekory.⁹ V tomto období vytváří loutkové a kombinované filmy. Další projekt měl být o nemocné holčičce a panáčkovi, který ožil, avšak již téměř hotový snímek při požáru v roce 1944 shořel.¹⁰ Stejný scénář se bohužel zopakoval i při výrobě dalšího díla, na kterém spolupracovala s Bořivojem Zemanem. Šlo o snímek *Vánoční sen* (1945); po dlouhé a usilovné práci film shořel a Týrlová odmítla na něm již dále pokračovat, proto jej dokončil Karel Zeman. Od té doby si Týrlová a Zeman vzájemně konkurovali.¹¹

I přes neúspěchy pokračovala v práci a v roce 1946 vytváří *Vzpouru hraček*. Tento film Týrlovou proslavil i na zahraničních festivalech, a to díky precizní technické práci a námětu, jenž zpracovával boj hraček proti hrubému nacistovi. Tady poprvé kombinuje loutku a živého herce; tento nápad zopakuje ještě několikrát. Dalším příkladem této kombinace je *Ukolébavka* (1947), s živým batoletem; v rámci svých děl se často snažila pomáhat dětem – a nejinak tomu bylo zde. Snímek byl promítán na akci OSN na pomoc trpícím dětem z celého světa.¹²

⁶ Vytvořili snímky jako: *Zamilovaný vodník* (1928), *Tluče bubeníček* (1936), *Hra bublinek* (1937) apod.

⁷ HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 2.

⁸ TENČÍK, František. Hermína Týrlová. Brno: Krajské nakladatelství, 1964, 78 s. ISBN neuvedeno, s. 15.

⁹ HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 2.

¹⁰ HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

¹¹ VÁNOČNÍ SEN. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2016 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/400510/vanocni-sen>.

¹² HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 2.

Do roku 1950 vytvářela černobílé filmy. V tomto roce však vzniklo první barevné dílo – *Nepovedený panáček*; spolupracovala na něm s K. M. Wallóem. Pojednává o hadrových panenkách, které vyrábí děti ve škole. Ty o přestávce ožijí a zažívají to, co děti.¹³ Zde se poprvé objevil boj proti rasismu a morální výchova: děti nepovedeného černého panáčka odsuzují; až je zachrání před kočkou, přijmou jej.¹⁴

Používala i literární předlohy, např. *Devět kuřátek* (1952), předloha J. Kožíka, nebo *Pohádka o drakovi* (1953), která byla jejím prvním delším filmem; předlohu zhotovil Jiří Marek. Pohádka *Zlatovláska* (1955), podle Josefa Kainara, byla prvním veršovaným dílem. Ve filmu *Věneček písni* (1955) užívá lidových písni, na které loutky tančí. Poté co zhotovila adaptaci Andersenova *Pasáčka vepřů* (1958), začíná vytvářet díla, jejichž hrdiny tvoří oživé věci.¹⁵ Mezi tyto snímky patří: *Uzel na kapesníku* (1958), *Ztracená panenka* (1959), *Den odplaty* (1960) a *Zvědavé psaníčko* (1961), na nichž spolupracovala s Josefem Pinkavou. V těchto dílech opět vystupují i herci (zde konkrétně dětští).

Začíná nové období, v němž začíná experimentovat s materiály a pracuje s ploškovou a poloplastickou animací. Vytváří filmy *Kulička* (1963), v němž užívá dřevo, *Vlněná pohádka* (1964) a *Korálková pohádka* (1968). Vlněný materiál si oblíbila a pracuje s ním v dalších dílech, jako *Chlapeček nebo holčička* (1966), *Sněhulák* (1966), *Psi nebe* (1967), *Vánoční stromeček* (1968) a *Hvězda betlémská* (1969). Postupně se dostala k opravdu nezvyklým materiálům a předmětům, např. štětcům ve snímku *Malovánky* (1970) nebo koláži ze skla, staniolu a dalších materiálů v pohádce *Píšťalka* (1971).¹⁶

„Každý materiál má své výhody i nevýhody. Když do toho vniknu, s každým se pracuje dobře. Vlna je křehká, něžná, tvárná, ale přece je jednodušší vtisknout určitý výraz loutce nebo hadrovému panáčkovu než figurce z vlny.

¹³ HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

¹⁴ Jaroslav Boček. Cesta Hermíny Týrlové za loutkovým filmem. Film a doba. 1960, č. 3, s. 163. ISSN 0015-1068.

¹⁵ HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 2.

¹⁶ Tamtéž, cit. 1, s. 3.

[...] *Důležité je odhalit výtvarné možnosti různých materiálů, možnosti jejich dramatického využití a uplatnění při animaci. Netuším třeba dlouho, jaké ‚herecké‘ schopnosti jsou v něm ukryty, teprve animací dostává materiál své hodnoty.*¹⁷ (Hermína Týrlová, 1970)

Materiál ovlivnil jak loutky, tak samotný příběh; díky němu pracovala i s emocemi diváků. Mezi takové snímky patří i *Toulavé telátko* (1971), *Žertíkem s čertíkem* (1980) či série *Z deníku kocoura Modroočka* (1974–1976). *Toulavé telátko* využívá ploškové animace pomocí plsti, *Z deníku kocoura Modroočka* je pletená pohádka, a *Žertíkem s čertíkem* rozanimovává dokonce vizovické figurky z vánočního stromečku. Tento materiál uplatňuje i u *Uspávanky* (1979) a *Hraček praček* (1980). Série *Z deníku kocoura Modroočka* je vytvořena, jak jsem již zmínila, opět z vlny, avšak pracuje s ní jako s úpletem a loutky tak připomínají svetry, hračky a jiné pletené věci.

V letech 1971–1974 si oblíbila práci s plstí a vzniká cyklus pohádek z tohoto materiálu: *Toulavé telátko* (1971), *Ukradené dítě* (1972), *Jak pejsek vyčmuchar darebáka* (1972), *Kluk dostává filipa* (1972), *Pejskův sen* (1972), *Obávaná kačena* (1972) apod. V těchto pohádkách pracuje s pastelovými barvami a strukturou plstěného materiálu. Snímky jsou si podobné: hlavními hrdiny jsou plošková zvířátka či děti, jež na konci každého příběhu dojdou k morálnímu poučení.

V letech 1977–1978 se opět vrací k Ferdovi Mravenci a jeho přátelům, a to v cyklu *Příběhy Ferdý Mravence* (1977) a *Příběhy brouka Pytlíka* (1978). Kromě zmíněného pomáhání dětem se skrze svá díla snažila i o osvětu, např. ve snímku *Konec kouzelníka Uhahuly* (1981) se pomocí ústřední postavy – černouška jménem *Můj malý* – snaží bojovat proti rasismu, zatímco *Opičí láska?* (1985) varuje před zhoubným vlivem cigaret (prostřednictvím maňáska opičky, která před ním zachraňuje holčičku).

Posledním filmem, který Týrlová natočila, je *Pohádka na šňůře* (1986). Rozehrává zde opět věci – tentokrát oblečení: chlapecké kalhoty, zástěrky a dupačky.¹⁸ Umírá 3. května 1993 ve Zlíně.¹⁹

¹⁷ HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 1.

¹⁸ HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

¹⁹ HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmová databáze.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2009 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/22291-hermina-tyrlova.html>.

„Myslím si, že děti potřebují krásu, cit a hlavně radost – a to se jim snažím dávat svými filmy. Mám dobré svědomí, že jsem svou tvorbou dětské duši nikdy neublížila. Chci, aby v mých filmech život panáčků, panenek, zvířátek i věci plynul před očima dětí jako neškodný sen, aby dobro vždy zvítězilo nad zlem.“²⁰ (Hermína Týrlová, 1970)

Hermína Týrlová se pomocí svých filmů snažila probudit dětskou fantazii, pracovala i s osvětou a všemožně se snažila dětem vyjít vstříc. V zahraničí její tvorbu doposud velmi cení, a snad i více než u nás, kde si lidé spíše vybaví dílo Karla Zemana a jiných. Dětský divák v současné době, plné nových způsobů animace, už Týrlovou prakticky nezná. I přesto bylo autorce věnováno několik dokumentů a vzpomínkových akcí. Obdržela řadu ocenění v Benátkách, Cannes, Karlových Varech a dalších městech světa. V jejích dílech se často objevuje boj dobra se zlem, morální poučení, boj proti násilí a její umělecké, společenské a osobní hodnoty.

Svou tvorbu zaměřuje na mladší děti, oproti Karlu Zemanovi, který se soustředí na „náctileté“. Ačkoli oproti Zemanovi a jiným působí její díla jednoduše, právě to bylo jejich podstatou a v tom byla jejich síla. Navíc se pojila, jak jsem již zmínila, i k publiku, pro něž tvořila. Dětem byla v rámci své tvorby tak blízká i díky tomu, že si je zvala do ateliérů a bavila se s nimi o filmu. Nejvíce je charakteristická svými experimentálními přístupy a prací s rozličnými materiály. Stále hledala nové způsoby, a ať byl nápad sebesložitější, realizovala ho. Hermína Týrlová byla jmenována i zasloužilou umělkyní a laureátkou Státní ceny Klementa Gottwalda. Její umělecká cesta nebyla jednoduchá, i proto, že se v animovaném filmu prosazovali spíše muži. I přesto se vypracovala a lze ji řadit k umělcům, jako byli Karel Zeman, Břetislav Pojar či Jiří Trnka.

²⁰ HERMÍNA TÝRLOVÁ, cit. 1, s. 1.

Metodologie, kritické zhodnocení literatury

Mezi knihy, které v československém prostředí dlouhou dobu výrazně spoluformovaly názory o animovaném filmu, patří *Animovaný film* od Rudolfa Urc z roku 1980. Rok vydání jí ubírá na aktuálnosti, protože logicky vynechává vývoj posledních desetiletí animovaného filmu a nástup počítačové grafiky pouze zmiňuje. Publikace je určena především animátorům a studentům animace, jelikož je zaměřena poměrně prakticky – na výrobu snímků. Pasáže o teorii filmu jsou redukovány na obecné úvahy o odlišném způsobu natáčení a stylizaci v animovaném filmu. Úvodní kapitola pojednává o technologiích a organizaci a zabývá se jednotlivými postupy souvisejícími se vznikem animovaného díla, avšak velký důraz klade na kreslený film, zatímco ten loutkový poněkud upozaduje.

V rámci další kapitoly přibližuje historii animovaného filmu a poté se věnuje scénáři a jeho různým druhům. Neopomíná ani hudbu, ruchy, titulky, komentář a dialog. Samostatnou kapitolu tvoří výtvarné zdroje animace, které ale opět kladou důraz na kreslený film. Popisuje jednotlivé prvky, jež tvoří animovaný film specifickým druhem filmu, jako jsou charakter, proporce, úhel záběru, kompozice, pozadí a též kontura a barva či „oblé linie“. Urc se soustřeďuje na animaci u Disneyho (tvorba Týrlové bývá charakterizována jako jeho protiklad, ačkoli z něj v počátcích vychází). Aby Disney udržel jednotný styl svých snímků, na kterých pracovalo mnoho lidí, vymyslel využívání kulatých linií. Styl založil na kulatých a oválných tvarech, a to hlavně kvůli jednoduchosti.²¹ Dále se Urc zabývá rozpohybováním samotných postav a jejich mimikou, gestikou a deformací. Zmiňuje i užití animace, věnuje se historii českého a slovenského animovaného filmu a též vývoji amatérského animovaného filmu u nás. Poslední část se zabývá budoucností animace, ale jak jsem již zmínila, kvůli stáří knihy to není příliš relevantní.²² O Týrlové Urc hovoří v souvislosti s jejími začátky s Dodalem, přesunem do Zlína a natočením *Ferdy Mravence*. Dále se zabývá i *Vzpourou hraček*, *Uspávankou* a *Nepodařeným panáčkem* a řeší, jak Týrlová zpracovává i závažná témata, jako je politika a rasismus, které dokáže zjednodušeným stylem podat dětskému diváku.

²¹ URC, Rudolf. *Animovaný film*. Vyd. 2. Martin: Osveta, 1984, 168 s. ISBN nevedeno, s. 62.

²² URC, cit. 2, s. 9–152.

Věnuje se autorčině experimentální tvorbě a specifické práci s materiály a předměty v dílech jako *Uzel na kapesníku*, *Dvě klubíčka*, *Ztracená panenka* a *Kulička*. U *Ferdy Mravence* z roku 1977 (pokračování jejího prvního animátorského počínu) sledává vývojový oblouk v autorčině tvorbě.²³

Další knihou je *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu: minimum z historie české animace* od Edgara Dutky.²⁴ Autor navazuje na již zmíněnou publikaci *Animovaný film* Rudolfa Urce, slouží však především studentům animace a výtvarníkům - animátorům. Je rozdělena do tří kapitol, které se dále člení na podkapitoly, jež odpovídají hlavně na základní otázky „Co? Proč? Jak?“. Hlavní vizí díla je vytvořit ucelenou učebnici scenáristiky animovaného filmu. První kapitola se jmenuje „Úvod do scenáristiky animovaného filmu“ a zabývá se v rámci jednotlivých podkapitol tím, jak nejlépe zhotovit scénář, či přípravnými pracemi a pomocí vnoření se do počátků animace se snaží do této oblasti proniknout. Přibližuje tvůrčí scenáristickou práci Walta Disneyho a jeho autorský přístup. Jako hlavní prvky uvádí motiv hry a častou grotesknost; podstatné se jeví i to, komu je film určen – a od toho se odvíjí i délka snímku.

Další kapitola se věnuje krátkému animovanému filmu a demonstruje na jednotlivých dílech, jak je během krátké doby možné odvyprávět i složitý příběh, např. *Jabloňová panna* od Břetislava Pojara (1973), jež trvala pouze 14 minut.²⁵ Animovaný film se odkazuje jak k výtvarnému umění, tak k filmu hranému, má tedy dvojitý kódování²⁶; další podvojnost se nachází v metaforickém sdělení, které je buď hrou, nebo emocionálním prožitkem.²⁷ Tyto teoretické úvahy ale nejsou dále rozvíjeny. Poslední kapitola se zabývá minimem z historie české animace a představuje jednotlivé autory, jako: Jiřího Trnku, Břetislava Pojara, Hermínu Týrlovou, Karla Zemana, Zdeňka Milera, Zdeňka Smetanu, a jednotlivá studia a ateliéry.²⁸

²³ URC, cit. 2, 125–137.

²⁴ DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu: minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s. ISBN 80-85883-94-5.

²⁵ DUTKA, cit. 3, s. 37.

²⁶ Tamtéž, cit. 3, s. 42.

²⁷ Tamtéž, cit. 3, s. 43.

²⁸ Tamtéž, cit. 3, s. 7–75.

Dutka se zabývá Týrlovou v rámci zlínských ateliérů, její spoluprací s Karlem Zemanem na *Vánočním snu* a jejich následným animátorským předháněním se. Dále zmiňuje autorčinu práci s nejrůznějšími materiály.²⁹

Úvod do estetiky animace od Jiřího Kubíčka je určen primárně studentům animovaného filmu. Jiří Kubíček jakožto absolvent DAMU – katedry loutkářství – a spoluzakladatel katedry animované tvorby FAMU je orientován prakticky, a proto v rámci teorie některé pojmy řadí jinak; z tohoto důvodu z jeho práce příliš nevycházím. Nejprve se snaží definovat pojem „animace“, poté najít styčné body s výtvarným uměním a hraným filmem a podobnosti s loutkovým divadlem. Loutkový film na rozdíl od divadla trvá určitou dobu a je neměnný,³⁰ dále je pak užito střihu, detailních záběrů apod., což v divadle možné není. Rozebírá též specifčnost animovaného filmu a principy montáže. Nachází styčné body i s dramatem a věnuje se předmětu animace, kterým nemusí být nutně člověk, ale i zvířata, oživé věci apod. Zabývá se i tropy a problematikou metonymie a žánry v rámci animovaného filmu. Zmiňuje zvuk a věnuje se 2D animaci a jejímu odlišení od 3D animace. V rámci poslední kapitoly se, stejně jako Rudolf Urc, zabývá animací a počítači, avšak díky tomu, že kniha vyšla v roce 2004, je aktuálnější, ač se zabývá pouze začátkem milénia.³¹ O Týrlové se Kubíček zmiňuje konkrétně ve vztahu k užívání hračky jako loutky a jak se obecně snímky s hračkami podobají (člověk stojí proti hračkám apod.; viz *Vzpoura hraček*).³²

Zlatý věk české loutkové animace od Miroslava Kačora, Michala Podhradského a Michaely Mertové³³ se snaží pomocí jednotlivých autorských osobností představit dějiny českého animovaného filmu a hlavně ta nejplodnější léta. Kniha je určena jak lidem orientujícím se v animovaném filmu, tak běžnému čtenáři. V rámci 19 kapitol vykreslí jednotlivé tvůrčí přístupy od Jiřího Trnky přes Karla Zemana, Hermínu Týrlovou, Břetislava Pojara až po Jana Švankmajera apod. Zabývá se i jednotlivými studii a vývojem po sametové revoluci.

²⁹ DUTKA, cit. 3, s. 59.

³⁰ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, 110 s. ISBN 80-7331-019-8, s. 18.

³¹ KUBÍČEK, cit. 4, s. 7–107.

³² Tamtéž, cit. 4, s. 95.

³³ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, 221 s. ISBN 978-80-254-5920-1.

V závěru řeší i technické a technologické otázky animovaného filmu. Jak jsem již zmínila, jedna kapitola je věnována přímo Hermíně Týrlové. Snaží se přiblížit chronologicky některá její díla, život a vývoj jejího animátorského stylu.³⁴ Konkrétně se zabývá výraznými snímky, jako jsou *Vzpora hraček*, *Ukolébavka*, *Nepovedený panáček* a *Uzel na kapesníku*, kde užívá loutku a živého herce, a tyto filmy patří mezi osvětové. Jako další etapu shledává zpracovávání převzatých pohádek, jako je *Zlatovláska*, *Devět kuřátek* či *Pasáček vepřů*. Rozebírá i další materiály, s nimiž v pozdní tvorbě experimentovala. Celý text je doplněn recenzemi jednotlivých snímků.³⁵

Základy analýzy animovaného filmu od Lukáše Gregora³⁶ vychází z *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* Davida Borwella a Kristin Thompsonové.³⁷ Gregor jejich analytické postupy upravil pro potřeby animovaného filmu. Jedná se o skripta pro studenty animovaného filmu a díky tomu se v textu čtenáři dobře orientují; pomocí příkladů je znázorněna daná problematika. Jelikož skripta vyšla pod Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně v roce 2011, pojímá i soudobé trendy a filmy. V rámci čtyř kapitol se věnuje kameře, mizanscéně, střihu a zvuku, přičemž vždy doplní příkladovou analýzu. Text Gregora napomáhá přehledné a jasné analýze animovaného díla. V první kapitole se věnuje kameře a aspektům s ní spjatým, jako je kompozice, rámování, délka záběru. Výhodou animovaného filmu je, že oproti klasickému filmu se na scénách nevyskytuje nic, co by tam nemělo být.³⁸

Další oddíl je věnován mizanscéně a časoprostorovým aspektům, prostorovým aspektům, prostředí, kostýmům a líčení, osvětlení a chování postav. Prostedí podstatně ovlivňuje jednání postav, zasahuje do děje a též pomáhá k rozklíčování snímku. Často skrze prostředí vypráví příběh bez přítomnosti postav.³⁹ I pomocí barev lze pracovat s prostorem.

³⁴ KAČOR, PODHRADSKÝ, MERTOVIČOVÁ, cit. 5, s. 19–209.

³⁵ Tamtéž, cit. 5, s. 91–96.

³⁶ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011, 109 s. ISBN 978-80-7454-1124.

³⁷ BORDWELL, David, Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství AMU, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

³⁸ GREGOR, cit. 6, s. 6.

³⁹ Tamtéž, cit. 6, s. 56.

Barevný nebo světlejší prvek (u černobílého filmu) přitáhne pozornost bez ohledu na umístění.⁴⁰ Oděv se často přizpůsobuje samotné postavě a někdy ji formuje.⁴¹ Kostýmy a líčení formují i charakter postav, který buď podtrhují, nebo skrývají.⁴² Oproti hranému filmu se často pracuje pouze se světlem, které nakreslí animátor.

Stejně tak se při počítačové animaci využívá virtuální světlo. Avšak u loutkové animace či animování různých materiálů se pracuje s opravdovými reflektory.⁴³ V animovaném filmu se mohou hrdinou stát i věci a buď zastupují samy sebe, nebo jsou do určité míry polidštěny a vnímáme je spíše jako osoby s typickými povahovými rysy a emocemi.⁴⁴ Dalšími hrdiny se stávají zvířata; např. u Walta Disneyho si ponechávají svou zvířecí podstatu a nemluví. Mohou být však i stylizovaná, a to hlavně v případech, že se v příběhu nevyskytují lidé a oni přebírají jejich vlastnosti a zvyky.⁴⁵

Další oddíl se zabývá stříhem a výtvarnými, rytmickými, prostorovými, časovými vztahy mezi záběry a kontinuálním stříhem a jeho alternativami. Výtvarné vztahy mezi jednotlivými záběry působí na diváka, ač si jich třeba nevšimne. Jedná se o vztahy mezi barvami, tvary objektů či kompozicí obrazu.⁴⁶ Poslední kapitola zpracovává zvuk, do kterého kniha řadí hudbu, řeč a ruchy.⁴⁷ Zvuk nejenže vyplňuje ticho, ale dopomáhá k interpretaci snímku a upoutává divákovu pozornost.⁴⁸ Walt Disney často užíval písničky jako zpestřujícího prvku, jenž vytváří atmosféru, ale neposouvá děj.⁴⁹

Ačkoli je osobnost Hermíny Týrlové známá, nevzniklo moc literatury zabývající se přímo samotnou umělkyní. O jejím životě pojednává kniha Marie Benešové *Hermína Týrlová*⁵⁰. Zahrnuje vyjádření Elmara Klose k dílu Hermíny Týrlové, vzpomínání autorky samotné a rozhovory s ní, též se zde objevuje téměř kompletní filmografie (do roku 1980, kvůli datu vydání knihy).

⁴⁰ GREGOR, cit. 6, s. 54.

⁴¹ Tamtéž, cit. 6, s. 66.

⁴² Tamtéž, cit. 6, s. 67.

⁴³ Tamtéž, cit. 6, s. 70.

⁴⁴ Tamtéž, cit. 6, s. 76.

⁴⁵ Tamtéž, cit. 6, s. 77.

⁴⁶ Tamtéž, cit. 6, s. 88.

⁴⁷ Tamtéž, cit. 6, s. 5–109.

⁴⁸ Tamtéž, cit. 6, s. 105.

⁴⁹ Tamtéž, cit. 6, s. 107.

⁵⁰ BENEŠOVÁ, Marie. *Hermína Týrlová*. Praha: Československý filmový ústav, 1982, 112 s. ISBN neuvedeno.

Marie Benešová se zabývá tím, jakým způsobem Týrlová pracovala s loutkou a které materiály využívala. Rozebírá, jak Týrlovou ovlivňovala předchozí práce u reklamních kreslených filmů, že všechny postavy a prvky udržovala v neustálém pohybu, a to hlavně v rané tvorbě (*Ferda Mravenec* [1944]).⁵¹ Materiálnost a specifčnost pohybů loutky zdůrazňovala jak umístěním do jejího přirozeného prostředí, tak do reálného světa. Pracuje jak s loutkami, tak s předměty, jež se loutkou stávají, a důraz je kladen na jejich předmětnost (hračky, kapesník, psaníčko apod.). Loutky se pohybují přirozeně (tančí) nebo pohybem podobným hře dítěte s hračkou (při souhře herce a loutky).⁵² Zmíněná tanečnost je velmi častým prvkem Týrlové a pojí se jak s velkou hudebností jejích snímků, tak s faktem, že sama dříve tančila.⁵³

Ke změnám výrazu tváře dochází díky výměně hlavičky nebo jejích částí (u prostorových loutek).⁵⁴ Týrlová užívá různý materiál, s ohledem na téma, které bude zpracovávat, často ale zvolí materiál a pro něj vystaví příběh.⁵⁵ S ohledem na materiál jej animuje a u složitých a méně pohyblivých materiálů si dopomáhá stylizací.⁵⁶ Všechny loutky, včetně těch předmětných, jsou antropomorfizovány, a ač jde třeba o uzel, lze vidět, která část slouží jako ruce, hlava apod., avšak u těchto stylizovanějších a předmětných loutek je potřeba větší imaginace diváka. Její loutky vyjadřují jak vlastnosti lidské, tak se chovají v souladu s tím, kým jsou, což se dá vysledovat hlavně v *Uzlu na kapesníku* (máchání a ždímání kapesníku, skládání prádla do koše apod.).⁵⁷ Při tvorbě ploškových animovaných snímků z vlny užívá vlákna často jako čáru ke konturové kresbě. Vlněné vlákno pomáhá k výtvarné stylizaci a variabilitě loutek.⁵⁸ Často na svých dílech spolupracovala s výtvarníky, jako jsou Jiří Trnka, Kamil Lhoták, Zdeněk Seydl apod. V *Příhodách kocoura Modroočka* Týrlová kombinuje plošné pozadí s plastickými háčkovanými aktéry, dekoracemi a rekvizitami.⁵⁹

⁵¹ BENEŠOVÁ, cit. 7, 51.

⁵² Tamtéž, cit. 7, 52.

⁵³ Tamtéž, cit. 7, 53.

⁵⁴ Tamtéž, cit. 7, 56.

⁵⁵ Tamtéž, cit. 7, 63.

⁵⁶ Tamtéž, cit. 7, 64.

⁵⁷ Tamtéž, cit. 7, 66.

⁵⁸ Tamtéž, cit. 7, 69.

⁵⁹ Tamtéž, cit. 7, 74.

Dalším významným zdrojem informací je *Dokumentace Hermína Týrlová* od Českého filmového ústavu.⁶⁰ Kromě životopisu, rozhovoru a filmografie obsahuje soupis všech cen, které dostala, seznam článků⁶¹ o Týrlové, a to jak českých, tak zahraničních, přičemž některé zahraniční jsou rozepsány. Nejlépe autorčin život zachycuje dílo Františka Tenčíka *Hermína Týrlová*.⁶² František Tenčík zde poměrně podrobně rozebírá jak život, tak dílo. Kniha obsahuje i seznam filmů do roku 1964⁶³ a kromě fotografií ji doplňují i perokresby samotné Týrlové. Konkrétně se chronologicky věnuje jednotlivým snímkům a vztahuje je i k autorčině životu. Zabývá se příběhem, samotnými filmy, autorčinými spolupracovníky, alegoriemi, jež její díla představují, psychologií postav a u *Ferdy Mravence* i zhotovování loutky, přičemž větší důraz než na materiály a práci s loutkou klade na alegoričnost příběhů a jejich přesahy (pospolitý boj proti křižákovi – *Ferda Mravenec*, boj hraček a gestapáka – *Vzpoura hraček*, pozdější osvětově a protirasisticky zaměřená díla, např. hnědý panáček v *Nepovedeném panáčkově*). Týrlová často užívá stylizaci a základní geometrické obrazce ke konstrukci svých loutek.⁶⁴ Tenčík popisuje postupné zjednodušování a stylizaci loutek, které se stávají měkčími a ohebnějšími.⁶⁵ Podobně jako Benešová, rozebírá chování loutek jako to, co představují, nebo že mají lidské vlastnosti.⁶⁶ Další prací, která se věnuje autorčině dílu, je *Ateliér Hermíny Týrlové* od Jany Janíkové a již zmíněného Lukáše Gregora⁶⁷. Část od Jany Janíkové obsahuje rozhovory s různými osobnostmi o Hermíně Týrlové i životopis a Lukáš Gregor se věnuje jednotlivým snímkům.

Dále o autorce píše i v odborných periodikách, jako třeba ve *Filmu a době*, čímž se zabývá v kapitole „Experimentální tvorba Hermíny Týrlové z pohledu tisku“. Přínosná je i kniha *Český animovaný film I, 1920–1945*⁶⁸ od Národního

⁶⁰ Hermína Týrlová. Praha: Český filmový ústav, 1970, 26 s. ISBN neuvedeno.

⁶¹ Po rok 1970, v němž dokumentace vznikla.

⁶² TENČÍK, František. Hermína Týrlová. Brno: Krajské nakladatelství, 1964, 78 s. ISBN neuvedeno.

⁶³ Rok vydání knihy.

⁶⁴ TENČÍK, cit. 8, s. 21.

⁶⁵ Tamtéž, cit. 8, s. 28.

⁶⁶ Tamtéž, cit. 8, s. 52.

⁶⁷ JANÍKOVÁ, Jana a Lukáš GREGOR. Ateliér Hermíny Týrlové. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2016. 162 s. ISBN 978-80-7454-593-1.

⁶⁸ Český animovaný film I, 1920–1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 978-80-7004-148-2.

filmového archivu, která uvádí přehled animovaných filmů do roku 1945, přičemž další díl ještě nevyšel.

Understanding Animation od Paula Wellse⁶⁹ je významnou teoretickou knihou zabývající se jednotlivými prvky animovaného filmu. Jednotlivé kapitoly jsou vždy doplněny případovou studií, stejně jako u Pikkova, který z Wellse vychází jak strukturováním textu, tak se zabývá podobnými tématy, avšak nahlíží na ně soudobým pohledem a zajímá se o nejnovější trendy. Nejprve se v rámci úvodu a první kapitoly věnuje pojmu „animace“ a jeho definování a nastiňuje i vnímání animace jinými tvůrci či teoretiky filmu. Poté se zabývá historickým vývojem animovaného filmu a uvádí různé typy animace.

Druhá kapitola se zabývá teorií animace, popisuje různé styly a přístupy a definuje rozdíly mezi ortodoxní a experimentální animací. Ortodoxní animace je spojena s realistickým stylem a slouží k masové produkci.⁷⁰ Postavy lidí a zvířat, ač značně barevně či jinak upravených, divák vždy jasně identifikuje.⁷¹ Experimentální animace často slouží jako osobní výpověď filmaře, a proto je dosti osobní a subjektivní.⁷² Co se týče continuity, je často iracionální, a divák si musí vytvářet vlastní analýzu a výklad. Dále se zabývá také *Clay Animation*, která je označována jako alternativní varianta k *Cel Animation*. Vyznačuje se užíváním modelů, loutek, objektů, výstřižků a dostává se tak k 3D animaci, jež je realističtější než kreslená.⁷³

Další kapitola se zabývá narativními strategiemi a určuje jejich charakteristické prvky pro animaci. Jmenuje konkrétně: metamorfózu, kondenzaci, synekdochu, symbolismus, a metaforu, výrobu, asociativní vztahy, zvuk, hraní a vystupování, choreografii a průnik. Poté následuje oddíl věnující se komice v animovaném filmu, konkrétně 25 způsobům, jak rozesmát diváka. Uvádí různé vizuální či verbální gagy, práci s očekáváním diváka a momentem překvapení, opakování apod. Otázka reprezentace a sociálního kontextu je řešena v rámci předposlední kapitoly a mezi probíraná témata patří záležitosti týkající se genderu,

⁶⁹ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London, New York: Routledge, 1998, 265 s. ISBN 0-415-15597-3.

⁷⁰ WELLS, cit. 9, s. 35.

⁷¹ Tamtéž, cit. 9, s. 36.

⁷² Tamtéž, cit. 9, s. 45.

⁷³ Tamtéž, cit. 9, s. 43.

rasy a klasického zobrazování muže a ženy. Závěr knihy je věnován vztahu mezi filmem a divákem.⁷⁴

Metodologie práce bude vycházet z knihy *Animasofie* Ůla Pikkova⁷⁵, jež je rozdělena do 11 kapitol, v nichž je detailně popsána struktura animovaného díla. Konkrétně se zabývá historií animovaného filmu, časem, strukturou, věrohodností animovaných postav, realismem, vyprávěním, prostorem, postavami, zvukem a milníky animovaného filmu. Pikkov vychází z filmové sémiotiky a postihuje specifčnost filmového znaku v animovaném filmu; shledává, že pracuje se znakem znaku⁷⁶, jehož definici přebírá od Jurije Lotmana. Dále se věnuje znakům jako symbolům, které jsou tvořeny vždy s nějakým záměrem a nutně k něčemu odkazují (více než ve filmu).⁷⁷ Tyto znaky však může každý divák číst jinak, s ohledem na svůj věk, diváckou zkušenost apod.⁷⁸ Speciálně pro české vydání dopsal Pikkov úvod, v němž se věnuje svému pohledu a vnímání české animace. V závěru jsou znázorněny milníky animace a v českém vydání je připojena doprovodná studie *Důležitost propojení animační teorie s praxí* od Elišky Děcké. Každou kapitolu doprovází případová studie, podporující lepší pochopení dané problematiky a demonstrování probíraných aspektů. Já budu vycházet především z kapitol pojednávajících o prostoru a postavách, na něž se v rámci své práce chci soustředit, jelikož chci přiblížit animační styl Týrlové a její práci s materiály, jimiž je specifická.

V úvodní kapitole autor definuje pojem „animace“, zmiňuje pradávné užití animace a názory několika filmových teoretiků a tvůrců. Rozdíl mezi animací a loutkovým divadlem komentuje takto: „*Pohyb loutek v loutkovém divadle netvoří animaci, neboť publikum má před sebou skutečný pohyb, zatímco pohybující se loutka v animovaném filmu animací je, neboť diváci sledují nehybné obrazy loutky, které pomocí rychlého sledu filmového sledu filmové projekce vytvářejí iluzi*

⁷⁴ Tamtéž, cit. 9, s. 10–243.

⁷⁵ PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2017, 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

⁷⁶ PIKKOV, cit. 10, s. 16.

⁷⁷ Tamtéž, cit. 10, s. 91.

⁷⁸ Tamtéž, cit. 10, s. 93.

pohybu. ⁷⁹ Dále se Pikkov věnuje typům animace a animačním technikám, a jelikož kniha vznikla v roce 2010, neopomíná ani nejnovější přístupy a techniky.

Ve 2. kapitole se zabývá historií a předchůdci animovaného filmu. Na tu navazuje další oddíl, jenž představuje animaci jako způsob komunikace a ukazuje, jakým způsobem s animací pracovali již desítky tisíc let př. n. l. Znázorňuje vývoj až do dnešních dnů, kdy slouží často jako piktoqram, maskot (olympijské hry) a zvyšuje se jeho znakovost. Jak poznamenal Paul Wells: „*Animace je všude. Je to všudypřítomná obrazová forma moderní doby.*“⁸⁰ Velký fokus na znakovost animovaných filmů a vztahování k minulosti (totemismus, první loutky – stínové apod.) a zároveň napojení na současnou dobu, kdy se znak objevuje prakticky všude, je dle mě v rámci publikací o animovaném filmu inovativním a přínosným. Kvůli úspoře času lidé využívají stále více znaky a vše se zjednodušuje a stylizuje, např. užívání tzv. „emotikonů“, které se stávají univerzálním jazykem světa. Znakovost by se dala vztáhnout i k Týrlové, která pracovala s loutkou představující jak svou personifikovanou roli, tak často i v případě předmětných loutek samotný předmět. U Týrlové se loutky mnohdy objevují v reálném prostředí a konfrontují se s živými herci, čímž se ještě více stávají znaky – představují jednak loutky a zároveň i hračky či předměty.

V dalších kapitolách se Pikkov věnuje již jednotlivým segmentům animovaného filmu, z nichž budu vycházet ve své práci s důrazem na oddíly, prostor a postavy v animovaném filmu. Jako první se v této sekci zabývá časem, jeho iluzivností a reprezentací času v animovaném filmu. Animované snímky s časem nakládají svébytně, různě s ním manipulují, což formuje časové roviny, a vzniká tak bezčasí, které dodává animovanému filmu velkou symboličnost.

Dále se zabývá strukturou animovaného filmu pomocí exkurzu do minulosti a vývoje technických možností; zobrazuje proměny struktury, až se dostává k funkci. Vždy záleží na tom, pro koho je snímek určen: zda je experimentální, podporuje nové techniky nebo nápady. Řeší též stopáž, narativ a jeho členění a kompozici. Podkapitoly „Kompozice“ a „Strukturální/materiální animace“ doplní moji metodologii. V rámci kompozice se podle Pikkova skládají klasické animované filmy z (čas)prostoru, postav a příběhu a ty se ve snímcích projevují v různé intenzitě. Právě podle toho, jaká složka je nejnvýraznější, lze animaci dělit

⁷⁹ Tamtéž, cit. 10, s. 15.

⁸⁰ PIKKOV, cit. 10, s. 35.

na: animaci prostředí, animaci postav a animaci příběhu. Animace postav a prostředí se soustředí spíše na lyriku a příběh je upozaděn (příběh nemá v rámci struktury díla takový význam), má poměrně pravidelný rytmus od začátku do konce. Struktura je často monotónní a opakující se. Animace prostředí si stejně jako animace postav drží pravidelnou strukturu, ale nepracuje s tak přesným opakováním v jednotlivých intervalech. Jak už samotný název napovídá, animace prostředí se soustředí na prostředí a postav je zde minimum, někdy žádné. Pokud tu jsou, tak se podřizují právě onomu prostoru. Mezi animaci prostředí lze zařadit i 3D architektonické animace, spořiče obrazovek, terapeutické či meditační animace. Animace příběhu má mnohem složitější strukturu a soustředí se na narativ. Struktura přesně odpovídá vystavění konkrétního příběhu. Od kompozice se Pikkov dostává ke strukturální/materiální animaci. Jedná se o snímky, u kterých je stěžejní struktura a obsah je spíše popisný. Obsah je určován technickým procesem nebo metodou animace. Do strukturální animace řadí i bezkamerovou animaci (vyrytá či nakreslená přímo na filmový pás), jelikož jak filmový pás, tak iluze, jež vyvolává, se stávají stěžejními v rámci daného filmu. Tato metoda se jako jediná soustředí na materiální stránku filmového pásu a též jeho vlastnosti.⁸¹ Prvky strukturálního animovaného filmu se nacházejí i u Hermíny Týrlové, která většinou pracuje s jednodušším příběhem; stěžejní je samotná animace, ať už loutková, či plošková. Předvádí divákovi, co vše v rámci dané techniky dovede, a soustředí se na animaci postav a prostředí.

Věnuje se též věrohodnosti postav. Již dříve se diváci často ztotožňovali s postavami. Ač věděli, že jde o animovanou postavu, brali ji skoro jako reálnou. S vývojem technologických možností dosahují postavy takové realističnosti, že jsou s realitou zaměnitelné. Na tuto kapitolu navazuje oddílem o realismu v animovaném filmu a znázorňuje posun od reality do hyperreality, až k nerealitě. Pomocí Wellse ustanovuje čtyři aspekty míry realističnosti: design, postavy, zvuk a pohyb. Věrohodnost a stírání hranice mezi realitou a animovaným filmem se řeší hlavně v posledních letech, ale i dříve se lidé ztotožňovali s loutkami. V každé době se v rámci technologické vyspělosti bralo za objevené a dokonalé něco jiného, a proto i dřevěná, značně nedokonalá loutka mohla být v minulosti brána jako skoro reálná. Týrlová se nesnažila napodobit vzezřením svých loutek realitu, ale spíše to, jak si

⁸¹ PIKKOV, cit. 10, s. 55–57.

postavy představují děti. Vycházela ze svých představ, jež se snažila přiblížit dětskému světu, či z předloh výtvarníků a loutky stylizovala. Tímto přístupem však mohla v dětských očích dojít k reálnosti loutek. Týrlová tedy pracuje s výraznou stylizací, čímž se vymezuje oproti jiným soudobým animátorům. Tímto zjednodušením ale dává více místa tématům, jež zpracovává; dítě se nemusí zabývat detaily loutek, ale soustředí se na hlavní myšlenku, kterou autorka předává. Hlavně v pozdější, často osvětové tvorbě je to velmi přínosné. Se zjednodušením pracuje i kvůli nízkému věku svých diváků; tvoří pro opravdu malé děti, oproti třeba Karlu Zemanovi.

Vyprávění je podstatné v každém filmu, animovaný nevyjímaje, proto mu Pikkov věnuje samostatnou kapitolu. V současné době je možné pomocí počítačů vytvořit prakticky vše. „*Lidské oko se dá snadno oklamat, svěst virtuálním obrazem a vizuálními triky, ale mnohem hůře lze ošálit lidské srdce – zde je třeba dobrý a poutavý příběh.*“⁸² Také se zaobírá vnější a vnitřní motivací postav, spontaneitou, vytvářením narace, výběrem postav, jež dotvářejí děj a mají stěžejní význam. Narativ v rámci své práce příliš rozebírat nebudu a soustředit se budu na jiné segmenty. Sama Týrlová měla k vyprávění specifický přístup, přičemž některé filmy měly scénář hotový předem a u jiných byl psán postavám přímo na tělo, jelikož nebylo předem jasné, co loutky uhradí. Takto postupovala hlavně kvůli experimentům s materiály, s nimiž většinou nebylo snadné pracovat, a často pak animace materiálu převýšila samotný příběh.

Prostor tvoří další oddíl. „*Animovaný prostor vzniká spojením vizuálního prostředí filmu, dramaturgie postav a zvuku.*“⁸³ Je otázkou, zda animovaný prostor slouží pouze jako jakási výplň s estetickou funkcí, nebo odkazuje k hlubším významům. Týrlová využívá jak reálného světa, tak světa vytvořeného přímo pro své loutky; často závisí na přítomnosti lidského/dětského herce. Jak uvádí Pikkov, podstatný je harmonický vztah prostředí a postavy: jedna musí druhé doplňovat a podporovat. Prostor dopomáhá i k „oživování“ samotného snímku a též podporuje příběh či vyprávění. U některých filmů, hlavně u raných Disneyho děl, se objevuje rozpor mezi poněkud plošnou postavou a prostorovou mizanscénou připomínající realitu. Co se týče Týrlové, ta často loutkovost umocňovala zmíněným umístěním do reálného světa. Ale převážně dochází k vyrovnání vztahu mezi postavou

⁸² PIKKOV, cit. 10, s. 83.

⁸³ Tamtéž, cit. 10, s. 91.

a prostředím, a snímky jsou tedy vyvážené. Obecně mizanscénou velmi propracovávala, až v pozdní tvorbě, kdy přešla k ploškové animaci, kde ani není možnost k takové detailnosti a prostorovosti; dochází k většímu důrazu na loutku a rekvizity. Ale zajímavý je rozpor mezi plošnou mizanscénou a prostorovými háčkovanými postavami v sérii *Z deníku kocoura Modroočka*; oproti dřívějším celoplošným snímkům je více reliéfní.

K prostoru se vážou již zmíněné postavy. Pikkov se zabývá tím, že kreslená postava přestává existovat, jakmile opustí své políčko, ale loutka existuje i po opuštění plátna, ač jako neživotný předmět. Podstatné je i snímání postavy kamerou; zajímavý je třeba snímek *Laika* Märta Kiviho, který využil kameru jako jednu z postav.⁸⁴ Postava v animovaném filmu je vlastně maskou svého tvůrce, jenž pomocí ní předává své poselství. Věnuje se též znakovosti a rituálnosti postav. Animované postavy oproti hercům nehrají, ale popisují; život jim vdechne až animátor, a jsou tedy pevně vázány na člověka, jsou zprostředkovateli reality. Tímto specifíkem se blíží loutkovému divadlu. Oproti lidským hercům se loutky chovají předvídatelně a tím získávají sympatie u dětských diváků.

V současné době se vrací i kult totemismu, kdy děti sbírají figurky z animovaných snímků a stávají se tak kultovními. S tímto kultem vlastně pracovala i Týrlová, která třeba využila Sekorovy předlohy, a její snímek *Příhody Ferdy Mravence* byl díky tomu lépe přijat, jelikož postavu děti již znaly. Týrlová se svými postavami pracuje specifickým způsobem a výrazná je i práce s různými materiály. Jak zmiňuje Pikkov, topornost loutce ubírá na reálnosti, ale lze této vlastnosti využít, a to v případě, že budou loutky představovat to, kým jsou, jejich fyziologickou podstatu (hračky se budou chovat jako hračky, předměty budou sice oživené, ale budou jednat v souladu s jejich účelem). Přesně toto užívá ve svých snímcích i Týrlová, což odkazuje k již zmíněné znakovosti. Těmito a dalšími specifiky autorčiny práce s prostředím a postavami se tedy hodlám ve svých analýzách zabývat s důrazem na výtvarný styl a materiály.

Poslední kapitola se zabývá zvukem. Nejprve zkoumá historii zvukových animovaných filmů a dostává se k významnosti zvuku, který podporuje živou akci. Pomocí jednotlivých tvůrců Pikkov znázorňuje různé přístupy k zvuku, např. Disney se snažil o realismus a harmonii a Tex Avery vyhledával přehnané zvukové

⁸⁴ PIKKOV, cit. 10, s. 103.

efekty.⁸⁵ Poté se věnuje typům zvukových prvků.⁸⁶ I Týrlová výrazným způsobem využívá ve svých snímcích hudbu, která často dopomáhá i k zapamatování si díla a jeho identifikování. Její snímky jsou, podobně jako u Disneyho (ze kterého vychází), velmi muzikální a taneční.

Postup analýzy konkrétně vychází z kapitol „Prostor v animovaném filmu“ a „Postavy v animovaném filmu“. Kapitola o prostoru se zabývá tvorbou prostředí, ať už plošnou, či 3D, propojením postav, prostoru a zvuku, které musí dodržovat určité zákonitosti, aby působily věrohodně a kompaktně. Prostor v animovaném filmu tvoří jakýsi archiv vzpomínek a myšlenek postav, protože ty je mimo plátno nemají. Tvoří také kulturní prostředí a přivádí animované postavy k životu. Zmiňuje též matoucí kombinaci 2D postav a 3D pozadí a naopak. Animovaný prostor tvoří nejen vizuální prostředí filmu, ale i postavy a zvuk.

Podle podoby loutek lze často odvodit, jak bude vypadat mizanscéna, protože povětšinou spolu ladí, ale někdy jdou i proti sobě (využívání heterogenního prostředí – reálného světa a loutek v některých snímcích Týrlové). Pikkov uvažuje nad tím, zda mizanscéna je pouhou výplní animovaného snímku, nebo díky ní pochopíme samotný snímek. Prostor v animovaném filmu ztělesňuje myšlenky postav, vzpomínky, sny a kolektivní vědomí a tvoří tak s loutkou vzájemně propojený komplex. Kromě fyzické podoby tedy prostor vdychává loutkám život. Harmonický vztah prostředí a loutky nastává, když vychází z téhož konceptu a podobných stylistických postupů. Prostor pomáhá divákům sledovat lineární vyprávění příběhu. Ačkoli se Pikkov kameře a střihu nevěnuje, doplním analýzy i o tyto aspekty, jelikož se jedná často o loutkovou animaci a i v případě ploškových animací jsou jejich nezanedbatelnou součástí, jež ovlivňuje samotný snímek.⁸⁷ Druhá kapitola, z níž budu vycházet, se soustředí na postavy v animovaném filmu a řeší specifickou animovaných loutkových postav, jež po překročení hranice políčka nadále existují, oproti hranému a kreslenému filmu. Postavy v animovaném filmu nejen hrají samy sebe, ale je v nich otisknut i vliv samotného animátora-stvořitele. Díky tomu, že postavy reagují předvídatelně, uklidňují děti a ty se cítí bezpečně. I proto dají děti přednost spíše animovaným filmům před hranými. Také se zabývá totemičností animovaných filmů, kterou spatřuje v různém propagování.

⁸⁵ Tamtéž, cit. 10, s. 118.

⁸⁶ Tamtéž, cit. 10, s. 15–120.

⁸⁷ PIKKOV, cit. 10, s. 91–98.

Animované postavy musí být nutně zjednodušeny kvůli pohybu, a proto často využívají i různých neforemných kostýmů, skafandrů, čímž působí uvěřitelněji. Postavy neodkazují pouze k jednomu významu, jedné bytosti, ale k celému souboru významů. Zabývá se i tím, nakolik animovaný film vychází z divadla, což rezonuje s loutkovými snímky Týrlové. Postavy a obecně animované snímky (hlavně pro menší děti) využívají základních barev, opakující se jednoduché hudby a známého prostředí; u starších dětí to je často škola či ulice (u Týrlové je obliba ulice značná). Toto souznění a jednoduchost pomáhají vyznění postav. Podstatným prvkem je i míra realističnosti či stylizace postav, jimiž se Pikkov zabývá v kapitole „Věrohodnost animovaných postav“, přičemž stylizovanější postavy se pohybují a působí uvěřitelněji v rámci daného snímku než ty perfektně napodobující realitu.⁸⁸ Analýzy doplním též o konkrétní popis loutek a jejich výtvarné a materiální zpracování, jelikož jde o výrazný rys autorčiny tvorby, jež dbá hodně na vizuální stránku a práci s materiály. Základní zaměření na analýzu prostředí a postav jsem zvolila kvůli tomu, že Týrlová pracuje hlavně s animací prostředí a postav, čímž se zabývá i Pikkov, jak jsem již zmínila. Soustředí se hlavně na vizuální vyznění snímku a pomocí analýzy těchto složek nejlépe demonstrují její autorský animační styl.⁸⁹

Analýzu zaměřím také na prvky strukturálního a absolutního filmu, jak je definuje Martin Čihák v knize *Ponorná řeka kinematografie*.⁹⁰ Autor se snaží přiblížit skladebné postupy filmových avantgard. V jednotlivých kapitolách člení filmovou avantgardu na šest oborů, podle toho, jaké využívají výrazové prostředky, přičemž začíná tím nejméně narativním. Postupy demonstruje na jednotlivých dílech a autorech a zmiňuje i různé školy a lokální přístupy. První kapitola se zabývá strukturálním filmem. U strukturálního filmu je výrazná právě struktura – stavba snímku a obsah ustupují do pozadí. Mezi čtyři základní charakteristické prvky patří: pevně fixované postavení kamery, využití flickr efektu (mžítkový jev), práce s opakováním záběrů a přefilmování fotografií, diapozitivů či filmů – a Čihák ještě přidává prvek fotogenické podloží. Strukturální filmy nemají narativní ani poetický obsah a odkazují pouze ke své podstatě. Nepracují se symboly a snaží se, aby divák vnímal film jako iluzi a uvědomoval si jednotlivé filmové prostředky.

⁸⁸ PIKKOV, cit. 10, s. 61.

⁸⁹ Tamtéž, cit. 10, s. 101–108.

⁹⁰ ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013, 302 s. ISBN 978-80-7331-283-1.

V rámci pohybu využívají hlavně světlo. Řeší také optiku, rychlost okének za vteřinu – časorytmus, kognitivní vnímání diváků. Tvůrci těchto snímků často tíhli k malířství nebo jím byli ovlivněni.⁹¹ Jelikož i v dílech Hermíny Týrlové se objevují prvky strukturálního filmu, soustředím se na jejich identifikaci (podle vymezení Martina Čiháka) a na jejich funkce a významy v rámci představeného Pikkovova přístupu. Na tomto základě pak demonstruji specifičnost její tvorby a experimentálního stylu.

Další kapitola se věnuje absolutnímu filmu. Na absolutní film měl zásadní vliv Vasilij Kandinský, kubismus a futurismus. Diváci jsou u těchto filmů schopni vnímat geometrické tvary, někdy i rytmickou výstavbu díla, ale v hodnocení zůstávají na povrchu. Na absolutní film měl vliv též příchod technologických novinek: osciloskopů vytvářejících křivky, prapočítačů apod. Absolutní film tedy pracuje s abstraktními tvary, barvou a experimentem. Jak jsem již zmínila, tvůrci těchto filmů vycházeli z výtvarného umění, avšak film není statický, pracovali tedy i s pohybem, a to hlavně pomocí barevného rytmozování, hudby a cílení na emoce diváka. Popisuje vývoj tvorby některých autorů, postupný přechod od výtvarného umění k filmu a práci s barvou apod. Absolutní film byl postupně ovlivňován i různými náboženstvími, pronikala sem spiritualita, magičnost i vliv drog. Autoři využívali různé nové umělecké techniky, jako je třeba batikovaná animace Harryho Smitha.⁹²

Dalším oddílem je čistý film a váže se hlavně k Henrimu Chomettovi a hnutí cinéma pur. Často se mísí pojmy „absolutní“ a „čistý film“, avšak čistý film je ryze fotogenický, liší se předsnímanou realitou. Čistý film se nesnaží hledat abstraktní prvky v realitě, ale bezprostředně přítomné v realitě a využívá pouze filmových prostředků a techniky. Opět se objevuje důraz na rytmus, ale vychází ze samotného snímku a není do něj dodán z vnějšku jako u absolutního filmu. Podobně jako strukturální film rezignuje na jakýkoli děj či dokumentarismus. Využívají různých optických deformací, světelných a zrcadlových reflexů, proměnlivé frekvence snímání, distorze, zmnožení obrazu, extrémních detailů, užití negativů, přičemž se snaží vytvořit čisté kinematografické obrazy a rytmus.⁹³

⁹¹ ČIHÁK, cit. 11, s. 21–67.

⁹² ČIHÁK, cit. 11, s. 69–119.

⁹³ Tamtéž, cit. 11, s. 121–149.

Čtvrtá kapitola se věnuje sklíženému filmu, podstatou těchto snímků je pracování s již použitými fragmenty, kterým je přičknut nový význam. Jedná se vlastně o filmovou koláž – asambláž, využívají různé výstřižky fotografií, znovunalezené filmové materiály, jako staré týdeníky, reklamy, hrané či instruktivní filmy. Přefilmovávají a znovu uspořádávají filmový materiál a snaží se ho zpřítomnit a zdůraznit jeho materiálnost. Sklížený film pracuje s „druhotnou realitou“, jelikož přebírá již vzniklý materiál a vytváří mu nový význam. Absolutně se nesnaží napodobit realitu.⁹⁴

Spontánní film tvoří další druh, který však bývá často řazen k avantgardnímu. Liší se filmovou skladbou, protože pracuje s bezprostředností a nahodilostí a montáž je spjatá s natáčením. To nadneseně znamená, že autor stříhá přímo v kameře. Podstatná je tzv. „řízená náhoda“, podobně jako u *action painting* či automatického psaní surrealistů. Pohrávají si s kompozicí, temporytmem, filmy jsou tvořeny změtí záblesků a fragmentů, různou délkou záběrů – *flash and freeze* (jeden záběr je velmi krátký a je vložen mezi dva podobné záběry a stává se jakoby „zamrzlým“).⁹⁵

Další kapitola se zabývá avantgardním filmem, který Čihák chápe jako užší termín, než je filmová avantgarda. Řadí sem snímky s obdobným dějem – hrdina ztrácí soudržnost se svým okolím a buď ji získá zpět, nebo ne. Avantgardní film využívá film jako záznamové médium reality. Snaží se vytvořit podivnou realitu pomocí nezvyklých a podivně řazených záběrů a velkých detailů (pohřební věnce, detail oka, létající klobouky apod.). Pracují s extrémami, a to jak v rámci zobrazování předmětů, tak při osvětlování.⁹⁶ Závěrečná kapitola – „Sedmero ustanovujících řezů“ – nabízí vhled do teorie filmových avantgard. Jednotlivé filmy a obory avantgardních filmů pracují s předměty, barvami či jevy a snaží se, aby divák spatřil jednotlivé vztahy.

Analýzy se soustředí na následující klíčové prvky převzaté od Pikkova: prostředí, ať už 3D, či 2D, vztah prostředí a animované postavy, kompozice a strukturální/materiální animace, míra a způsob stylizace postavy a otisk autorského stylu v animovaných postavách, které charakterizují inovativnost její tvorby, naopak upozadí příběh a dialog, jejichž funkce Týrlová upozaduje či je používá

⁹⁴ ČIHÁK, cit. 11, s. 151–195.

⁹⁵ Tamtéž, cit. 11, s. 197–205.

⁹⁶ Tamtéž, cit. 11, s. 207–243.

konvenčně. Dále vycházím s Čiháka a pojmu „strukturální film“, jelikož jeho prvky se v dílech Týrlové vyskytují. Budu se snažit v rámci analýz prokázat, jak si je autorka osvojila, anebo zda je nevyužila vůbec. Před vlastními analýzami představím nejprve děj filmu a uvedu, zda se jedná o čistě autorčin počin, nebo vychází z nějakého námětu či díla, protože tato skutečnost ovlivňuje styl snímku. Co se týče technických informací o jednotlivých snímcích, ty uvedu v seznamu pramenů. Poté zmíním, zda loutky hovoří (pokud ano, tak jakým způsobem) nebo jestli snímek provází vypravěč a kdo jím je.

Toto je podstatný faktor, jelikož přidaným vypravěčem se už snímek více blíží klasické animované pohádce a vytrácí se umělecké invence strukturálního filmu. Také se budu zabývat ruchy a hluky, jež doprovází děj. Jelikož autorčina díla obecně příliš nehovoří – a když, tak až v pozdější tvorbě –, je důležité tyto skutečnosti zmínit; často velmi mění vyznění celého filmu a obecně svůj autorský styl. Právě minimalismus v rámci komunikace zdůrazňuje působení vizuálních složek a také hudby. Týrlová tedy s divákem komunikuje, ale často ne prostřednictvím slova. Jak už jsem uvedla, klade důraz na hudbu; u té se budu zabývat, zda slouží jako doprovod, nebo pomocí ní hovoří k diváku, a také faktům, zda se jedná o diegetickou, či nediegetickou hudbu apod. Hudba, hluky a ruchy jsou důležitou součástí i strukturálních filmů, které sice obecně kladou důraz hlavně na vizuální stránku, ale zvuk využívají k docílení kýženého efektu. Vlastně s hudbou pracují podobně jak s obrazem, prolínají se a tvoří rytmus díla.

Dále se budu věnovat mizanscéně, u které popíšu pozadí, práci s hloubkou prostoru, kulisy a rekvizity. Zde se pokusím demonstrovat výtvarný přístup Týrlové k jednotlivým segmentům. U mizanscény si budu též všimnout její variability a příp. i pohyblivosti a funkčnosti kulis a rekvizit. Zde je důležité zmínit, zda se jedná o homogenní, či heterogenní prostředí a jaký důraz na něj autorka klade v rámci příběhu: jestli užívá stylizované, nebo reálného prostředí, na což opět navazuje strukturální film, jenž využívá fotogenického podloží. Ukážu, jaký vliv má na snímek barevnost a jaké barvy užívá; v případě černobílých filmů pojednám o kontrastnosti aktérů i ve vztahu k prostředí (práce s barvou a kontrasty je jedním ze znaků strukturální techniky). Práce s barvami dopomůže k určení specifik její práce. Popíši také kostýmy, jež jsou nedílnou součástí výtvarného stylu snímku i samotných loutek. Pomocí kostýmů určím postavení postav, jejich stáří, pohlaví či funkci. U osvětlení se zaměřím na to, zda vychází z reality, nebo je umělé,

přirozené, či neměnné, povětšinou v případě ploškové animace, jaké typy světel užívá, a na kontrast světla a stínu, jelikož i světlo má zásadní vliv na působení celého díla. Na světle a jeho střídání s tmou, tzv. „flickr efektu“, a často i na barevném světle je postaven strukturální film, a proto budu sledovat, zda některé z prvků užívá i autorka.

Kamera a střih jsou také podstatnou součástí animovaného snímku a právě na těchto prvcích lze postupem času dobře sledovat vývoj autorčiny tvorby a její zlepšující se dovednosti v těchto odvětvích. Postupně zvládá složitější animátorské úkony a díla jsou stále více dokonalá. Rozeberu tedy vzdálenost záběrů, plány, hloubku pole ostrosti, úhel pohledu, jízdy kamery, délku záběru a střih, přičemž se budu soustředit i na to, jak pracuje s kamerou ve vztahu ke strukturálním technikám.

Velmi podstatným segmentem mých analýz jsou typy loutek, tj. jak jsou stvořeny a jak s nimi Týrlová pracovala. Budu se zabývat jak vzhledem, tak chováním loutek, jejich případným polidštěním či třídním postavením; loutkovostí loutek, která je v některých dílech umocněna hercem. Také popíšu, jakým způsobem pracuje autorka se vzhledem postav, nakolik je stylizuje, které části zvětšuje apod. Stylizace, práce s geometrickými tvary apod. opět odkazuje ke zjednodušeným obrazcům a aktérům strukturálních filmů. Míra práce s těmito prvky se v průběhu autorčiny tvorby mění. Vzhled loutek má také vliv na to, jak je divák vnímá a zda se jedná o kladné či záporné hrdiny, ale ne vždy je to u autorky jednoznačné. To, co loutky vyjadřují a na co odkazují, se také pojí ke znakovosti, kterou se zabývá Pikkov, čemuž se budu též věnovat. Kromě vzhledu dotváří postavy jejich pohybování, ať už typický způsob chůze, či náhlá změna chování – pohybu při nečekané události. Také se budu věnovat gestům a mimice, ač často velmi minimalistické.

Nakonec se zaměřím na výtvarné zpracování postav a materiály, jež pomohou k určení autorčina výtvarného stylu. Opět zmíním, zda se jedná o vlastní, či převzatý příběh, jelikož tato skutečnost ovlivňuje další práci Týrlové a nemůže se od předlohy zcela oprostit. Budu se zabývat velikostí loutek, materiály, funkčností a pohyblivostí loutek. Často využívala základní geometrické tvary a tím se blížila strukturálním technikám; také zmíním materiály, z nichž byly vytvořeny kulisy, rekvizity a vůbec mizanscéna, a též funkčnost mizanscény. I důraz na materiály a strukturu je podstatný. Ačkoli užívá hodně stylizace, její díla jsou propracovaná do

detailů a vytváří samostatné světy, jež osloví nejen dětské diváky. Na práci s materiály lze nejlépe sledovat vývoj její tvorby a přiblížení se dětskému světu. Také je tímto způsobem práce specifická a dobře rozpoznatelná mezi ostatními animátory.

Experimentální tvorba Hermíny Týrlové z pohledu tisku

Tvorba Hermíny Týrlové je považována za experimentální, a to hlavně kvůli její práci s neobvyklými materiály, na což v průběhu svého působení klade stále větší důraz. Jako experimentující umělkyni ji vidí také soudobý tisk. O Hermíně Týrlové se periodika zmiňují v rámci informací o nových snímcích, recenzí, rozhovorů, hodnocení soudobé animované tvorby a reflektování různých filmových festivalů. O její tvorbě se vyjadřují noviny, jako *Rudé právo*, *Mladá fronta* či *Lidová demokracie*; hojně i časopisy, např. *Vlasta* a *Květy*, ale i specializovaná periodika: *Filmové noviny*, *Filmové informace*, *Kultura* či *Kino*. V závislosti na tom se liší i odbornost článků.

Podle Brejchy je pro Týrlovou typická nemluvnost loutek a pohybování způsobem, jakým dovolí materiál; tím si zachovává svůj osobitý umělecký styl. Inovativním prvkem je i její pojetí loutky v rámci jakési epické říše, jež podporuje dětskou fantazii a podobá se tak skutečným hračkám. Práce Týrlové je progresivní, neustále objevující nové možnosti pro další vývoj českého animovaného filmu.⁹⁷ Boček komentuje typické přiblížení se světu dětí, které vychází z autorčina osobního vyjádření a citu. Avšak ne všechny inovace a experimenty se vydařily, sama Týrlová hovoří o *Zlatovlásce* jako o chybě. Přidala sem oproti jiným snímkům i mluvené slovo, kvůli oblibě Kainarova básnického textu, ale v kombinaci s loutkou působí nepatříčně.⁹⁸

Její práce s různými materiály je též spjata s tématem; když jde o příběh vlastní, lépe a dříve dokáže zvolit správnou techniku a materiál.⁹⁹ Snímky jsou vyprávěny z dětského úhlu pohledu a často se logikou, chaotičností a spleťostí blíží snu.¹⁰⁰ Ve *Filmu a době* z roku 1960 Boček shledává výrazným elementem i harmonii mezi citem a výrazem a tvarem a myšlenkou.¹⁰¹

Jako první experimentální dílo lze podle Tenčíka považovat *Uzel na kapesníku*, jenž oživuje materiál jako nikdy předtím. Stejně jako v dalších případech ji sám materiál inspiroval k vytvoření příběhu. Čím složitější bylo rozpoohybování

⁹⁷ Bohumil Brejcha. Loutkový film ze Zlína. *Filmové noviny*. 1947, č. 22, s. 5. ISSN 1801-9722.

⁹⁸ Jaroslav Boček. Setkání s Hermínou Týrlovou. *Kultura*. 1957, č. 49, s. 3. ISSN 0452-7984.

⁹⁹ Jaroslav Boček. Setkání s Hermínou Týrlovou. *Kultura*. 1957, č. 49, s. 3. ISSN 0452-7984.

¹⁰⁰ Jaroslav Boček. Cesta Hermíny Týrlové za loutkovým filmem. *Film a doba*. 1960, č. 3, s. 161. ISSN 0015-1068.

¹⁰¹ Jaroslav Boček. Cesta Hermíny Týrlové za loutkovým filmem. *Film a doba*. 1960, č. 3, s. 162. ISSN 0015-1068.

loutek z různých materiálů, tím propracovanější byla fabule a fantazijní účinek na děti.¹⁰² Tunys ve *Vlastě* z roku 1969 zmiňuje, že při ožívování různých materiálů a předmětů měla dokonce v úmyslu vytvořit „železnou pohádku“.¹⁰³ Svě často složité animační přístupy podle Štola vyvažuje jednoduššími, avšak přínosnými příběhy. Týrlová se snaží pomocí svých snímků zprostředkovat dětem umění.¹⁰⁴ Hlaváčová si všímá, jak se ve snímku *Pišťalka* pokouší o filmovou koláž a kombinuje různé materiály, jako sklo, staniol apod.¹⁰⁵

Jan Kliment v *Rudém právu* z roku 1975 žasne nad schopností rozanimovat ploché figurky z plsti, oživit uzel na kapesníku či postavičky z vlny a poukazuje na nezvyklý prvek spojení živého herce a animované postavy, jež kromě ní užívá ještě Karel Zeman. Svým experimentálním stylem směřovala k tomu, aby dílo mluvilo samo za sebe a bylo srozumitelné dětskému divákovi, co nejlépe na něj zapůsobilo a obohatilo ho.¹⁰⁶ Mezi filmy, které experimentují s nezvyklými materiály, patří i série *Z deníku kocoura Modroočka*, jež pracuje s vlněnými úplety, z nichž vytvořila jak postavy, tak celé prostředí.¹⁰⁷

Soudobá žurnalistika shledávala nejvíce experimentálními prvky autorčinu práci s všemožnými materiály, jejich kolážemi a přizpůsobování příběhu tomuto faktoru. Dále kombinace loutky a živého herce a rozanimování různých věcí a hraček. Často se články ve svých výrocích opakovaly nebo se vyjadřovaly spíše obecně k filmové kariéře Týrlové, jejímu působení v rámci zlínských ateliérů či se věnovaly spíše ději jednotlivých snímků. Velký vliv, hlavně na některá periodika, měla tehdejší ideologie a tím se měnil i výklad samotných snímků a tvorby Týrlové.

¹⁰² František Tenčík. ... nad dílem Hermíny Týrlové. Zlatý máj. 1963, č. 12, s. 569. ISSN 0044-4871.

¹⁰³ Ladislav Tunys. Hermína Týrlová. Vlasta. 1969, č. 4, s. 9. ISSN 1212-1290.

¹⁰⁴ Karel Štol. Rozsvítit dětské oči. Rudé právo, roč. 50–51, 12. prosince 1970, č. 295, s. 5. ISSN 1211-2119.

¹⁰⁵ Miroslava Hlaváčová. Nestárnoucí paní Hermína Týrlová. Záběr. 1970, č. 14, s. 7. ISSN 1804-0225.

¹⁰⁶ Jan Kliment. Umělkyně vpravdě národní. Rudé právo, roč. 55–56, 11. prosince 1975, č. 292, s. 5. ISSN 1211-2119.

¹⁰⁷ Zasměj se, klubičko, zaplakej, korálku. Květy, roč. 25, 11. prosince 1975, č. 50, s. 38. ISSN 0023-5849.

Analýzy

1 Ferda Mravenec (1944)

Snímek *Ferda Mravenec* vychází z knižní předlohy Ondřeje Sekory, rozehrává jeden z Ferdových příběhů, ale přejímá jen několik motivů a postav. Ze tmy se postupně probouzí palouk a s ním i Ferda Mravenec. Jelikož je vykreslen jako pracovitá postava, ihned se dá do práce a vydá se řezat dřevo, přičemž po cestě ještě nakrmí hlemýždě. Poté co se mu převrhne trakař se dřevem, nalezne kostku cukru a svolá další mravence a společně začnou cukr zachraňovat. Avšak najednou se tam objeví muší slečna zpěvačka a cvrček houslista, začnou koncertovat, za což jsou odměněni cukrem. Jenže slečna zpěvačka nechce cukr přijmout a začne se s Ferdou honit. Provádí různá alotria, až najednou nedopatřením spadne slečna zpěvačka do pavoučí sítě. Ferdovi se slečna zpěvačka líbí a začne ji zachraňovat, ale podlý pavouk křížák na ně spustí další sítě, a tak nemohou uniknout. Křížák si už brousí nůž – a vtom, díky Ferdovu volání, přijíždí hlemýžď a zachraňuje je. Pavouk je dohnal, ale hlemýžď jej zavřel do ulity jako do vězení a mravenci jej poté za trest uvěznilo do makovice, kterou roztáčel svým šlapáním stroj, jenž krmil malé mravenčí larvy. Vše končí hmyzím koncertem a tancem Ferdy a mušky, k nimž se přidají i mravenci a ostatní.

Příběh je možné rozsegmentovat na několik celků, které jsou poměrně podobně vystavěné (Ferda se dostane do nesnází, nebo naopak se mu něco podaří a zavolá ostatní a situace se vyřeší). Tímto opakujícím se prvkem, poměrně stabilním rytmem a jednoduchostí příběhu se snímek podobá strukturálnímu filmu. Autorka klade důraz na průběh samotné animace, loutky a film, ale oproti klasickému strukturálnímu filmu přece jen pracuje s nějakou symbolikou, ač minimální (souboj dobra a zla v rámci příběhu nebo symbolika samotných postav).

Příběh neprovází vypravěč, jak je v pozdějších dílech Týrlové zvykem, a ani postavy nemluví. Jelikož se jedná o první dílo Hermíny Týrlové a první animovaný loutkový film vůbec, je značně zjednodušený a vychází ze zahraničních vlivů. Postavy se vyjadřují spíše citoslovci, ruchy, hluky, gesty nebo převážně zpěvem a hudbou, přičemž zvuky, hluky a ruchy vydávají i rekvizity, jako květiny, koníkovy nohy, o něž Ferda řeže dřevo, apod. Tímto minimalismem umocňuje důraz na samotné postavy, prostředí a vůbec animační proces, čímž se zabývá i Pikkov.

Zvukově pracuje hlavně s dynamickou a výraznou hudbou a zmíněnými ruchy, hluky a citoslovci, čímž se podobá postupům strukturálního filmu, jenž výrazně pracuje s hudbou a stojí na pomezí výtvarného umění a hudby. Společně s prostředím působí postavy jako celek, jenž se doplňuje právě i v jednoduché komunikaci. Jak jsem již zmínila, stěžejním prvkem je hudba, která se prolíná celým příběhem a jednoznačně svou muzikálností odkazuje k Waltu Disneymu. Tento prvek se však hojně objevuje i v současné 3D animaci apod. Hudba je obecně významnou složkou, často nerozlučně spjatou s animovaným filmem, a v současné době jsou často filmové soundtracky animovaných snímků oblíbenější než samotné dílo. Hudba se zde vyskytuje jak nediegetická, jež provází celý příběh, tak diegetická, kterou provozují samotné postavy. Hudba dodává na akčnosti, rytmicky ladí s příběhem a působí věrně. Práci s hudbou se podobá strukturálnímu filmu, avšak neuzivá tak atonální a experimentální hudbu (převážně nediegetickou), ale jelikož tvoří pro děti, hudba je více lyrická, někdy i doplněná o zpěv. Prvky strukturálních tendencí lze sledovat i v tom, jak hudba doprovází, často i předznamenává a dynamizuje děj. Důležitý je také výrazný rytmus, který rytmizuje samotný příběh a snímek.

1.1 Mizanscéna

Děj se odehrává na blíže neurčené louce v okolí mraveniště a pouze v exteriéru. Podobá se reálnému prostředí, ale je značně stylizovaný, přizpůsobený potřebám postav a vytvořený v podobném stylu. Pozadí je plošné a téměř neměnné změny nastávají pouze vlivem proměny počasí a světla. Vyniká tak hloubka prostoru, jenž je tvořen plasticky modelovanou krajinou. Stejně jako u většiny autorčinných děl, i zde se objevuje důraz na postavy a prostředí a příběh je spíše jednodušší a pracuje se smyčkami a víceméně rovnoměrně se vyvíjí. Dalo by se tedy říci, že pracuje s animací postav a prostoru, jež vzájemně spolupracují, a autorka pomocí nich předvádí, co vše jako animátorka dokáže. Využívá prostorové prostředí, jež svou detailností, výtvarným stylem a materiály ladí k loutkám. Rekvizity představují neživé předměty (trakař, různé nářadí mravenců, hudební nástroje, pavoukův brus na nože apod.). Kulisy dokreslují celý příběh a převážně se jedná o kopcovitou krajinu plnou květin, trávy a klacíků – a objevuje se zde i potůček. Předměty postavy často užívají k další akci. Např. květiny, jež posouvají děj pomocí zvonění

na poplach, připomínají zvonky, také se pohybují – rozkvétají, padá z nich pyl na Ferdu při hře s muškou, slouží jako trubka a jsou užity i v titulkové sekvenci.

Funkční je též hrachový lusk, který Ferda otevře zipem hlemýždi; ozubená noha kobylky – řeže na ní dřevo; makovice, jež slouží jako vězení pavouka, i součást stroje na krmení larev či hřib, který vyroste pod Ferdou a muškou a pomůže k jejich záchraně apod. Co se týče barevnosti, jedná se o černobílý snímek, jelikož v té době barevný ani nebyl možný. Jsou zde proto užity převážně kontrastnější odstíny šedé a černé a bílé, a to hlavně na postavách (černobílí mravenci). Jakožto hlavní postavy/prvky snímku výrazně kontrastují a tím se blíží barevným strukturálním snímkům, rychle měnícím různé a odlišně barevné tvary. Pozadí a kulisy jsou méně kontrastní, aby vynikli aktéři. Kontrast a „barevnost“ se mění v závislosti na osvětlení, jež se řídí přírodními cykly, tudíž nocí, dnem či změnou počasí. Při práci s mizanscénou tedy užívá vytvořených kulis a prostředí, a ne jako ve strukturálních snímcích fotogenického podloží.

Kostýmy dotváří jednotlivé postavy, mravenčí dělníci mají přiléhavé, ale neforemnější pracovní úbory a mravenčí matky šaty, jež lépe zdůrazňují jejich postavu. Nejlépe však přiléhají šaty mušky, která učarovala Ferdovi. Ferdův švihácký šátek dodává na unikátnosti postavy. Oblečení nosí prakticky jen mravenci, konkrétně mravenčí dělníci jsou oblečení do jednoduchých režných šedivých pracovních úborů s vysokým límcem připomínajících dělnický oděv (někdy jednoduché tričko s dlouhým rukávem a kalhoty) a mravenčí matky mají šaty podobné šatům matky v domácnosti – tmavé šaty s nabíranými rukávy, volánem na lemu sukně a zástěrou. Ferda Mravenec nosí pouze svůj typický šátek kolem krku. Kromě muší slečny zpěvačky, která má tmavé upnuté šaty, jež lemují její štíhlou postavu s důrazem na výstřih, kolem krku má malý límeček ve tvaru květiny, ostatní nemají nic a jejich stylizovaný vzhled působí jako kostým. Všechny postavy vlastní boty: mravenčí dělníci včetně Ferdy nosí černé kotníkové boty, muška má černé střevíčky, její spoluhráč cvrček chodí v botách připomínajících papuče, mravenčí matky mají střevíce připomínající dřeváky a brouci-hudebníci vlastní světlé kotníkové boty. Kostýmy napomáhají určit funkci jednotlivých postav a jejich postavení. Ačkoli působí postavy spíše tak, že jsou si rovny, Ferda vyčnívá nad ostatní mravence, ať už vzhledem, či chováním, a obecně mravenci jakožto prakticky jediní odění vyčnívají nad ostatní hmyz. Rovněž pomocí kostýmů

rozeznáváme pohlaví postav, přičemž ženské hrdinky jsou všechny oblečené v šatech.

Věk se pomocí kostýmů či stylizace postav příliš rozeznat nedá, spíše se postavy jeví všechny stejně staré. Snad možná zlý pavouk a cvrček jsou starší, ale to je diskutabilní.

Osvětlení vychází z přírodních cyklů, a proto simuluje slunce (na začátku měsíc) – svítí shora a je měkké a rozptýlené. Mění se pouze na začátku ze tmy a tlumeného osvětlení na jasné denní světlo s nepříliš výraznými stíny. Ke konci se ještě promění kvůli dešti, při kterém se mírně zatmí a stíny jsou výraznější, což dodává na tajemnosti a děsivosti scény, kdy se pavouk chystá pozřít Ferdu a mušku a kdy utíkají. V rámci osvětlení je pro strukturální film zásadní tzv. „flickr efekt“ (velmi rychlé nahrazení jednoho předmětu druhým, vzniká blikotavý či mžitkový efekt, např. když rychle projíždíme pravidelně vysázenou alejí a mezi stromy probleskává slunce)¹⁰⁸, s tímto efektem však Týrlová nepracuje.

1.2 Kamera a střih

Kamera převážně zabírá celky a polocelky, a to hlavně když se na scéně objevuje akce skupiny mravenců či jiného hmyzu. Do polodetailů či detailů se dostává spíše jen výjimečně, při snímání samotného Ferdy či akčních momentů (záchrana Ferdy a mušky, hon na pavouka). Důraz je kladen především na první plán, ale při skupinových scénách se užívá i druhého, někdy třetího plánu (honička Ferdy a mušky – v popředí pavouk, stroj na krmení larev – v popředí přihlížející brouci, druhý plán: pavouk a mravenčí matky, a ve třetím plánu krmené larvy).

¹⁰⁸ ČIHÁK, cit. 11, s. 24.



Obrázek 1: Několikaplánový pohled na stroj na krmení larev, pavouka, jenž jej pohání, a hmyzí hudebníky

Práce s hloubkou pole se objevuje hlavně na detailních záběrech na hlavní aktéry, kteří jsou snímáni kamerou s dlouhoohniskovým objektivem, většinou je však užíván širokouhlý objektiv. Kromě přímého úhlu se hojně objevují podhledy na pracující mravence apod. na mraveništi a kopcích. Snad ještě častěji snímá kamera akci z nadhledu, aby byla zřetelná akce skupinových záběrů. Kamera je povětšinou statická, jen občas se objevuje horizontální či vertikální snímání a nájezdy a odjezdy kamery. Převážná statičnost kamery odkazuje k jednomu ze základních prvků tvořících strukturální film. Obecně se zde užívají spíše delší záběry navozující atmosféru a přibližující divákovi různé činnosti aktérů. Kratší záběry se objevují v pro animované snímky oblíbené honičkové sekvenci, zde při záchraně Ferdy a mušky a následném útěku. Ačkoli nevyužívá opakování či variovaní jednoho záběru jako v strukturálních filmech, přenáší tento element do obsahové složky a pracuje s poměrně opakujícími se celky. Ve snímku se oproti současnosti užívá méně střihu a kromě pár prolínaček, švenku, počáteční roztmívačky a závěrečné zatmívačky jde o přímý střih.

Jelikož se jedná o začátky Týrlové a české animace vůbec, kamera je statictější a střihy spíše přímé, spíše jen v honičkových sekvencích dochází k akci – rychlejší jízdě kamery a rychlému střihu. To vše dotváří autorčin styl, hlavní důraz je na samotnou loutku a mizanscénu. Dlouhé záběry na jednotlivé lokality dávají divákovi možnost prohlédnout si prostředí, aktéry i materiály, z nichž jsou vytvořeni. Zároveň lze pozorovat, jaký vliv mají materiály na pohyblivost jednotlivých loutek. Díky těmto aspektům a faktu, že se jedná o animovaný film, tedy Týrlová nepracuje s kamerou a střihem v takové míře jako v klasických strukturálních filmech, kde se užívá i přefilmování fotografií, diapositivů či filmů. Tyto umělecké složky se zde neobjevují a autorka se soustředí na uměleckost svých postav a prostředí. Obecně se snaží vyvážit uměleckou a řemeslnou stránku filmu tak, aby se vzájemně podporovaly.

1.3 Typy loutek

Loutky se chovají sice jako hmyz, který představují, jejich vzhled je však značně polidštěný. Hrají na nástroje, zpívají (i když jde povětšinou o hmyz, který vydává skutečně zvuky podobné zpěvu či nástrojům, zde se vyjadřují v tomto směru jako lidé), dále využívají náradí a stroje. Ač dochází ke stylizaci, i v rámci svých rolí se podobají lidem – koketka muška, podlý pavouk, švihák a všeználek Ferda. Stylizaci sice neužívá tak výrazně jako v pozdější tvorbě, ale loutky díky ní nepůsobí nepatřičně a jsou v rámci svého světa uvěřitelné. Zjednodušením se podobají stylizovaným postavám a geometrickým obrazcům ve strukturálních filmech, ale svou symbolikou a znakovostí náleží k tezí Pikkova. Ten se na znak v rámci animovaného filmu zaměřuje a řeší podstatu animovaných postav a loutek. Jak jsem zmínila, např. Ferda ztělesňuje jednak šviháka a všeználnka, ale i kladnou postavu, správného chlapíka či inteligentního dělníka, to vše tvoří jeho postava a k tomu odkazuje. Zároveň odkazuje k lidským vlastnostem a podstatě sebe samého – loutce, díky svému pohybování, které však není na škodu vzhledem k tomu, že se jedná o hmyz. Dalším faktorem je to, jak autorka pracuje s prostředím ve vztahu k loutce; jelikož je homogenní, loutkovost není tak výrazná. V rámci podobnosti třídního dělení – mám hlavně na mysli hierarchii mraveniště – je to sporné, jelikož se sice podobá lidské společnosti, ale mravenci mají přesně dané úkoly a dělí se na různé skupiny (podobně jako jiný hmyz). I díky tomu, že se jedná o první snímek, je cítit vliv loutkového divadla, o němž se zmiňuje Pikkov.

Snímek vychází z předlohy a snaží se pomocí zábavného zpracování a pro pohádku typických fantaskních prvků dětem přiblížit svět mravenců a ostatního hmyzu. Díky tomu, že děti podobu Ferdy znají již z knížek, lépe se s ním ztotožňují a roste kult jeho postavy. Jelikož jde o homogenní prostředí, kde nevystupuje ani loutkový, ani reálný člověk, působí postavy svébytně v rámci svého prostředí. Avšak i díky tomu, že zde lidé nevystupují, se jim postavy podobají.

Vzhledem vychází z velké části z reality (i co se týče poměrů těla oproti např. Disneymu, který některé části zvětšoval, nebo i současné animaci, která si hraje výrazně též s barvami), ale jsou stylizované. Jediný výrazně zvětšený prvek jsou oči, podle kterých též nejlépe poznáme charakter hrdiny. Ferdovy zvětšené a polidštěné oči a výraz svědčí o jeho laskavé a optimistické povaze, muščiny oči působí mile a nevinně, oproti tomu pavouku oči dodaly na zlověstnosti a zvýraznily jeho roli. Samozřejmě nejen oči pomáhají k určení funkce a charakteru postavy. Odpudivý, zavalitý vzhled pavouka z něj dělá jednoznačně zápornou postavu. Ferda naopak působí útle, obratně a sympaticky. Nejednoznačně jsou vizuálně představeny postavy mušky a hlemýžďe, který se může zdát kvůli své velikosti apod. nebezpečný, ale projeví se jako zachránce. Muška vyvolává dojem krásné, milé a zdrženlivé zpěvačky, avšak s Ferdou si dle mě spíše pohrává, což se jí nevyplatí a spadne do pavoučí sítě. Její vzhled má hlavně upoutat pozornost na její krásu.

I jejich pohyb vyjadřuje jejich osobnost: cílevědomé rázování mravenců, lopotný úprk pavouka, vznešené poletování mušky, rychlé pohybování hlemýžďe, rytmický krok hmyzích hudebníků apod. Stejně tak gesta dokreslují charakter aktérů, nejlépe působí v kontrastech – vznešená široká gesta Ferdy a mušky oproti pavoukovu neomalenému počínání. Jelikož postavy nemluví, využívají výrazů tváře (ale spíše jen hlavní hrdinové). Omezují se však na základní emoce, jako úsměv, pláč, zděšení, zívání, zachmuření či zpívání apod. Mnoho postav má výraz prakticky neměnný. Jak jsem již zmínila, ke komunikaci nevyužívají řeč, ale spíše zvuky, ruchy, hluky, různá citoslovce, zpěv či gesta. Ferda zde není jen sám za sebe, ale představuje i prototyp správného chlapíka, který pomáhá, kde je třeba, a rozdává optimismus. Do velké míry vychází jak postavy, tak mizanscéna i z loutkového divadla. Také pohyb postav v určitých rytmech napomáhá spolu s hudbou rytmičnosti celého snímku a blíží se tak strukturálnímu filmu.

1.4 Výtvarné zpracování postav a materiály

Týrlová vycházela z předlohy Ondřeje Sekory, avšak musela loutku přizpůsobit pohybu a animovanému filmu. S projektem jí později pomáhali sochař Stanislav Mikuláščík (figurky) a architekt Zdeněk Plesník. Velikost loutky (okolo 20 cm vysoká) odpovídá potřebám animace. Dlouhou dobu trvalo, než se dobrala ke správným materiálům, které vydrží neustálé pohybování.¹⁰⁹ Správně vyřešit stabilitu loutky a jaké klouby zvolit nebylo snadné, zvláště když se jednalo o první český animovaný film. Loutky svým způsobem vychází z loutkového divadla, ale jsou menší a stabilnější. Styčným bodem jsou materiály; těla jsou zhotovena ze samostatných dřevěných kuliček a jiných tvarů. Ačkoli strukturální film se soustředí hlavně na strukturu samotného snímku, někteří považovali za podstatnou i strukturu samotných aktérů, což Týrlová využívá při zhotovování loutek a prostředí z různých materiálů. Strukturální snímky zobrazují často postavy/předměty stylizované či geometrické obrazce. Obecně je tento typ filmů postaven na geometrii, což preferuje i Týrlová, která zjednodušených tvarů pro tvorbu loutek využívá, aby snadněji komunikovala s dětským divákem, a také jí to usnadňuje animaci. Čímž se opět dostáváme k tomu, že je pro autorku stěžejní samotná animace a její proces. Hlavní aktéři mají vyměnitelné hlavičky, kvůli změně výrazů. Pavouk měl na rozdíl od ostatních kvůli specifickým grimasám hlavu ze sádry. Kostru, včetně rukou a nohou, tvoří dobře ohybný a stabilní drát opatřený kovovými klouby. Byly natřeny barvou a doplněny kůží. Ruce všech loutek (vyjma hlemýžďe) a též kostýmy jsou zhotoveny z látky. Jediný hlemýžď je tvořen zcela jinak a pohybuje se na dvou otáčivých pásech, umístěných na jeho noze.

Prostředí bylo vystavěno na třech praktikáblech, aby bylo dosaženo hloubky obrazu.¹¹⁰ Kulisy zhotovili z dřevěné konstrukce, která byla potažena jutou a zalita sádrou; podlaha sestávala ze dřeva a místa, kde se pohyboval Ferda a ostatní, z korku; bylo zde mnoho otvorů, jimiž postavy vcházely na scénu.¹¹¹ Na květiny užívá plst' a též se zde objevuje mnoho jiných materiálů, jako provázky, drátky, kamínky, dřívka a větvičky, jež dodávají na autenticitě.

Obecně se jak loutky, tak mizanscéna snaží pomocí stylizace, ale i rozmanitostí tvarů a materiálů co nejlépe oslovit dětského diváka. Sází spíše na

¹⁰⁹ Hermína Týrlová [dokumentární film]. Česko, 2017. ČT art, 31. května 2017, 20:20.

¹¹⁰ Hermína Týrlová [dokumentární film]. Česko, 2017. ČT art, 31. května 2017, 20:20.

¹¹¹ BENEŠOVÁ, cit. 7, s. 31.

jednoduchost kulis, ale propracovává prostor do hloubky a dominantou je hlavně bohatě zvlněná krajina, jež dodává loutkám na dramatičnosti. Ze snímku je patrné, že se jedná o první film Týrlové, ve kterém si osvojovala práci s loutkou i materiálem. Oproti pozdější tvorbě je zde mnoho postav, mnoho různých materiálů, a ač je jednoznačně znát tvůrčí vklad autorky, cítíme vlivy jiných umělců (znala soudobé animátory a vycházela hlavně z Disneyho). Týrlová teprve hledá vlastní styl a způsob, jak uchopit animovaný film a jaká témata zpracovávat.

2 Vzpoura hraček (1946)

Vzpoura hraček je původním příběhem Hermíny Týrlové, která vychází z námětu Elmara Klosa, Bořivoje Zemana a Ivo Tomana.¹¹² Týrlová zde zobrazuje boj mezi gestapákem a hračkami a snaží se tak o protinacistickou satiru. Téma zpracovává takovým způsobem, že jej chápe jak dospělý, tak dětský divák; příběh lze pojímat i jako boj dobra se zlem. Kromě vážného námětu pracuje i s groteskními prvky, čímž se také blíží dětskému divákovi a odlehčuje celý příběh. Jedná se o první snímek, kde užívá i herce, a to v postavách majitele hračkářské dílny a gestapáka. Kolem hračkářské dílny chodí gestapák s úmyslem zatknout majitele, ale ten utíká oknem. Když nevídaný host vtrhne do dílny, setkává se pouze s hračkami, ty se však postupně ukazují jako vyrovnaný protihráč. Vztekly gestapák se začne k hračkám chovat surově a posléze na ně i střílet, ale ty se proti němu spolčí a začne boj. Hračky sice nemají zbraně, avšak i tak se dokážou důmyslně bránit a nějaké si i vyrobí (závěrečná scéna s vojáčky a kanony), společně uhasí i požár skříně s hračkami a nakonec nepřítele vyženou. Zde už je příběh složitější a postupně graduje, což se neshoduje se strukturálními technikami, na druhou stranu děj nepřevyšuje samotnou animaci. Snad možná ve střídavém vyhrávání hraček a gestapáka lze vidět nějaké opakování či cykličnost, připomínající efekt opakování v strukturálních filmech. Děj odkazuje k několika tématům, jak jsem již zmínila: boji dobra a zla, boji obra s trpaslíky či gestapáka a prostých lidí/hraček, z čehož vyplývá, že se jedná o příběh symbolický a autorka pracuje se znakem.

Jak je pro autorčinu ranou tvorbu převážně zvykem, ani zde se neobjevuje vypravěč. Postavy, a to včetně herců, nemluví a komunikují jen pomocí gest,

¹¹² TENČÍK, cit. 8, s. 20.

citoslovcí, ruchů a hluků; výrazným prvkem, jenž dokresluje děj, je hudba. V tomto minimalismu opět tkví prvek strukturálních postupů – slovo nenarušuje akci a hudba umocňuje animační hru. Hudba nejen že doprovází děj a nastiňuje atmosféru, ale i pomocí ní komunikují postavy (zvukomalebně zpodobněný smích hraček, když se gestapákovi nedaří, kejhání kachniček apod.). V rámci groteskních prvků se zde objevuje třeba natahující se a smršťující se panáček námořníka, jehož pohyb je příznačně doprovázen hrou na tahací harmoniku. Jednoznačně pomocí této muzikálnosti opět odkazuje k tvorbě Walta Disneyho, zpracovává však tento prvek ve svém stylu a cítíme oproti předchozímu dílu více autorských vkladů. Hudba se zde objevuje převážně nediegetická, ale proměňuje se v diegetickou např. v momentě troubení panáčka a hasičů na trubky svolávající k požáru nebo bubnování panáčka na plechovku. Oproti předchozímu snímku autorka s hudbou pracuje ještě intenzivněji a staví ji téměř naroveň animaci loutek; vzniká tak funkčně propojený celek.

2.1 Mizanscéna

Děj se kromě scén před hračkářskou dílnou odehrává uvnitř této dílny. Jelikož se jedná o snímek, kde vystupují loutky i herci, prostředí je reálné, heterogenní, a díky tomu dochází ke zvýraznění loutkovosti. Využíváním reálného, ne uměle vytvořeného prostředí lze dílo přirovnat k strukturálním filmům, které uplatňují fotogenické podloží. Dílna je malá místnost s oknem napravo od dveří. Naproti oknu se nachází stůl, na němž majitel dílny vyrábí hračky. V místnosti jsou rozestavěné ještě různé přístroje na výrobu hraček a další stůl. Po obvodu dílny stojí různé skříně a police s hračkami a nástroji. Nalevo ode dveří se nachází kamna, do nichž přehající výrobce hraček hází hračku podobající se Adolfu Hitlerovi (jelikož ji gestapák zahlédne v okně, když je vyráběna, rozhodne se majitele zatknout – tím se rozehrává celý děj). V dílně jsou také kukačkové hodiny či truhla. Postupně se z nehybného nábytku stává i hybatel děje, loutky jej využívají ke své obraně a útoku na gestapáka (víko truhly mu spadne na hlavu, hodiny neustále kukají nebo je později využívají jako stroj k odebrání kabátu, podobně jako šlapací stroj, jenž pomocí lana sváže gestapákovi nohy a odejme mu boty).

Loutky dokonale komunikují s prostředím a tvoří celek, jehož narušitelem je gestapák, který sem jako by nepatří, ač se oproti loutkám vyskytuje v prostředí adekvátně velkému jeho postavě. Tím pádem je dílo možné označit za animaci

prostředí a postav, ačkoli děj je zde výraznější, než bývá u tohoto typu animace zvykem. Sice se jedná o heterogenní, reálné prostředí a pro loutky velké, díky užití stejných materiálů (dřevo) tvoří harmonický celek. Jako rekvizity slouží loutkám hlavně předměty, které se nacházejí v dílně k výrobě hraček, nebo samotné hračky (lano ke svázání gestapáka, láhev, jež mu hodí pod nohy, nůžky, jimiž mu odstříhají knoflíky, či hračky – trubky, na něž hrají na poplach, malá děla, potřeby k hašení apod.). Gestapák využívá pouze revolver a v momentu, kdy se rozhodne zapálit skříň, ještě láhev éteru. Kukačkové hodiny lze považovat za rekvizitu a leitmotiv celého příběhu – neustálé kukání, nezávislé na čase, nebo zmíněný stroj, který hračky užijí proti gestapákovi. Protože je to jeden z prvních snímků Týrlové, jedná se o černobílý snímek. Využívá zde poměrně hodně kontrastu tmavých a světlých ploch, a to hlavně v závislosti na svícení, které se ke konci zhasnutím petrolejky zvýrazní. Právě díky výrazné hře světla a tmy a kontrastů se film podobá strukturálním postupům. S čímž však autorka nepracuje, je flickr efekt.

Kostýmy vlastní pouze loutky podobající se člověku, zvířecí nikoli. Postava panáčka, jež lze považovat za hlavní v rámci loutek, má pruhované tričko s krátkým rukávem a krátké tmavé kalhoty. Jelikož jsou loutky vlastně hračky, jsou velmi stylizované a kostýmy mají malované, tudíž i panáček vlastní stylizovaný oděv; pouze kšandy, které mu drží kalhoty, a šátek kolem krku (jímž může ještě odkazovat k *Ferdovi Mravenci*) jsou látkové. Vlastní též jednoduché boty připomínající dřeváky, které mají i ostatní hračky, včetně většiny zvířat. Opice má oproti jiným zvířatům pruhované krátké kalhoty a psík trojúhelníkový šátek kolem krku. Panenky jsou oděny do stylizovaných, postupně se rozšiřujících jehlanových šatů s dlouhými rukávy, které se také rozšiřují, a opět mají šátek kolem krku. Šaty jsou světlé a jednobarevné, jen pár panenek má na spodu vlnitý lem. Některé jsou dozdobeny mašlí ve vlasech. Opět mají obuv připomínající dřeváky. Námořník je oblečen do pruhovaného trička, tmavých kalhot a námořnické, opět velmi zjednodušené čepice. Na levé ruce má namalovanou kotvu a oproti jiným má boty ve tvaru kvádrů. Batole je oděno do krátkých světlých šatů, podobných těm od panenek, jen mají na koncích rukávů i sukňě vlnovku a jsou kratší. Také vlastní velký dudlík, bryndák, pruhované punčochy a světlé dřeváky. Hasiči mají kostým obdobný jako (tehdejší) hasičská uniforma – jehlanový kabát s látkovým opaskem se sekyrkou a přilbou. Vojáči mají uniformy podobné vojenským uniformám té

doby, vysokou válcovou čepici s kšiltem, kabát s látkovým zdobením na ramenou, látkovou šerpou a opaskem, úzké kalhoty a tmavé vysoké boty.

V rámci stylizace mají loutky buď oči v podobě černých teček (hračky napodobující lidi), nebo zvětšené a často vypoulené oči (zvířata). Stejně tak je to i u úst, jež tvoří buď čárka (lidské loutky), nebo zvýrazněné, často se zubící ústa zvířat. Loutky napodobující lidi mají malé kulaté nosíky a některé i vlasy (čupřina na hlavě panáčka, kudrny batolete a lokýnky některých panenek).

Majitel hračkářské dílny je oblečen do bílé košile, tmavých kalhot a režné pracovní zástěry. Gestapák má uniformu určenou pro jednotky SS, sestávající z čepice s říšskou orlicí, světlé košile s tmavou kravatou, tmavého kabátu s hákovým křížem na levé paži a opaskem, tmavých kalhot a vysokých kožených černých bot.

Pomocí kostýmů lze určit společenské postavení loutek i herců. Ačkoli loutky jsou si spíše všechny rovny, v boji je vede panáček a ten patří mezi nejlépe oděné postavy. Zvířata (až na výjimky) kostým nemají, čímž je zdůrazněno, že to jsou zvířata a mají nižší postavení. Hasiči a vojáci mají nejvíce propracované kostýmy a působí váženěji. Tento kontrast ale ve větší míře lze sledovat i u herců (chudý, prostě oblečený výrobce hraček proti uniformovanému gestapákovi). Pohlaví pomocí kostýmů zjistíme jen u herců a loutek napodobujících lidi; zvířata jsou prezentována jako „to“. Co se týče věku, mezi herci je kontrast i v tom, že gestapák je mladší a k postavě starého majitele hračkářské dílny se chová hrubě. Loutky jsou věkově zhruba stejné, až na batole nebo starší hasiče a vojáky, což rozpoznáme pomocí kostýmů a v případě starších postav i knírů. Kostýmy též zdůrazňují charakter postav. Gestapákovi uniforma dodává na vážnosti a nevlídnosti, kdežto výrobce působí v prostém oděvu bezbranně (ačkoli si zahrává a vyrábí hračku podobající se Adolfu Hitlerovi). Mezi loutkami se neobjevuje záporná postava, spíše některé jsou více odvážné a chrabré (panáček, vojáci, hasiči), a batole je naopak bázlivé. Postava námořníka se prezentuje groteskně, a to hlavně kvůli tělu, jež lze natahovat a smršťovat jako harmonika. Funkce herců i loutek je jasně daná.

Gestapák stojí proti majiteli hračkářské dílny nejen proto, že je společensky výš, ale i proto, že je součástí jednotky SS. Loutky se bez ohledu na funkci a postavení spojí, ale využívají svých předností a dělí se na hasiče, vojáky, námořníka, panáčka, panenky, batole a zvířata.

Osvětlení je centrální shora a čelní, ačkoli jako zdroj světla je v příběhu prezentována petrolejka na stole u okna. Světlo je rozptýlené a rovnoměrné; pouze v momentu, kdy panáček zhasne petrolejku, se změní – zvýrazní se stíny, kontrast světla a stínu je ostřejší a scéna je potemnělá. V tomto momentu se objevuje i boční a zadní svícení, což dodává na dynamice akční scény.

2.2 Kamera a střih

Kamera zabírá v případě herců převážně pouze polodetaily či detaily, jen výjimečně polocelky, a to hlavně vzhledem k souhře s loutkami. Objevuje se zde mnoho detailů na gestapákův obličej, který se ze znechuceného proměňuje v rozzlobený a často i zděšený a omdlévající (když jej loutky praští víkem nebo šiškou do hlavy). Loutky jsou naopak na základě davových scén zabírány často z celků, polocelků i velkých celků; nebo i v detailech, a to hlavně na obličej panáčka či jiných výraznějších postav, jako je batole, hasič či námořník. Vidíme velký posun v mimice postav oproti předchozímu snímku a loutky se tak více blíží živým bytostem. Jasný posun nacházíme i v práci s kamerou, která je daleko více dynamická a podporuje tak akci. Kvůli tomu se však rozchází s postupy strukturálními, jež si zakládají na statické kameře. S několika plány se pracuje hlavně při bojových davových scénách, kdy hračky pomocí šlapacího stroje berou gestapákovi boty nebo s ním hromadně bojují. Jinak se převážně, a to hlavně při snímání gestapáka, užívá 1–2 plánů. V rámci hloubky pole ostrosti užívá jak dlouhoohniskový, tak širokoúhlý objektiv, v závislosti na tom, zda je daný prvek, postava či detail důležitý natolik, aby byl důraz jen na něj. S uměleckými prvky, typickými pro strukturální postupy, jako je přefilmování fotografií, diapozitivů či filmů, nepracuje.

Při snímání loutek, ale i herců je užíváno jak přímých pohledů, podhledů, tak nadhledů, což způsobuje vyrovnání rolí. U loutek snímáných z nadhledů či pohledů dochází ke zvýraznění loutkovosti a drobnosti a u herců zase podhledy zdůrazňují jejich velikost a nadhledy je staví naroveň loutek, a často i pod roveň (ležící omdlelý gestapák, kterému loutky shora pomocí hodin a stroje berou oblečení).

Oproti předchozímu snímku pracuje s větší akčností a kromě dlouhých záběrů užívá i ty krátké, které dopomáhají právě akčnosti při honičkových sekvencích či bojových scénách. K opakování záběrů nedochází, ale opakování lze

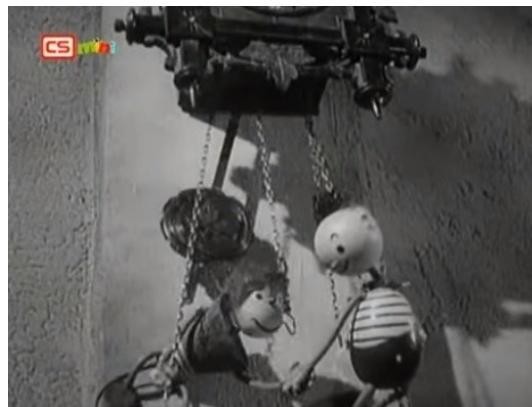
nějakým způsobem sledovat v rámci tematických celků v ději (různě obměňovaný boj mezi hračkami a gestapákem). Pracuje se převážně s přímým střihem, ale objevuje se tu i švenk, úvodní roztmívačka a závěrečná zatmívačka nebo výrazná prolínačka, když víko truhly praští gestapáka po hlavě a on pak spatří oživlého panáčka. Kamera i střih dávají vyniknout loutkám a faktu, že jde o hračky, jejich tvarům, dřevěnému materiálu a funkčnosti. Sledujeme postupně se utvářející autorčin styl založený na akci a hlavně souhru loutky a herce, prvek, který ještě několikrát zopakuje a stane se pro ni specifickým. Též fakt, že se jedná o snahu natočit protinacistickou satiru, se pro ni stane typickým – často ve svých dílech pracuje s tématy útlatku, rasismu a snaží se o osvětu a naučit děti, co je správné a co ne.

2.3 Typy loutek

Loutky oproti zvyklostem představují samy sebe, hračky jsou hračkami a podle toho se i chovají a pohybují. Ve *Vzpouře hraček* vidím jednoznačně podobnost se snímkem *Toy Story: Příběh hraček* (1995, r. John Lasseter), hračky opět představují samy sebe, ale posouváme se z loutkové animace ke 3D animaci. Díky tomu, že představují samy sebe, odkazují k loutkám a mohou využít tohoto faktu i při svém pohybu a působí věrohodně. Zároveň jsou ale v rámci znakovosti i prostými, kladnými bytostmi, bojujícími se zlem, a symbolem utlačovaného lidu. Oproti *Ferdovi Mravencovi*, kde byly loutky zvířat stylizované, ve *Vzpouře hraček* už k další stylizaci nedochází – hračky jsou stylizované v rámci své podstaty. Díky faktu, že se jedná o skutečné hračky, se ještě více blíží dětem a jejich světu. Co se týče personifikace, tu lze sledovat v postavách napodobujících lidi (panáček, panenky, námořník, vojáci, hasiči), ale stále neopouští svou loutkovost a zůstávají hračkami. Zvířecí loutky se chovají jako zvířata – hračky bez polidšťujících elementů. Loutkovost je zde podpořena skutečností, že zde hrají i dva herci. Herci představují role, jež hrají – majitele hračkářské dílny a gestapáka. Ale díky snímání z nadhledů a situacím, kdy mají loutky navrch (sváží gestapáka), nastává nereálná situace, kdy drobné loutky vyhrávají nad člověkem (gestapák leží na zemi a loutky jsou nad ním – variace na boj obra s trpaslíky).

Zajímavým momentem je, když ležícímu gestapákovi zaháknou za rukávy řetízky z kukačkových hodin a pomocí kladky, na níž se loutky spouští, mu zvedají ruce a gestapák působí jako loutka na vodičích nitích. Dochází k výměně rolí – a

z herce je loutka. Čímž stejně jako scénou s hasiči navazuje na Ptuschkova *Nového Gullivera*.



Obrázek 2: Gestapák se stává loutkou

Obrázek 3: Loutky ovládající hodiny

Pomocí vzhledu loutek i herců lze určit jejich charakter. Respekt a strach budící gestapák nejprve stojí proti výrobcí hraček a poté proti loutkám. Na rozdíl od napohled nevinného obličej majitele hračkářské dílny má vážnou tvář, na níž se mísí opovržení, vztek, údiv a později i zděšení. Využívá k tomu hodně hru očí, s nimiž koulí podobně jako některé loutky – čímž se jim přibližuje a dodává na grotesknosti snímku. Loutky mezi sebou nikoho záporného nemají a táhnou za jeden provaz. Lze však sledovat různé odvážné, chytré a vynalézavé loutky. Panáček s šátkem působí jako chytrý, odvážný a vynalézavý a snaží se vést celou armádu hraček. Je i obětavý, když se nebojí nasadit vlastní život při záchraně batolete. Jeho drobná očka a obočí vysoko na čele vyvolávají dojem přemýšlivého a schopného chlapce. Díky elipsoidovému tělíčku a tenkým končetinám působí hbitě. V jeho počínání mu pomáhá někdy i opice, která má vizuálně podobný obličej jako panáček (drobná očka a ústa tvořená obloučkem) a vlastní i pruhované krátké kalhoty, čímž se také blíží panáčkoví. Je tedy mírně polidštěná, a to napovídá o její větší bystrosti oproti jiným; dokáže s panáčkem řešit i obtížné situace, oproti ostatním zvířecím hračkám. Námořník jedná v rámci toho, kým je, a snaží se pomáhat ostatním slabším hračkám. Je také jedním z groteskních prvků snímku, a to díky svému dlouhému kvádrovému tělu, jež se natahuje a smršťuje, a oproti jiným loutkám se i směje. Jako jedna z mála loutek vlastní rekvizitu – lodičku, kterou tahá

za sebou. Panenky a zvířata, jako koně, kachničky, slon apod., působí podobně, sehrávají roli „pěšáků“ a nejsou příliš psychologicky propracované.

Batole se chová věrně a v souladu s tím, kým je – bázlivě a nepřilíš chytře, což lze vyčíst i z prostého obličejce a kostýmu. Kromě opice je tu ještě jedno chytřejší a odvážnější zvíře – pes, který má šátek kolem krku a nebojí se postavit gestapákoví a sebrat mu ponožku (napodobí jednání reálného psa). Mezi nejodvážnější loutky patří vojáci a hasiči, již se nebojí postavit velkému nebezpečí a v rámci naučené strategie bojují. Obecně hlavně kvůli velkému počtu loutek a hlavnímu tématu boje nejsou loutky jednotlivě příliš psychologicky propracované, oproti předchozímu *Ferdovi Mravenci*. Jak jsem již zmínila, jedná se o animaci prostředí a postav, které spolu dokonale spolupracují, a samotné téma boje autorce dobře umožňuje předvést její animátorské schopnosti. Ačkoli je příběh výraznější než v předchozím snímku, téma boje je poměrně obvyklý a oblíbený prvek animovaných filmů.

Loutky se pohybují s ohledem na to, kým jsou – hračky podobné lidem imitují lidskou chůzi. Vzhledem k tomu, že se jedná o hračky, často využívají svého přirozeného pohybu – různých koleček apod. Panáček má sebejistý krok, a dokonce i jezdí na koni, hasiči zbrkle utíkají k požáru, vojáci mašírují a panenky se krom chůze i snášejí vzduchem ze stolu na slona a prchají, čímž působí vznešeněji. Námořník má stylizovaný kolíbatý pohyb, tím ale odkazuje k typickému námořnickému kroku. Opice v chůzi mírně napodobuje lidské hračky, avšak mrštnost jí zůstává, ostatní zvířata se pohybují v souladu se svou podstatou. Některá jsou více mechanizovaná, protože vlastní kolečka – kachničky a slon. Loutky v rámci děje dopomáhají svým pohybem k rytimizaci. Herci se pohybují s ohledem na to, koho představují, ale ze sebejistého kroku gestapáka a kopání do hraček se postupně stane lopotný úprk, když loutky začnou vyhrávat. Gesta kromě panáčka spíše nikdo neužívá, ostatní postavy nejsou tak propracované a spíše se jen pohybují. Panáček není jen chytrý, ale je i vtipálek, a tak např. ukazuje „dlouhý nos“ na gestapáka, když mu utíká za dveře. Zvedá ruce a směje se mu, utírá si rozmrzele nos a jinak napodobuje člověka. Jeho gesta jsou rychlá a energická. Gestapák převážně pouze střílí a zpočátku hází s hračkami, ale postupně mu nezbyde nic jiného než si pouze krýt obličej a místa trefená malými kanony. Mimicky se loutky příliš neprojevují, ale rozhodně více než v předchozím autorčině díle. Opět nejvýrazněji mimiku užívá panáček, jenž se směje, ušklíbá, je naštvaný či

zděšený, k tomu všemu užívá nejen ústa a oči, ale i hru s obočím. Když se hračkám daří, všechny se smějí, přičemž nejvýrazněji permanentně se zubí koně či pes. Neustálým smíchem je obdarován námořník. Oproti tomu batole pláče. Vojáci či hasiči kromě zděšení emoce spíše neprojevují, až na hasiče, jemuž gestapák sestřelí přilbu, a ten se rozzlobí, až se mu naježí knír. Jak jsem již zmínila, gestapák hraje hlavně očima, kterýma koulí a našťvaně je mhouří, oproti loutkám hraje i více s ústy, když vztekem svírá rty. Co se týče komunikace loutky, ani herci nemluví a vyjadřují se pouze citoslovci, ruchy, hluky, gesty, mimikou a hlavně hudbou.

2.4 Výtvarné zpracování postav a materiály

Jelikož se jedná o napůl hraný snímek, spolupracoval na něm s Týrlovou i režisér Emanuel Kaněra, který se staral právě o hranou část. V roli vojáka SS se představil Eduard Linkers a jako hračkářský mistr Josef Hoblík – Jindřich Lázníčka.¹¹³ O animaci loutek se tentokrát postarala sama Týrlová a s výtvarnou stránkou jí pomohl Rudolf Prokop.¹¹⁴ Pro snímek hračky upravil do loutkové podoby Josef Hanzl.¹¹⁵ Tentokrát zvolila autorka loutky předmětné, jsou jimi hračky, které představují samy sebe. Velikostně tedy odpovídají velikosti klasických dobových hraček. Co se týče materiálu, zvolila dřevo, jen občas doplněné látkou (šátek, kšanda, opasek) či vlněnými vlásy, kníry, hřívami či ocasy. Loutky jsou malované, a to včetně kostýmů, takže ani není příliš potřeba jiných materiálů. Kvůli pohyblivosti jsou loutky, jako panáček, opice, koně, panenky, batole, hasiči a vojáci, doplněni klouby, díky kterým mohou pohybovat končetinami. Námořník je celodřevěný, ve tvaru kvádra a pohybuje se zmíněným kolíbavým způsobem; loďku, již tahá za sebou, má připevněnou na kovovém řetízku. Ostatní loutky, jako kachničky a slon, mají kolečka. Všechny loutky vychází ze základních geometrických tvarů – kvádra, válce, kuželu a elipsoidu. Geometričností, výraznými kontrasty barev, linií a tvarů (jak malovaných, tak z různých materiálů) jednoznačně navazuje na strukturální techniky. Panáček má tělo ve tvaru elipsoidu, opice ve tvaru obráceného kuželu, panenky ve tvaru kuželu, pes je oválný stejně

¹¹³ VZPOURA HRAČEK. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2010 [cit. 27. 11. 2018]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/99719-vzpoura-hracek/prehled/#>.

¹¹⁴ VZPOURA HRAČEK. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2013 [cit. 27. 11. 2018]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/vzpoura-hracek/obsazeni/32752>

¹¹⁵ BENEŠOVÁ, cit. 7, s. 41.

jako koně, námořník má tvar kvádrů apod. Hlavičky mají ve tvaru koule či elipsoidu.

Prostředí je heterogenní; příběh se odehrává v hračkářské dílně, z čehož vyplývá i použití materiálů, převážně se jedná o dřevěný nábytek – police a skříně s hračkami, pracovní stoly, truhla, dřevěný stroj na výrobu hraček a spousta hraček, jež se z nehybné součásti mizanscény mění v aktéry. Snad jediným nedřevěným prvkem jsou kovová kamna. Ačkoli se tedy nejedná o prostředí určené pro loutky, ale o opravdovou místnost velikostně uzpůsobenou herci, i tak zde loutka působí svébytně. Je to způsobené jednak tím, že kulisy i rekvizity tvoří převážně dřevo, a druhým faktem se jeví skutečnost, že se jedná o hračkářskou dílnu, kam přece hračky patří. Prostředí a loutky tvoří tedy harmonický celek. Nábytek je starodávný, vyřezávaný a často i malovaný, podobně jako loutky. Rekvizity loutek jsou buď věci, co se nacházejí v dílně, jež tu zanechal výrobce loutek (lano ke svázání gestapáka, láhev, již mu hodí pod nohy, nůžky, jimiž mu odstříhají knoflíky, plechovka, na kterou bubnuje panáček svolávaje vojáky), či přímo dřevěné hračky (trubky, na něž hrají na poplach, malá děla, potřeby k hašení, dřevěná lodička námořníka, dudlík batolete, hasičské auto, letadélka) – a stávají se jimi i kukačkové hodiny či stroj na výrobu hraček (jimiž bojují s gestapákem). Týrlová zde neklade důraz na různé materiály jako v předchozím snímku, ale soustředí se téměř výhradně na dřevo jakožto podstatu hraček. V jednoduchých geometrických tvarech a stylizaci se blíží dětem. Hladká tělíčka zdobená malbou působí jednoduše, nekomplikovaně a mile, což je přístupné a blízké i nejmenším divákům, kteří jsou díky tomu schopni vstřebat příběh, ač se vlastně jedná o pokus o protinacistickou satiru.

3 Uzel na kapesníku (1958)

Námět i scénář k *Uzlu na kapesníku* společně vytvořili Hermína Týrlová, Josef Pinkava a Miloš Komárek.¹¹⁶ Týrlová zde rozehrává opět vlastní téma, jež uzpůsobuje práci s loutkou. Příběh od začátku do konce řeší jeden problém – kapající kohoutek. Jelikož kape kohoutek u umyvadla, maminka napíše synovi vzkaz na stůl a vedle něj položí kapesník s uzlem, aby nezapomněl. Ten se vrátí ze školy, bere kapesník a jde pro instalatéra. Do cesty se mu však přikutálí míč

¹¹⁶ TENČÍK, cit. 8, s. 49.

z hřiště, hoch neodolá a jde si hrát s kamarády. Mezitím mu z kapsy vyleze uzel na kapesníku a vydá se na vlastní dobrodružství. Nejprve se dostane k popelnici, kde ho vyděsí starý hadr, poté se plaví pravděpodobně přes kaluž.

Tento vodní moment nás spojuje s neustále se prolínající třetí dějovou linií – kapající kohoutek; protože do umyvadla spadl špunt, postupně začne přetékat. Uzel na kapesníku se dostává na dětské hřiště, hraje si a postupně dojde až k místu, kde se suší prádlo. Hry kapesníku se podobají hře chlapce s kamarády. Poté co kapesník prožene myš a motýla, je znaven a usíná v zavinovačce. Mezitím ale doma nastává potopa a hadr se rozhodne situaci řešit: udělá na sobě uzel a začne svolávat všechno prádlo z okolí. Prádlo se též zauzluje a vzbudí kapesník, ten ale nechápe, a tak nastává honička. Nakonec ho nasměrují k hřišti, a tak se vrací do kapsy chlapcových kalhot, jež před hrou odložil. Chlapec právě končí s hrou a při otírání svého obličeje si všimne uzlu a běží pro instalatéra. Instalátér utáhne kohoutek, chlapec vytře zem a uzel na kapesníku klidně ulehá na stůl. Příběh je jednoznačně prostý a dává možnost vyniknout loutkám a prostředí. Kromě závěrečné gradace je poměrně jednotně rytmicky vystavěn a podobně jako ve strukturálním filmu pracuje s opakováním, nikoli téže scény, ale motivu: hravé smyčky kapesníku a chlapce se závěrečným rozuzlením. Co ale do strukturálních technik nezapadá, je práce se symbolem, již autorka hojně užívá. Zde se objevuje klasicky souboj dobra a zla (kapesník vs. hadr, prádlo vs. kapesník), otázky morality a do budoucna velmi oblíbený prvek Týrlové – poučení. Postavy nejsou však již čistě kladné či záporné a občas nejednají morálně správně (jak chlapec, tak uzel na kapesníku).

Stejně jako v předchozích dílech, ani zde není užito vypravěče. Postavy prakticky komunikují jen pomocí gest a mimiky a nevyužívají skoro žádných zvukových signálů. Oproti předchozí tvorbě je to tišší snímek a soustředí se hlavně na vizuální vjem a akci. Ruchy a hluky jsou užity jen k dokreslení situace – kapající kohoutek, hlučící děti apod. I tento vyjadřovací minimalismus odkazuje k strukturálním postupům, pro něž je stěžejní vizuální stránka a hra s motivy. Animaci opět výrazným způsobem doprovází hudba, jež zvukomalebně dohrává různé situace (pád kapesníku, honičkové sekvence apod.), navozuje atmosféru, udržuje tempo snímku, hravost a v mnoha případech se stále podobá hudbě Walta Disneyho. Stále více sem však proniká česká a lidová hudba, což dopomáhá k větší tanečnosti, kterou si autorka do budoucna oblíbí. Důraz na hudbu, jež se cyklicky opakuje, navazuje na strukturální postupy. Hudba tedy nepřevyšuje animaci, ale

umocňuje její vyznění. Po celou dobu snímku se jedná pouze o nediegetickou hudbu.

3.1 Mizanscéna

Prostředí je díky hře loutky a herce opět reálné a heterogenní. Sice využívá heterogenní prostředí, ale loutky jsou jen ožvlými předměty, co sem patří, a díky tomu prostor působí harmonicky. Dalším faktem je, že materiálově, barevně i pomocí vzorů dochází k souladu mezi mizanscénou a loutkami. Díky užívání reálného prostředí se blíží strukturálním technikám, které pracují s fotogenickým prostředím. Avšak doplňuje ho malovanými kulisami, které dopomáhají vyšší výtvarné kvalitě díla. Konkrétně se jedná o pokoj (pravděpodobně kuchyň), v němž „žijí“ hlavní hrdinové – chlapec a uzel na kapesníku. Dále je to hřiště na kopanou, ulice městečka, dětské hřiště a louka s prádlem. Už z tohoto výčtu lze vycítit, že autorka s prostředím pracuje více než dříve a nesoustředí se pouze na jedno místo. Dalo by se tedy říci, že se jedná o animaci prostředí. Zobrazováním skutečného světa, a ne umělého, speciálně vytvořeného pro loutky, se snímek blíží strukturálním postupům – fotogenickému podloží. Obecně Týrlová využívá stylizace. Pokoj tvoří pouze několik prvků. Na levé straně u vstupu je věšák a dřevěná truhla. Naproti dveřím stojí stůl a dvě židle a za ním ústřední bod – umyvadlo. Vlevo od umyvadla se nachází skříň. Na stěnách visí několik obrazů a vpravo od dveří je okno. Veškerý nábytek je stylizovaný a sladěný, podobně jako ve *Vzpouře hraček* využívá dřevěný materiál. Všechno má zelenou barvu a doplňují ho rekvizity, jako ubrus, tapety či záclony bílé barvy s jednoduchými světlými vzory, jako jsou puntíky, pruhy nebo šipky. Těmito základními geometrickými tvary odkazuje na práci s geometrickými obrazy v rámci strukturálních filmů, ačkoli tam jsou užívány spíše jako aktéři. Dalšími rekvizitami, jež často posouvají děj, jsou uzel na kapesníku ležící na stole spolu se vzkazem, hrnkem a talířkem s buchtami, hadr visící u umyvadla a tři květiny v květináčích na parapetu okna. Podobně jako kapesník, i hadr ožívá a pomocí bubnování na skleněný poklop na květině svolává prádlo na pomoc. U některých rekvizit tedy dochází k personifikaci a stávají se z nich aktéři.

Dalším místem děje je hřiště za plotem, tvořené pouze dvěma bránami a hrajícími si dětmi. Ulici tvoří hlavně dlouhý dřevěný plot polepený plakáty s pozvánkami na různé akce a reklamou na výrobky. Ulice patří mezi typická místa,

kde se odehrávají animované snímky pro starší děti, a autorka si tento prostor do budoucna oblíbí.

Temnou částí je okolí popelnice, kde kromě poházených odpadků přebývá i zlý, temný hadr. Dětské hřiště, na něž se kapesník dostává, sestává hlavně z pískových hradů a zapomenutých hraček; objevuje se zde ale i hadice od vysavače jako prvek blízkého smetiště. V rámci zpodobňování venkovních prostor autorka již kombinuje skutečné předměty s malovanými – kulisy jako plot, město, keře apod. jsou malované. Tento fakt je předznamenán již obrazy v pokoji, které jsou malované, a ne skutečné. Propojuje tak animovaný a reálný svět a lépe pojí oba hlavní aktéry. Více se tak blíží dětskému světu, ale vzdaluje se strukturálním technikám. Posledním místem děje je louka se sušícím se prádlem, jež leží jak na zemi, tak visí na šňůrách. Nachází se zde i konev a dva košíky na prádlo, opět některé malované. Toto místo je jakoby domovem kapesníku, jenž je zde s prádlem mezi svými. Leitmotivem snímku je kapající kohoutek, jenž neustále znervózňuje a narušuje děj a zároveň je jeho středobodem. *Uzel na kapesníku* je již barevným filmem, proto autorka plně užívá tohoto faktu a pracuje s barevnými kontrasty. Jak aktéři, tak prostředí jsou sladění a tvořeni hlavně základními barvami (spíše teplými), čímž se blíží dětskému světu a zároveň též navazuje na strukturální techniky. Nepracuje však s flickr efektem. Svou specifickou, na kontrastech založenou barevností snímek skvěle spojuje malované a reálné prostředí a působí jednotně.

Kostýmy v pravém slova smyslu se tu objevují pouze na hercích, jelikož loutkami jsou všemožné látky (kapesník, hadry, prádlo), stejně jako u mizanscény se pracuje se stylizací. Herci-děti mají jednoduchá trička nebo košile s krátkým rukávem či tílka, krátké kalhoty, často podkolenky, a to vše v základních barvách; k tomu světlé či tmavé tenisky. Hlavní hrdina – chlapec – má bílou košili s krátkým rukávem, hnědé krátké kalhoty, které však svleče, když si jde hrát, a pod nimi má sportovnější šedé kalhoty, dále má červeno-bílé pruhované podkolenky a bílé tenisky. Zpočátku má ještě šedivý propínací svetr, ale ten ponechá doma. Kostýmy dětí odkazují k jejich věku a způsobu užití. K nějakému třídnímu dělení nedochází, všechny děti mají podobné oblečení a vypadají, že zapadají do nějaké střední třídy (pravděpodobně je to způsobeno i ovlivněním režimem, ve kterém autorka tvořila). Vzhledem k tomu, že děti hrají fotbal, neobjevují se zde dívky. Věkově jsou aktéři zhruba stejně staří, cca 7–10 let, přičemž pro tak staré děti autorka pravděpodobně

snímek tvoří (mohou se ztotožnit). Kostýmy zdůrazňují sportovně založené postavy malých hochů. Herecké postavy jsou poměrně unifikované, ale hlavní aktér svou košilí a svetrem odkazuje k slušnému chování, ale přitom není tak spořádaný – a zapomene na povinnosti.

Loutky, jak jsem již řekla, jsou tvořeny látkami. Uzel na kapesníku je klasický látkový kapesník červené barvy s bílým okrajem. Dalo by se říci, že díky svému majiteli patří do střední třídy. Vzhledem k tomu, že se jedná o kapesník, stejně jako u ostatních látek, není možné určit pohlaví. Není na něm znát nějaké používání, proto lze soudit, že se jedná o poměrně nový kapesník a svým nerozvážným chováním tomu dopomáhá. Jedná se o kapesník klasických rozměrů, a proto je v rámci svého pohybování i hbitý; charakterově se nejedná, stejně jako u chlapce (jehož je odrazem), o čistě kladnou postavu, jelikož i on zapomene na povinnosti a svůj účel. Jeho funkcí je připomenout chlapci kapající kohoutek, ale tuto funkci popře, když uteče a dá přednost hře. Ostatní látky – prádlo, jež se suší na louce – se po zauzlování podobají kapesníku, ale zachovají se hned morálně správně; lze říci, že se jedná o jakési svědomí. I hadr od umyvadla je kladným hrdinou. V rámci vzezření však nelze jednoznačně určit charakteru těchto postav. Jednoznačným záporným hrdinou se jeví starý, roztrhaný černý hadr v popelnici, jenž na začátku děsí uzela na kapesníku. Avšak když je kapesník honěn prádlem, pomůže k urychlení situace. U něj jako jediného je dobře znát jeho pokročilý věk.

Osvětlení nepracuje příliš s kontrasty a stín se objevuje pouze na mírně potměnějších scénách v pokoji. Vržený stín se vyskytuje v klíčových okamžicích, jako je setkání temného hadru a kapesníku či buzení kapesníku prádlem – hrozivý stín okolo stojícího prádla dodává na dynamičnosti situace. Jinak se zde nachází prosvětlené venkovní scény. Kromě zmíněných temných scén se pracuje s měkkým světlem. Zdrojem světla je primárně slunce, pouze v pokoji je znát i světlo umělé, jelikož svítí i shora (jinak lze cítit boční světlo vycházející z okna). Venku je tedy zdrojem slunce a užívá se vrchního světla. Celkově má světlo napodobovat přírodní cykly, a proto v závěru slábné, jelikož zapadá slunce.

3.2 Kamera a střih

Ve snímku se pracuje převážně s celky a polocelky, jak při zobrazování chlapce, tak kapesníku. Uzel na kapesníku se díky své velikosti při scénách na louce objeví i ve velkém celku. Při vyjadřování emocí a zobrazování detailů se využívá i polodetail a

detail. Převážně se však pracuje s celky a davovými scénami, které protínají záběry na kohoutek ve velkém detailu, jenž umocňuje napětí. Zajímavý je záběr na nohy chlapce a jdoucí kapesník; pracuje tu s trikem, kamera je úmyslně až na zemi, protože kapesník v danou chvíli ovládá zesponu lidská ruka.¹¹⁷ Zde lze vidět, jak se autorka posunula a jak zkušeněji pracuje s kamerou, což ale nenahrává strukturálním postupům, založeným na statické kameře.



Obrázek 4: Trikový záběr na chlapce kráčejícího spolu s kapesníkem

Převážně se užívá 1–2 plánů a pouze u některých scén z města či honičkových sekvencí se plánů zobrazuje více. V rámci hloubky pole ostrosti se při scénách s herci či davových scénách převážně pracuje s širokoúhlým objektivem a prokreslují se tak všechny plány. Naopak při zobrazování uzlu na kapesníku či kohoutku se sází na efekt dlouhoohniskového objektivu a zdůrazňují se detaily. K posunu v tvorbě dochází, ale se strukturálními prvky, jako je přefilmování fotografií či diapozitivů, nepracuje. Převážně se uplatňuje přímý úhel, ale při snímání loutek i nadvhledy a podhledy.

Výrazným momentem je podhled, když kráčí chlapec s kapesníkem, prádlo na plotě sledující chlapce nebo nadvhled, když uzel na kapesníku vzhlíží k motýlu či nahněvané prádlo stojí nad spícím kapesníkem. Spíše delší záběry jsou neustále narušovány kratšími záběry na kapající kohoutek. Krátké záběry se objevují hlavně při hrách kapesníku a v závěrečné honičkové scéně. K opakování téhož záběru jako ve strukturálních snímcích nedochází, ale k jakési cykličnosti odkazují neustále

¹¹⁷ GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011, 109 s. ISBN 978-80-7454-1124, s. 101.

podobně se variující hravé scény: většinou aktér něco honí a buď zvítězí, nebo ne. Co se týče střihu, pracuje hlavně s přímým střihem a švenkem, čímž dopomáhá k dynamičnosti děje. Závěrečná scéna užívá zatmívačku. Více než střihové postupy uplatňuje vztahy mezi záběry a jejich podobnost – záběr na kapesník, jenž skočí se džbánkem do vody, střídá záběr na plnicí se umyvadlo a zpět na plující kapesník. Časté je propojení akcí kapesníku a chlapce – chlapec si jde zahrát fotbal a kapesník si kope do kamínku nebo kapesník je šňůrou na prádlo vymrštěn do vzduchu a následuje záběr, jak chlapec dá gól. Kamera i střih jsou opět v područí animace a snaží se zdůraznit hru s loutkou, loutku a herce a prostředí.

3.3 Typy loutek

Loutky zde představují samy sebe a jejich loutkovost je umocněna přítomností herců-dětí. Jedná se o rozpořbovaný kapesník, prádlo a hadry. Nesnaží se o nápodobu člověka, ale nějaké vlastnosti po něm přejímají (morální zásady, dobro a zlo apod.). K žádné další stylizaci nedochází, loutky představují samy sebe – látky – a ožívají. Stávají se středem zájmu a více než na děj je kladen důraz na samotnou animaci, tím pádem lze říci, že se jedná o animaci postav. Zde už autorka užívá předmětné loutky a děti musí pracovat s větší imaginací, na druhou stranu se blíží jejich fantasknímu světu. Oproti *Vzpouře hraček*, jež odkazovala k mnoha věcem, *Uzel na kapesníku* je prostší a postavy jsou pouze symboly dobra a zla a otázkami morálních zásad v rámci společnosti. Vše se soustředí na akci postav. Jelikož jsou loutkami látky, nedochází k další stylizaci a vypadají jako reálné hadry, oblečení či kapesník. I proto nejsou příliš psychologicky propracovány a spíše pracují s typovostí. Hlavní hrdina, uzel na kapesníku, je poněkud ambivalentní postavou, pochází z dobrých poměrů a správně vedené rodiny, má plnit svůj účel, připomenout tekoucí kohoutek, ale vzepře se. Raději si jde hrát; když je však ostatními látkami dohnán k chlapci, opět se navrácí k správné cestě a až dokonce si ji pak udrží. Zajímavé je, že Týrlová už nepracuje s davem loutek, ale s ústředním hrdinou.

Oproti tomu paradoxně obyčejné prádlo, jež nemá vyšší význam, či hadr pomohou zachránit chlapcův domov před vytopením. Jak jsem již zmínila, temný, starý a roztrhaný hadr se ze zlého mění v podporující při závěrečné honičce. Pohyb loutek je velmi specifický, vzhledem k tomu, že jsou to látky. Převážně jako duchové plují po zemi (hlavně uzel na kapesníku); když běží, pohybují se

šoupavým způsobem a speciálně prádlo a hadry mašírují či poskakují při honu na kapesník. V závěru dokonce tančí. Uzel na kapesníku se občas chová mírně jako člověk či bytost – lehá si tak, houpe se na provaze, přikrývá se. Zároveň je stále kapesníkem, a když spadne do konve, vykrouť se, aby uschl. Gesta se tu příliš neobjevují, ale v dynamických situacích přece jen ano. Látky své horní cípy užívají jako ruce a často s nimi tak pracují. Výraznými momenty jsou, když kapesníku hrozí, ať poslechne a vrátí se k chlapci, či když mu ukazují, ať vleze do kapsy pohozených kalhot chlapce. S mimikou se nepracuje, až na výjimku temného hadru, jenž má jakoby ústa a nadává kapesníku třesa s ním, aby poslechl a vrátil se.

3.4 Výtvarné zpracování postav a materiály

Jelikož se jedná o napůl hraný film, spolupracuje na něm i s režisérem Josefem Pinkavou. V hlavní roli chlapce se uvedl Martin Brems a děti ztvárnili žáci osmiletých středních škol v Gottwaldově. Výtvarně se na snímku podíleli Kamil Lhoták, Ludvík Kadleček a Václav Dobrovolný.¹¹⁸ Podobně jako ve *Vzpouře hraček*, zvolila předmětné loutky, jež zpodobňují samy sebe. Tentokrát se soustředí opět na jeden materiál, a to na látku. Aktéry jsou kapesník, hadry a prádlo, jako zástěrky, košile, trička, utěrky, zavinovačka, ubrusy apod. Barevně jsou to převážně bílé látky s jemnými vzory puntíků, pruhů, kostek či kytiček. Touto jednoduchostí a geometrickými prvky odkazuje ke geometrickým obrazcům strukturálních snímků. Látky, jež se rozhodnou pomoci zamezit potopě, jsou oproti ležícímu prádlu na louce barevnější a vzory jsou zřetelnější. Barevně stejně jako zbytek snímku vychází ze základního spektra a užívá výrazných kontrastů, čímž opět autorka navazuje na strukturální postupy. V rámci práce se strukturou materiálu lze odlišit froté ručník od hladké bavlněné košile či od volánky a krajkou doplněné zavinovačky.

Prostředí je heterogenní a pokoj je převážně z dřevěných (nábytek) a látkových (ubrus, záclona, závěs) materiálů, čímž sjednocuje prostor s aktéry. Barevně se taktéž doplňují a užívají základní barvy a geometrické tvary, jako pruhy, puntíky a šipky. Dřívější rekvizity, jež k prostředí též ladily – kapesník a hadr –, se stávají loutkami. Obrazy na zdi, jež nejsou opravdové, ale malované, předznamenávají výtvarné postupy, s nimiž pracuje Týrlová ve venkovních

¹¹⁸UZEL NA KAPESNÍKU. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2013 [cit. 5. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/uzel-na-kapesniku/obsazeni/34990>.

scénách. Venku totiž kombinuje reálné a malované kulisy v základních barvách doplněné jemnou konturou. Na hřišti stojí opravdová brána, ale plot a město jsou malované. Podobně pracuje i na dětském hřišti, kde jsou jak opravdové, tak malované hračky a malované kulisy. Důraz na strukturu sledávám v práci s písečnými hrady. Rekvizity scén venku jsou většinou z dřevěných (košíky, kolíky, tyče), kovových (konev, popelnice), skleněných (střepey, zrcadlo, kuličky) či plastových materiálů (hadice od vysavače, míč); objevují se zde i provazy. Na louce stojí malované tyče s pravými provazy a prádlem. Stejně jako na dětském hřišti jsou zde prostorové a reálně vypadající květiny. Většina rekvizit je však malovaná (konev, košík); díky mistrovskému zpracování, výrazným kontrastům a barevnosti je občas až nejasné, co je malované a co ne. I v rámci venkovních scén pracuje se základními barvami a tvary a tvoří tak s loutkami jeden celek.

4 Vánoční stromeček (1968)

Námět i scénář napsala Hermína Týrlová¹¹⁹ a i díky tomu se plně oddává experimentální animaci. Příběh je zde velice prostý a spíše nám autorka předvádí, co vše dokáže s vlnou v rámci animace. Potlačením obsahu a velkému důrazu na animační techniky se podobá strukturálním snímkům. Vyprávění zahajuje pohledem na domek v zasněžené krajině, jemuž se kouří z komína. Je Štědrý den a táta se psem se vydává pro vánoční stromeček. Máma s dítětem mu mávají. Po cestě potkávají různá zvířata – srnku, králíky. Posléze najdou stromek, a když ho chtějí uřezat, stromek začne skákat pryč a zmizí. Vrací se s nepořízenou. V noci stromek nabídne zvířatům skrýš před vánicí. Poté se ozdobí hvězdou a postaví se před domek.

Nadšená rodina jej ozdobí (převážně ovocem a zeleninou), ale za chvíli zas zmizí a rozdá jedlé ozdoby zvířatům. Rodina je smutná a dítě pláče. Táta se psem se vydají stromek hledat; zjišťují, že ozdoby rozdál zvířatům, a pochopí jeho úmysl. Vrací se domů, berou sáně a po cestě obdarovávají zvířata jídlem. Načež se stromek vrací před domek a ptáci jej opět ozdobí. Příběh končí hromadným štěstím. Neustálé nacházení stromku a jeho ztrácení odkazuje k cykličnosti a opakování v strukturálních snímcích, stejně tak jednoduchý děj.

¹¹⁹ VÁNOČNÍ STROMEČEK. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2012 [cit. 6. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221342-vanocni-stromecek/prehled/>.

Jak už má Týrlová povětšinou ve zvyku, ani zde se neobjevuje vypravěč. Autorka zde dosahuje absolutního minimalismu a nevyužívá ani žádné ruchy a hluky; postavy zvukově nijak nekomunikují. Využívají pouze gesta a drobně i mimiku. Tímto vyzdvižením animace a upozaděním rušivých prvků pracuje ve stylu strukturálních technik. I hudba tomuto faktu napomáhá a opět nejen dokresluje atmosféru a napomáhá akci a dynamice, ale projevuje se i zvukomalebně a stává se komunikačním prostředkem – nahrazuje ruchy a hluky. Hudba tu tedy sehrává ještě větší roli než obvykle a dopomáhá vyznění animace. Jedná se jako tradičně o orchestrální hudbu a je stále více česká (oproti začátkům odkazujícím na Walta Disneyho). Velkým důrazem na hudebnost odkazuje k strukturálním snímkům, jež propojují výtvarnou a hudební složku. Po celou dobu se užívá hudba nediegetická, snad možná s výjimkou zvonícího zvonku, visícího na stromku.

4.1 Mizanscéna

Ve *Vánočním stromečku* Týrlová pracuje s homogenním prostředím, určeným přímo loutkám. Jelikož se jedná o ploškovou animaci tvořenou vlněnými vlákny, mizanscéna je značně stylizovaná. Napodobuje sice realitu a vychází z ní, ale je velmi zjednodušená. Díky tomuto způsobu práce se neblíží strukturálním tendencím, které užívají reálné prostředí. Homogenní prostředí dopomáhá dokonalému propojení mizanscény a postav a může tak pracovat stejnými stylistickými i výtvarnými postupy. Obecně je mizanscéna oproti předchozím snímkům velmi zjednodušená a spíše navozuje atmosféru a takřka plní roli výplně. V předním plánu se po celou dobu nachází zvlněná zasněžená krajina a v pozadí nebe, jež se mění v závislosti na přírodních cyklech (den/noc, počasí). Celý příběh se odehrává pouze ve venkovních prostorách. Výchozím bodem je vždy domek, v němž bydlí rodina. Je to drobná dřevěná, roubená stavba s příkrou střechou tvořenou šindeli.

Díky své velikosti a umístění v zasněžené krajině se poměrně ztrácí. Ve štítu domku spočívá okno a výrazným prvkem je dlouhý komín, z něhož se povětšinou kouří. V průběhu je domek stále více zasněžený. Kulisou i aktérem je jehličnatý strom, jenž se v průběhu mění v živý, a proměňuje se i jeho vizuální podoba. Jako rekvizita tu slouží pilka na stromek a zasněžený dřevěný krmelec, košík, sáně, na nichž jede táta nakrmit zvířata, a pytel, v němž má dobroty pro zvířata a vánoční ozdoby, včetně ovoce, zeleniny, pečiva apod. Barevně je snímek laděn do

studených barev, konkrétně do modrých a zelených odstínů, čímž dopomáhá zimní studené atmosféře.

Příběh se odehrává v blíže neurčené době a ani kostýmy nenapomáhají k jejímu rozpoznání. Obecně autorka s kostýmy příliš nepracuje anebo kostým tvoří s aktérem spíše jeden celek, ať už u zvířat, či lidí. V rámci společenského postavení se pravděpodobně jedná o prostší rodinu žijící na samotě. Lze tak soudit částečně podle kostýmů a též z počínání a lokace. U zvířat není společenská třída nijak znát, jelikož jsou nepersonifikovaná a sobě rovná. Ani v rámci pohlaví nelze zvířata jakkoliv určit. Lidské aktéry ale rozeznáme. Máma je oblečena do krátkých, směrem dolů se rozšiřujících šatů a na hlavě má růžovou mašli, se kterou je barevně sladěna celá postava, a určuje tak její pohlaví. Dítě je podle kostýmu pravděpodobně dívka, vlastní modré delší šaty stejného střihu jako maminka. Hlavu jí zdobí kudrnaté blond vlasy a taktéž je laděna do růžové. Oproti tomu táta je minimalističtější a těžko říct, zda má nějaké kalhoty a košili, protože je celý modrý. Výrazným prvkem však je červený motýlek u krku. Na hlavě má krátké zježené vlasy. Zvířata žádné kostýmy nemají a odlišují se pouze srstí či peřím. Věk lze rozlišit hlavně u lidských postav, a to díky odlišné výšce – dítě je jednoznačně menší než rodiče a je možné soudit, že je předškolního věku. Rodiče působí díky kostýmům mladě. Zvířata jsou všechna zhruba stejně stará, až na tři malé medvědy a jejich mámu; opět se zde pracuje s výškou postav. Kostýmy též dopomáhají celkovému vyznačení aktérů, táta působí jako slušný elegant s motýlkem a dcera s maminkou jako upravené a spořádané, právě díky šatům a účesům. Psychologicky postavy propracovány spíše nejsou a ani kostýmy tomu nenapomáhají. Jednoznačně kladným hrdinou je ale stromek, jenž pomáhá zvířatům. Táta projde v průběhu vyprávění vývojem a nechce jen krásný stromek pro svou rodinu, ale aby všechny bytosti byly šťastny.

Osvětlení se střídá v závislosti na přírodních cyklech – ve dne je obraz prozářený, prakticky beze stínů a v noci, nebo když nastane vánice, přichází potmělost a hrozivě vrhané stíny. Tyto temné scény dopomáhají k vyniknutí sněhových vloček a blýskajících se zlatých hvězd. Objevuje se zde i světlo uvnitř domku zářící z okna. Ale i v potmělých scénách se užívá měkkého světla. Vzhledem k tomu, že se jedná o ploškovou animaci, autorka pracuje s vrchním a čelním světlem.

4.2 Kamera a střih

Celky zabírající krajinu a počínání aktérů se střídají s polocelky a objevuje se zde i pár polodetailů snímajících hlavní postavu či detailů na vánoční hvězdu (příčemž uplatňuje zoom). Obecně však pracuje spíše s většími záběry, což je dáno i typem animace a touhou zachytit celý prostor a více akcí najednou. Autorka sice nepracuje s motivem opakování téhož záběru jako ve strukturálních dílech, ale v rámci příběhu se jedná o neustále cyklicky se opakující jednotky. Po celou dobu využívá pouze dva plány, přičemž v prvním se odehrává veškerý děj a tvoří ho primárně zvlněná zasněžená krajina a v druhém plánu je nebe, jež zrcadlí počasí a den či noc. Do děje výrazněji zasahuje v momentu, kdy hvězdy sestoupí z nebe a vytvoří velkou hvězdu, která ozdobí stromek. Kamera je poměrně statická, čímž navazuje na způsoby natáčení strukturálních snímků. V souvztažnosti k ploškové animaci se až na pár podhledů (když stromek poskakuje) aplikuje téměř výhradně přímý úhel. Převážně uplatňuje efekt širokouhlého objektivu a zdůrazňuje všechny prvky, pouze v detailnějších záběrech ostří na aktéry a rekvizity, užívá dlouhoohniskový objektiv a zdůrazňuje tak jejich význam. Postavy často vycházejí mimo rám, a to hlavně táta se psem hledající stromek. Až na pár okamžiků je kamera statická a tímto způsobem odkazuje k typickému prvku strukturálních filmů. S čím však nepracuje, je flickr efekt. Povětšinou jsou záběry delší a navozují atmosféru, když však dojde k honičce, zkrátí se. Střihově kromě občasného švenku využívá hlavně přímý střih. Minimalismus v oblasti kamery a střihu dává vyznít loutkám a samotné animaci, což navazuje na strukturální techniky. Nepracuje však s přefilmováním diapozitivů či filmů.

4.3 Typy loutek

Vzhledem k silnému důrazu na loutky lze říci, že se jedná o animaci postav, tj. pozornost je tu zaměřena hlavně na samotnou animaci a její vznik a tím se blíží strukturálním technikám. Postavy spíše nepracují s žádnou symbolikou kromě nějakého symbolu dobra (stromek) a morálně správného jednání. Loutky jsou velmi stylizované a kromě pár zvířat spíše z reality nevychází. Loutky svou podobou připomínají dětské výrobky a obrázky, přibližují se jim a probouzí jejich imaginaci. I animace připomíná hru – často se rozplétají a znovu skládají. Díky přítomnosti loutek lidí nedochází k personifikaci zvířat. K velké stylizaci, jak jsem již uvedla,

dochází hlavně u lidských postav, jež vychází z tvarů a linií. Zvířata také ale více připomínají reálná zvířata, především srnka, králíci či veverka. Zajímavým prvkem je oživlý strom, který začne poskakovat a utíkat, když jej táta a pes chtějí pokácet. Chová se empaticky ke zvířatům a dokáže i zvedat větve jako ruce. Lidské postavy působí jako anonymní modelová rodina a z jejich vzhledu nejde příliš určit jejich povahové vlastnosti. Celkově se s psychologií postav moc nepracuje. Jednoznačně kladným hrdinou je stromek; než aby sloužil jen k okrase, ozdoby rozdává a nakrmí tak zvířata. Poté přiměje i rodinu, ať se postará o zvířata. Krom jídla jim poskytne i bezpečí, a když je sněhová vánice, přikryje je svými větvemi. Pohybově loutky dosti vychází z reality a vzhledem ke své stylizaci působí přirozeně. Táta se pohybuje jako člověk a ladně kráčí, ale když jim začne utíkat stromek, změní se chůze v méně ladný běh a místy i po zádech sjíždí sněhové kopce. V závěru se pohybuje na saních tažených psem. Když se stromek vrátí, poskakuje podobně jako jeho dcera, jež většinu času skáče, nebo pobíhá. Maminka chodí podobně ladným způsobem jako táta. Zvířata napodobují pohyb zvířat, jež představují – králíci skáčou, srnka vznešeně kráčí a pobíhá, pes skáče a běhá, veverka skáče a ptáci poletují, sice více stylizovaně, ale snaží se o nápodobu reality. Kdo je však zcela jiný, jsou medvědi, kteří mají místo nohou kolečka a ta se točí. Zajímavý je pohyb stromku, který skáče, občas užívá kořeny k běhu a jindy se klouže ze zasněžených svahů a tančí. Gesta jsou nejrozvinutější u táty, kterého lze považovat za jednoho z hlavních hrdinů. Jeho gesta jsou rozvázná, ale i rychlá, často na něco ukazuje, podpírá si hlavu a přemýšlí, ale hladí dceru a uklidňuje ji, zvedá ruce nadšením či údivem. Všechny lidské postavy často mávají a máma také hladí dceru. Jinak gesta nevyužívají. Stromek, podobně jako táta, užívá hojně gesta, mává větvemi, hladí zvířata a celkově větve užívá jako ruce. Zvířata s gesty spíše nepracují, pouze v rámci toho, kým jsou – srnka občas pohne ocasem, králíci stříhají ušima, pes vrtí ocasem apod. V těchto detailech je znát, jak moc se autorka posunula a jak věrně dokáže zvířata zpodobnit, ač jsou stylizovaná. Mimika se zde moc neobjevuje, i kvůli tomu, že hlavně lidé nemají moc propracované obličej. Zvířata občas mrkají, pes vyplazuje jazyk, dítě pláče, ale poznáme to spíše díky gestu rukou a táta se buď diví, nebo bojí, ale opět to rozeznáme díky gestu zdvižených rukou k obličej.

4.4 Výtvarné zpracování postav a materiály

Ačkoli si v tomto snímku dělala téměř vše sama, výtvarně snímek ztvárnil Ludvík Kadleček a o animaci se postaral Jindřich Liška.¹²⁰ Jelikož se jedná o ploškovou animaci, jsou loutky plošné. Hlavním materiálem je vlna, se kterou v tomto období hojně pracovala. Postavy zvířat i lidí jsou tvořeny základními tvary a liniemi. Z vlněných vláken modeluje tvary a z nich loutky. Postavy lidí mají velké kulaté hlavy a spirálovité oči, v protikladu stojí tenké končetiny tvořené vlákny, střapaté šaty a vlasy. Pouze vlasy dítěte zůstávají ve spirálovitých tvarech. Zvířata jsou více tvořena tvary – medvědi sestávají z různě velkých koleček a zašpičatělých uší, ptáci z kulaté hlavy a trojúhelníkových křídel a ocasu, králíci z elipsoidů a kulaté hlavy, pes má elipsovité tělo, trojúhelníkové končetiny a ocas, hlava a uši jsou ze střapatých vláken. Veverka více napodobuje realitu a její ocas tvarově odpovídá veverčímu, hlavu má kulatou a má i typicky špičaté uši, elipsovité tělo a končetiny tvořené vlákny. I srnčino tělo a hlava se blíží reálným tvarům srnky: elipsovité uši, rovný krk a nohy jsou sice stylizované, ale působí reálněji než jiné postavy. Zvířata mají oproti lidem propracovanější obličej, které tvoří malý černý kulatý nos a velké dobrotivé kulaté oči černobílé barvy. Oproti lidem jsou barevní, podobně jako v realitě. Mezi aktéry lze řadit i oživlý stromek, jehož větve jsou buď ze střapaté do obloučků zahnuté vlny, nebo když sněží, tak z bílých spirál. Všechny postavy jsou laděny do základních barev a tvořeny liniemi a spirálami, z nichž vznikají další tvary. Touto jednoduchostí a tvary a liniemi jednoznačně navazuje na strukturální filmy a zároveň se blíží dětskému světu.

Na tvary loutek navazuje prostředí, jež sestává hlavně ze zasněžené krajiny a domku. Kopcovitá krajina se skládá z jednotlivých zvlněných vláken, často doplněna čerstvě padajícími kulatými a hvězdovitými vločkami. Pozadí – nebe – je malované a mění barvu podle přírodních cyklů. Často je doplněno bílými vločkami a sněhovými spirálami, jež hlavně v noci září, podobně jako zlaté (pravděpodobně staniolové) hvězdy, a tvoří tak dynamický dojem.

¹²⁰ VÁNOČNÍ STROMEČEK. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2012 [cit. 7. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/vanocni-stromecek/obsazeni/65140>.



*Obrázek 5: Sněhová vánice tvořená kulatými a hvězdicovitými vločkami
a sněhovými spirálami*

Domek je tvořen samými rovnými liniemi a sřpatými vlákny napodobujícími došky. Komín je pravděpodobně kovový, stejně jako většina rekvizit je tedy z jiného materiálu. Krmelec je dřevěný, pilka dřevěná a kovová, košík napodobuje proutěný materiál, jídlo je modelované z jisté barvené hmoty (možná modurit) a ozdoby jsou pravděpodobně ze staniolu. Tímto způsobem tedy mírně narušuje vlněné prostředí, ale dohromady vše působí jednotným dojmem. Rekvizity více napodobují realitu, ale stále vychází ze základních tvarů a linií. Krajina se prolíná už s úvodními titulky – dva sněhová mužáci se perou u názvu filmu a nakonec se změní ve sních, který se snáší na krajinu. V závěru se zase objevuje zvonící zvonek, jenž visel na vánočním stromku.

5 Já a můj dvojnožec (1974)

Jedná se o příběh přežatý, který vychází ze stejnojmenné knihy Josefa Koláře a ilustrátorky Heleny Zmatlíkové, čímž ovlivňuje autorčin styl a celkové vyznění

snímku. Scénář napsal Jindřich Vodička.¹²¹ *Já a můj dvojnožec* je úvodní díl pětidílného cyklu *Příběhy kocoura Modroočka*. Vyprávění má opět velmi jednoduchou strukturu a stěžejní se stává vlněný materiál a animace. V tomto období Týrlová více a více tíhla k experimentování s materiály a zkoumání toho, čeho všeho jsou v rámci filmu schopny, a blížila se tak strukturálnímu důrazu na vznik samotného filmu. Příběh zahajuje seznámení se s postavami, protože se jedná o úvodní díl. Ústředními postavami jsou kocourek Modroočko a jeho dvojnožec (nazývá tak člověka); zpočátku zjišťujeme, že kocourek umí být i nezbedný, ale dvojnožec mu to odpustí. Na tomto škádlení je vlastně založen celý děj. Vyprávění začíná v okamžiku, kdy Modroočko prochází kolem zdi a najde vzkaz od jiné kočky – Zelenoočky. Stojí v něm, že dnes v poledne přijde. Kocourek se snaží vypadat dobře a udělat dobrý dojem, a když zjistí, že je hladová, pozve ji domů a nabídne svou misku. Zelenoočka totiž pochází z ulice, a co si nesežene, to nemá. Dokáže však věci, které Modroočko nezvládne. Jako poděkování za oběd nabídne kocourkovi, že ho naučí ložit po stromech. Ten se však nejprve bojí a zdráhá, nikdy to nezkoušel, a navíc je oproti Zelenoočce ještě malý. Nakonec se však osmělí a na strom vyleze. Shora pozorují svět a zkušenější Zelenoočka kocourka poučuje o světě: vysvětluje, co je to autobus, proč nemá sedět blízko ní a co jsou to blechy. Po cestě domů Modroočko u popelnic najde rybí kostru a začne si pochutnávat. Načapá ho přitom ale dvojnožec a velmi se zlobí. Zanedlouho přichází poučení a kocourek onemocní. Stoná dlouho, ale pomocí léků a dvojnožcovy péče se nakonec uzdraví. Jednoho dne se probudí a cítí se zdravý a hladový, a tak sní své krmení, a dokonce i kytku na okně. Dvojnožec se však nezlobí a je šťastný, že se kocourek uzdravil. Příběh lze rozdělit na několik částí, v nichž dojde k poučení kocourka. Rytmicky je tedy děj poměrně stabilní a svou cykličností a jednoduchostí se blíží strukturálním postupům.

Jen zřídka autorka využívá vypravěče, zde však zvolila Karla Högera, jenž svým projevem dodává snímku na osobitosti, pohádkovosti a celkovém (často morálně poučném) vyznění. Höger spolupracoval s Týrlovou jako vypravěč i na *Pasáčku vepřů* (1958) či *Vláčku kolejáčku* (1959). Vyprávění probíhá ich-formou – příběhem nás provází sám kocourek Modroočko, a když je na scéně Zelenoočka,

¹²¹ JÁ A MŮJ DVOJNOŽEC. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2007 [cit. 11. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/230058-z-deniku-kocoura-modroocka/komentare/#>.

promlouvá i ona. Vypravěč tedy stojí vně příběhu. Zastává zde tak významnou roli, že další komunikace probíhá jen pomocí gest a mimiky. I ruchy a hluky jsou upozaděny a nahrazuje je opět velmi výrazná hudba. Důraz na vypravěče ale snímek oddaluje strukturálním tendencím. Hudba nejen zdůrazňuje a doprovází příběh, ale i nahrazuje ruchy a hluky, dodává na dynamice a dokresluje dané situace. Stejně jako v dřívějších dílech se jedná o orchestrální hudbu. Zde je založena na velmi výrazném motivu, jenž se opakuje po celou dobu trvání a tvoří tak spolu s loutkami nezapomenutelný celek. Tímto způsobem podporuje cykličnost snímku a strukturální vyznění. Po celou dobu se zde objevuje pouze nediegetická hudba.

5.1 Mizanscéna

Týrlová, stejně jako u předchozího díla, pracuje s homogenním prostředím, což je způsobeno i faktem, že se jedná o ploškovou animaci. Prostředí je tvořeno pletenými liniemi a bílým pozadím. Sice se snaží napodobovat reálný svět, ale velmi stylizovaně, čímž se liší od strukturálních snímků. Pozadí tedy pracuje pouze s obrysy, jež stojí v kontrastu k prostorovým loutkám a vyplétaným rekvizitám a některým kulisám. Tímto zjednodušením a prací se základními barvami se blíží dětem a navazuje na strukturální tendence. Prostředí díky své homogenosti a totožnému výtvarnému zpracování dokonale ladí k loutkám a působí harmonicky. Děj se odehrává ve třech místech – v domě Modroočka a dvojnožce, v parku a na ulici. Dům tvoří jen několik prvků řazených za sebou a vždy vidíme jen část pokoje. Dominantní je červené plošné okno s květinou v květináči tvořené pletenými liniemi, pod ním spočívá sice plošný, ale vyplétaný košík s dečkou pro Modroočka, nedaleko je další červené okno, dále je zde květina v květináči, žlutá kuchyňská linka s nádobím, modrý stůl s ubrusem, na němž spočívá papír, pero a tuž, a vedle stolu stojí zelená židle, na zdi opodál visí abstraktní obraz. V pokoji se na zemi též nachází červená miska s ubrouskem pro kocourka, teploměr, lžice a léky. Jelikož vždy vidíme jen část, nelze si plně v návaznostech představit celý pokoj. Podlaha je od stěn oddělena pouze zelenou linkou a jednotlivé zdi dělí linie žlutá.

Ulici tvoří primárně zeď s abstraktními obrazci, tedy vzkazem Zelenoočky pro Modroočka, vnější podoba domu, tj. zelené okno s lavičkou a tentokrát bíle vypletené dveře se žlutou konturou a podobně zpracovanými schody s modrou konturou. Prostředí doplňují praskliny na domě, pavučina a kamínky na cestě.

Poblíž domu se nachází popelnice s odpadky, která zde opět sehraje výraznou roli (podobně jako v *Uzlu na kapesníku*) – kocourek tu najde zkaženou rybu. Objevuje se tu také pohled na celou ulici, tvořenou různě tvarovanými a barevnými domy, zastávkou a autobusem. Zde opět sledujeme oblíbený autorčin prvek – ulici, jež je pro animované snímky typickým prostředím. V kontrastu k městu stojí park, do kterého se vydávají Modroočko a Zelenoočka. Park sestává z různě vysokých listnatých i jehličnatých stylizovaných stromů a v pozadí vidíme kopcovitou krajinu. V rámci pozadí nepracuje se strukturálními technikami, jako je fotogenické podloží, ale odkazuje k těmto snímkům svou stylizací, barevností a prací se základními geometrickými obrazci. Barevně vychází ze základních barev a sytých odstínů doplněných kontrastním bílým pozadím. Tentokrát se nesnaží budovat prostor pomocí nebe ani ničeho podobného.

Kostýmy i vynálezy značí, že se příběh odehrává pravděpodobně ve 2. polovině minulého století v Československu, nejspíše v době vzniku snímku (70. léta). Společenské postavení rozeznáváme pouze na zvířatech, lidé jsou si rovni (zrcadlí se pravděpodobně tehdejší ideologie). U zvířat je rozdíl znatelný, Modroočko pochází ze střední třídy, bydlí v domě s pelíškem a jídlem. Oproti tomu Zelenoočka bydlí na ulici, jí, co sežene, spí, kde se namane, a svým tuláctvím odkazuje k nejnižší vrstvě společnosti. Tento rozdíl však identifikujeme hlavně díky prostředí, kostýmy jako takové kočky nemají; pouze fakt, že kocourek je více uhlazený, mourovaný a modrooký a kočka má spíše divočejší, zrzavé zbarvení a zelené oči, může napomáhat rozeznání odlišného postavení. Kostýmy v pravém slova smyslu vlastní lidé. U lidí je jednoznačně jasné jejich pohlaví. Paní má upnutou zelenou halenku, skládanou hnědou sukni a tmavé polobotky s podpatky a celkovému vyznění dopomáhá drdol. Pán je oblečen do hnědého kabátu, zelených, manšestr napodobujících kalhot, černých polobotek a hnědého klobouku. Řidič autobusu vlastní černou uniformu a čepici. Dvojnožec má hnědý vroubkovaný poněkud vytaháný svetr, modré kalhoty, černé polobotky, kulaté černé brýle a mírně rozevláté vlasy.

Pohlaví koček lze rozlišit primárně podle dlouhých světlých řas Zelenoočky, jež tvoří kolem očí květinu, a světlých krátkých fousů; Modroočko řasy nemá a jeho fousy jsou černé a dlouhé. Věk postav je přibližně stejný, jen dvojnožec a řidič autobusu jsou pravděpodobně starší, protože mají dlouhé kníry. Zelenoočka vypadá starší než Modroočko a způsobuje to hlavně její výška. Charakterově se tu

neobjevuje čistě záporná postava. Hlavní hrdina sice tropí alotria, ale zároveň udělá několik dobrých skutků, v rámci vzezření to ale rozpoznat nelze. Oproti tomu z divočejšího vzhledu Zelenoočky by se dalo soudit, že nebude kladným hrdinou, ale nijak špatně se nezachová. Dvojnožec působí s mírně rozčuchanými vlasy nepříliš důvěryhodně, ale brýle mu dodávají na vážnosti, a nejspíš i proto se chová vždy morálně správně a snaží se vychovávat kocourka a zároveň neztratit empatii. Funkce postavy je zřejmá pouze u řidiče autobusu, jenž vlastní uniformu.

Osvětlení je po celou dobu filmu neměnné, výrazné a vidíme pouze doprovodné stíny. Práci s měkkými vlněnými materiály dokresluje měkké svícení a navozuje tak bezpečnou atmosféru dětského světa. Jelikož se jedná o ploškovou animaci, užívá autorka vrchní a čelní svícení. Jednoduchým svícením tedy neodkazuje k strukturálním technikám, jež pracují s flikr efektem.

5.2 Kamera a střih

Autorka nejčastěji pracuje s celky, polocelky a polodetaily, přičemž scény, kde je Modroočko s dvojnožcem, snímá detailněji a dvojnožec je často v polodetailu, abychom byli blíže jejich společným hrám a lépe viděli emoce. Když se kocourek vydá ven a narazí na Zelenoočku, kamera se zaměřuje i na zachycení exteriérů, a užívá tedy celky a polocelky. Podobně jako v *Uzlu na kapesníku*, objevuje se tu záběr na nohy, u nichž se pohybuje menší hrdina, zde je jím Modroočko, jenž se líká k pánečkovi. Detailně autorka zabírá stěžejní situace – obvázaný prst, jež podrápal kocourek, pero, jímž muž i kocourek píše, rybu, kvůli které Modroočko onemocní, ustaraný obličej dvojnožce, když kocourek ochoť. Oproti *Vánočnímu stromečku*, který je též ploškovou animací, s kamerou pracuje dynamičtěji, ale vzdaluje se tak strukturálním postupům, jež užívají statickou kameru. Obvykle užívá dva plány, pouze ve scéně, ve které jde Modroočko se Zelenoočkou do parku, vidíme v předním plánu kočky, za nimi stromy a v zadním plánu kopce.

Při zobrazování dvojnožce i Modroočka společně se kamera soustředí na ně dva a uplatňuje se dlouhoohniskový objektiv. Scény kocourka a Zelenoočky, kocourka samotného či záběry na ulici ostří na všechny plány. Velmi zajímavým motivem je kocourkovo blouznění, když churaví – vidí různé barevné linie a věci, kterých se bojí, a kamera se přitom chvěje a rozostřuje. Tímto způsobem dle mě opět navazuje na umělecké postupy strukturálních snímků. V rámci strukturálních technik ale nevyužívá přefilmování fotografií, filmů či diapozitivů. Ve *Vánočním*

stromečku postavy často odcházejí mimo záběr a vcházejí do dalšího. Autorka spíše uplatňuje při snímání přímý úhel, pouze když kocourek kouká zdola na dvojnožce či strom, aplikuje pohled a zdůrazní tak velikost a fakt, že jde o zvíře. Záběry jsou většinou delší a navozují určitou atmosféru daných situací, pouze když Modroočko něco provede a dvojnožec se zlobí, záběry se zrychlí. Stříhově se zde nejčastěji nachází přímý střih, ale opakuje se i švenk, zatmívačka a prolínačka. Je zřejmé, že se jedná o pozdní autorčino dílo a se střihem si více vyhrává i u ploškové animace. Ne v takové míře jako ve strukturálních snímcích, ale objevuje se zde opakování a variování téhož záběru, a to když kocourek stoná a třese se a jdou od něj barevné vlnovky a pak když se mu zdají sny, ve kterých se různě pohybují barevné linie.

5.3 Typy loutek

Loutky sice nějakým způsobem vychází z reality, ale jsou značně stylizované. Nejsou tvořeny pouze pravidelnými geometrickými tvary, převážně však ano. Vzhledem k tomu, že se v příběhu nachází jak lidé, tak zvířata, nedochází již k jejich personifikaci. Jelikož se jedná o pletené loutky, podobají se hračkám a svou měkkostí a zakulacenými tvary působí dobře na dětského diváka. Vizualně nelze úplně určit kladné a záporné postavy, ale divoké zbarvení Zelenoočky může vyvolávat dojem, že jde o zápornou postavu, ač tomu tak není. Je diskutabilní, zda třeba dlouhý nos pána v autobuse či červený nos a uši řidiče k něčemu odkazují. Čistě kladnou a morální postavou se jeví dvojnožec, který tak ale kvůli rozevlátým vlasům nepůsobí. Má ale velké dobrotivé kulaté oči identické s těmi kočičími, na rozdíl od menších méně sympatických oválných očí lidí v autobusu. Největší důraz je kladen na pohyb zvířat. Lidé se chůzí snaží napodobovat realitu. Jen dvojnožec má poněkud zbrklejší pohyby a často klopýtavě utíká a lopotně kráčí. Když si hraje s kocourkem, tak se dokonce válí po zemi a je na čtyřech, čímž se blíží Modroočkovi.

Modroočko většinou vznešeně kráčí a napodobuje chůzi koček, ale i skáče a leze po stromě, a když si hraje nebo se snaží zapůsobit na Zelenoočku, tak i chodí po zadních, což se jeví jako mírná personifikace. Zelenoočka se pohybuje podobně, jen nechodí po zadních a kráčí sebevědoměji. Díky značné stylizaci působí jejich pohyb přirozeně. V rámci gest užívá dvojnožec hlavně ta mravoličná – hrozí, ukazuje, odhání kocourka nebo si nervózně spravuje knír či poklepává prsty na bradě. Modroočko uplatňuje gesta, když je sám nebo se Zelenoočkou. Přemýšlivě si

podpírá hlavu, upravuje si tlapkami obličej, vznešeně rozhazuje tlapkami, podává ocáskem květinu Zelenoočce, ukazuje, mává. Oba dělají gesta i ocasy a různě s nimi ukazují a hladí se. Zelenoočka kromě ukazování jak ocasem, tak tlapkou s gesty nepracuje. Výrazy se jak u dvojnožce, tak u koček podobají, důraz je kladen hlavně na oči, kterými koulí, mrkají a Modroočko i teskně kouká. Dále se buď usmívají, mračí, či otevrou ústa v údiv. Specifickým výrazovým prostředkem dvojnožce je knír, jímž pohybuje, když se zlobí. Modroočko zase, když smutně kouká, sklopí uši či se oblizuje (což dělá i Zelenoočka).

5.4 Výtvarné zpracování postav a materiály

Výtvarně Týrlové pomáhal Emil Hauptmann a o animaci se postaral Jindřich Liška. Hlavním materiálem je vlna, jen oči, brýle, lék a nosy koček jsou pravděpodobně z plastu. Oproti *Vánočnímu stromečku* se ještě více klade důraz na vlnu a tvoří se téměř čistě vlněný homogenní svět. Už začátek, kdy se z klubka vytvoří Modroočko, zvýrazňuje vlněný materiál. Postavy vychází ze základních tvarů a barev a Týrlová tak navazuje na strukturální postupy, ale ne tak explicitně a výrazně jako třeba ve *Vzpouře hraček*, a více se blíží realitě. Loutky jsou oproti plošnému pozadí plastické a tvoří tak poloplastický reliéf. Loutka tu převažuje nad prostředím a lze říci, že se jedná o animaci postav. Veškeré prvky jsou pletené a liší se plastičností různými typy pletení, jež tvoří zajímavé vzory. Díky tomu se proměňuje struktura a snímek působí živěji. Obecně tvarově vychází hlavně z oválu – oválné hlavy (kočky naširoko, dvojnožec navysoko a lidé v autobuse mají hlavy ve tvaru stlačeného oválu), kulaté či oválné oči, nosy, uši, tváře paní a základ těla (kromě paní, jež se více blíží realitě). S kulatými tvary autorka ráda pracuje, blíží se tak dětskému světu a navazuje na Disneyho tradici. Končetiny, včetně kočičích ocasů, tvoří různě tenké obdélné pásy.

Z obdélníku vychází i pánův klobouk, oproti tomu řidič autobusu má čepici, jež se podobá reálné. Pracuje se hlavně se strukturou a kontrasty základních barev, ale objevuje se tu i pruhovaný vzor na srsti Zelenoočky.



Obrázek 6: Modroočko a Zelenoočka – důraz na strukturu, plastické postavy se zdobným pleteným vzorkem a plošné jednodušší pozadí

Prostředí je oproti loutkám plošné. Pozadí tvoří pouze různé barevné pletené linie s méně výrazným vzorem pletení. Jsou umístěné na bílém pozadí a o to více působí kontrastně. Pouze některé kulisy, jako stůl, stromy či dveře a schody, vyplňuje bílé vyplétání. Vychází ze základních geometrických tvarů (což je zřetelné hlavně v interiéru a na ulici), které tvoří převážně čtvercové a obdélníkové tvary a stojí tak v kontrastu s kulatými tvary postav. Park se více podobá realitě a uplatňuje kulaté linie. Tohle minimalistické pozadí dává vyniknout složitějším plastickým postavám. Rekvizity se blíží postavám, protože jsou různě barevně vypletené, ale stále pracují s plošností. Opět vychází ze základních tvarů, jako jsou převážně obdélníky, ale často zakulacené, nebo přímo kruhy. I u rekvizit využívá různé struktury pletení a občas i vzory (pruhovaná deka kocourka, kroužky na tašce paní, vlnité a čtvercové vzory na autobusu ve snu, pruhy na skutečném autobusu). Těmito vzory se geometricky prolínají se zbytkem mizanscény a postavami a tvoří tak jeden celek, který jednoznačně odkazuje na strukturální geometrické postupy.

Závěr

Cílem práce bylo zjistit, zda se v kontextu soudobé animované tvorby jeví animační přístupy Hermíny Týrlové jako originální. Prostřednictvím analýz jsem sledovala vývoj animačních postupů nahlížených optikou současných analytických a teoretických přístupů. K analýzám jsem si vybrala několik snímků, jež tvoří průřez tvorbou Týrlové, a demonstruji na nich její animátorský vývoj. Konkrétně se jedná o filmy *Ferda Mravenec* (1944), *Vzpouza hraček* (1946), *Uzel na kapesníku* (1958), *Vánoční stromeček* (1968) a *Já a můj dvojnožec* (1974). V rámci animačních postupů jsem se soustředila hlavně na analýzu prostředí a postav, jež přejímám od Pikkova. Analýza prostředí a postav podle mě nejlépe dokazuje autorčinu jedinečnost a její specifický styl a přístup, jelikož s těmito složkami nejvíce pracuje. Jednotlivé snímky jsem zvolila kvůli odlišným typům loutek, na nichž lze sledovat vývoj autorčiny tvorby. Analýzy vybraných filmů dopomáhají svou komparací ke stanovení animačního stylu Hermíny Týrlové a demonstrují její specifickou práci s různými materiály a osobité přístupy k loutce. Svě teze doplňuji souhrnem dobových recenzí analyzovaných snímků Hermíny Týrlové.

Metodologicky vycházím primárně z teorií Ůla Pikkova, jež popsal v knize *Animasofie*¹²², konkrétně z kapitol týkajících se prostředí, postav a okrajově i podkapitoly o kompozici. Jelikož se zaměřuji na analýzu postav a prostředí, s nimiž funkčně pracuje i Lukáš Gregor, doplňuji metodologii o jeho knihu *Základy analýzy animovaného filmu*.¹²³ Kromě analýzy prostředí a postav jsem se zaměřila na potvrzení hypotézy, že Týrlová ve svých dílech užívala postupy strukturálních filmů. Autorka výrazným způsobem pracuje s loutkami a mizanscénou a svým přístupem často souzní se strukturálními východisky. K nalezení strukturálních prvků mi dopomohla publikace *Ponorná řeka kinematografie* od Martina Čiháka. Čerpala jsem hlavně z kapitoly o strukturálním filmu.

¹²² PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2017, 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

¹²³ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011, 109 s. ISBN 978-80-7454-1124.

Přístupy k loutce a mizanscéně

Hermína Týrlová je specifická pro své přístupy k loutce, materiálu a prostředí, jež pro ně volí. Tyto aspekty se v průběhu její tvorby mění a tvoří několik specifických celků. Vždy se nadchne pro nějaký způsob či materiál a ten pak nějakou dobu variuje v několika dílech, díky čemuž vznikají série. Začíná u klasického loutkového animovaného filmu a brzy jej kombinuje s hraným; postupně se dostává k loutkám z měkčích materiálů a k literárním předlohám. Dalším obdobím je práce s předmětnou loutkou – loutkou může být cokoli: kapesník, dopis, panenka apod. Poté přichází autorčino vskutku experimentální období, kdy se zaměří hlavně na materiály a přechází k ploškové a poloplastické animaci. Rozanimovává korálky, tvoří sérii snímků z vlny (ať už z vláken, či pletené) a dostává se i k nezvyklým materiálům, jako jsou štětce, sklo nebo staniol. Vytváří i několik snímků s loutkami z plsti nebo vizovického pečiva. V tomto experimentálním období se zaměřuje hlavně na práci s materiály, barvami a strukturou. Ke konci se opět vrací k *Ferdovi Mravenci*, ale zpracovává jej poloplastickou ploškovou animací. Svou tvorbu završí experimentem s látkovými loutkami. V dílech Týrlové je zřejmé, že se jedná o snímky pro menší děti, a sledovat to lze hlavně při práci s jednoduchými loutkami, tvary a příběhy. Rozhodně se však nevytrácí hloubka děl a hlavně ke konci tvorby vytváří snímky s prvky osvěty. Často se v jejích dílech objevuje boj dobra a zla, nějaké morální poučení nebo boj proti násilí.

Prostřednictvím zvolených filmů jsem mohla sledovat vývoj Hermíny Týrlové a její proměny materiálů a přístupů. V rámci animace se dostává od snáze animovatelných dřevěných loutek, jako jsou ve *Ferdovi Mravenci* nebo *Vzpouře hraček*, k experimentům s materiály, třeba s vlnou ve filmu *Vánoční stromeček* a *Já a můj dvojnožec*. Na druhou stranu postupně zjednodušuje mizanscénu – hlavně kvůli přechodu k ploškové animaci – a také ubývá počet loutek. Stále je jich mnoho, ale davovým scénám z *Ferdy Mravenec* nebo *Vzpouře hraček* se množstvím nevyrovná. Na vybraných snímcích lze dobře pozorovat i postupné zjednodušování příběhu; u *Vzpouře hraček* zpracovává poměrně vážnou tematiku s mnoha přesahy a oproti tomu *Vánoční stromeček* využívá banální děj a hlavní důraz je soustředěn na samotnou animaci loutek a materiálů.

Střídavě užívá literární předlohu a střídavě vlastní scénář, ale přejatý příběh se pojí hlavně s animací klasických loutek (*Ferda Mravenec*, *Pasáček vepřů*,

Zlatovláska apod.) nebo v pozdní tvorbě i v pletené sérii *Ze života kocoura Modroočka* či ploškové poloplastické sérii o Ferdovi Mravenci. Experimentálnější počiny s všemožnými materiály slovo neužívají a kladou větší důraz na samotnou animaci. Proto můj vzorek filmů zahajuje i ukončuje přejatý příběh (*Ferda Mravenec* a *Já a můj dvojnožec* ze série *Ze života kocoura Modroočka*).

Pro tvorbu Hermíny Týrlové je typická nemluvnost loutek; i v mém vzorku je patrné, že slovo do autorčinych snímků proniká až později a prostřednictvím vypravěče. Ve filmu *Já a můj dvojnožec* se vypravěč objevuje v ich-formě, umístěný ve středu děje, a je jím samotný kocourek, ale většinou stojí vypravěč mimo příběh. Často spolupracuje se stejnými lidmi, a to platí i pro vypravěče; když jej již uplatní, povětšinou zvolí Karla Högera. Místo řeči často užívá ruchy, hluky, mimiku a hlavně hudbu. Hudba tvoří nedílnou součást snímků Hermíny Týrlové a kromě dohrávání příběhu a tvoření atmosféry napodobuje různé zvukové projevy loutek a ony pomocí ní hovoří. Hudba dodává snímkům i na muzikálnosti a loutky často tančí nebo i samy zpívají a hrají na nástroje – *Ferda Mravenec* (neustále muzicírující hmyz a závěrečný tanec) či závěrečný tanec prádla v *Uzlu na kapesníku*. Muzikálností hlavně zpočátku navazuje na Disneyho, ale hudbu postupně více přizpůsobuje českým podmínkám a podobá se lidovým písním, čímž se blíží dětem. Důležitým prvkem je rytmus, jenž udává tempo snímku a dopomáhá samotnému příběhu. Hudebně autorka povětšinou spolupracuje se Zdeňkem Liškou.

Při práci s mizanscénou se nejprve snaží, ač stylizovaně, napodobit realitu (*Ferda Mravenec*), poté využívá reálné prostředí (*Vzpouza hraček*), jež postupně začne prolínat s malovanými kulisami (*Uzel na kapesníku*), aby se nakonec opět vrátila k umělému prostředí, a začíná jej velmi stylizovat a potlačovat, a to i z toho důvodu, že přechází k ploškové animaci (*Vánoční stromeček* a *Já a můj dvojnožec*). Hlavně v prvních třech analyzovaných snímcích důkladně propracovává mizanscénou a dbá na hloubku prostoru. Týrlová často využívá prostředí ulice (*Uzel na kapesníku*, *Já a můj dvojnožec*), o nichž jakožto o oblíbených prostředích dětských snímků hovoří Pikkov.

Ve vlněných snímcích slouží prostředí spíše jako výplň a soustředí se na animaci postav, oproti předchozí animaci prostředí a postav. Propojuje zde spíše plošnější prostředí a plastičtější loutky, což Pikkov považuje za matoucí. Při kombinaci reálného prostředí a loutky se vymyká Pikkovovu ideálnímu spojení loutky a prostředí, jež spolu ladí, a jedno lze odvodit od druhého. Na druhou stranu

díky stejným materiálům, z nichž jsou loutky i prostředí vytvořeny, a stylistickým postupům dochází prakticky u všech snímků k harmonii, o níž Pikkov taktéž hovoří. Rekvizity užívá napříč všemi analyzovanými snímky a často jich je velké množství. V pozdních snímcích, zaměřených na jeden materiál (vlnu), právě rekvizity narušují jednotnost a jsou vyrobeny z jiných materiálů.

Co se týče kulis, vždy materiálem alespoň zčásti ladí k loutkám a hlavně ve *Ferdovi Mravenci* a loutko-hraných snímcích jsou multifunkční, rozehrávají mnoho akcí a posouvají děj. Barevně pracuje s výraznými kontrasty a zářivými, jasnými, základními barvami (v černobílých snímcích se soustředí na kontrast). O kostýmech jako takových lze hovořit spíše jen v případě *Ferdy Mravence*, lidských loutek v *Já a můj dvojnožec* a v hraných částech *Vzpoury hraček* a *Uzlu na kapesníku*. V ostatních případech kostým tvoří součást loutky (často i materiálově), prolíná se s postavou a není jasné, kde začíná kostým a končí aktér (*Vánoční stromeček*). Případně žádný kostým nemají třeba zvířata či je to diskutabilní, např. prádlo v *Uzlu na kapesníku*. V případě, že kostým vlastní, dopomáhá určit jejich pohlaví, funkci a postavení – až na první snímek jsou si ale loutky rovny. Osvětlení se povětšinou řídí nápodobou přírodních cyklů (den/noc, změna počasí) nebo využívá v částečně hraných snímcích skutečné denní světlo. Nějaká výraznější práce se stíny se objevuje pouze v děsivých a nebezpečných scénách. Schopnost snímání kamery se v průběhu tvorby zlepšuje, ale paradoxně s největší hloubkou prostoru a mnoha plány pracuje hned v prvním snímku. V ploškových filmech pracuje hlavně s dvěma plány a plochostí prostoru. Kamera je většinou statická, střídá davové scény s detailnějšími a kratší záběry užívá při honičkových sekvencích. Na svých snímcích často spolupracuje s kameramanem Antonínem Horákem. Stříhově uplatňuje základní stříhové postupy, až v pozdní tvorbě více experimentuje (tematicky podobné záběry a vztahy mezi záběry v *Uzlu na kapesníku*). Ve filmu *Já a můj dvojnožec* zase zajímavě pracuje se snovým motivem kocourka, kdy se rozostřuje kamera a snímá vlnící se barevné linie.

Loutky se v průběhu autorčiny tvorby výrazně proměňují – od složitých k jednodušším, od velkých k menším – a mění se i materiály. Nejprve vychází z loutkového divadla a loutky se podobají těm divadelním, pouze jsou zmenšené a přizpůsobené potřebám filmu (*Ferda Mravenec*), což ve své knize řeší i Pikkov. Poté začne tíhnout k předmětným loutkám; skvělou variantou jsou přímo hračky (*Vzpouza hraček*), jež samy o sobě odkazují k loutkovosti a často se i snadněji

pohybují; zajímavý kontrast vzniká spojením s hercem. Složitější animace nastává v případě užití látkových loutek z různých druhů prádla, oproti pevným materiálům, a loutky vyžadují větší opatrnost a preciznost, aby pohyb působil plynule a uvěřitelně; doplněním dětského herce se dílo ještě pozvedne (*Uzel na kapesníku*). Zcela nové přístupy a postupy vznikají při přechodu k ploškové a poloplastické animaci, při výrobě loutek se pracuje s různými materiály a jejich podstatou, zmenšují se, zjednodušují a ve vlněných sériích se často deformují či rozkládají a zase skládají, jak se to objevuje ve *Vánočním stromečku*. Povýšením tohoto systému je *Já a můj dvojnožec*, za využití pleteného materiálu, čímž se vrací k větší plasticitě, ale pomocí rozplétání a splétání hlavního hrdiny se podobá klasickým vlněným snímkům tvořeným z vláken. Obecně pracuje se stylizací, kterou v průběhu tvorby stále více umocňuje a díky níž, jak říká i Pikkov, loutky působí v daných snímcích věrohodněji. Existuje mnoho dalších typů loutek a způsobů animace, které Týrlová užívala, ale tyto jsou podle mě stěžejní, a proto jsem si vybrala jejich představitele do svých analýz.

Na chování loutek má zásadní vliv přítomnost či nepřítomnost člověka v rámci příběhu, ať už živého, či loutkového. Ve *Ferdovi Mravenci* oproti ostatním zvoleným snímkům absentuje lidský hrdina, a proto se (ač stylizovaně) snaží hmyz napodobit chování člověka. Ve *Vzpouře hraček* a *Uzlu na kapesníku* se objevuje herec, a proto je tento element v loutkách potlačen. Některými vlastnostmi či jednáním mohou člověka napodobit, ale primárně se jedná o oživené předměty. Hračky v rámci jednání ve svých funkcích – vojáci a hasiči – sice jednají jako lidé v těchto funkcích, avšak oni jimi skutečně jsou a neztrácí svou hračkovou podstatu. *Uzel na kapesníku* a *Prádlo* jedná dle nějakých pravidel a morálních zásad, čímž napodobuje živou bytost, ale v rámci pohybu a míry projevu nepřevyšují to, kým jsou.

Oblibou v kombinaci loutek a lidského herce je Týrlová poměrně specifická, ale rozhodně ne inovátorská v rámci světové kinematografie; s tímto prvkem pracovali např. už bratři Fleischerovi a u nás její soupevník Karel Zeman. Při natáčení hraných částí Týrlové často pomáhá režisér Josef Pinkava. *Vánoční stromeček* pracuje jak s lidskými, tak zvířecími loutkami, přičemž zvířecí loutky nejsou vůbec personifikované a jednají jako zvířata, ale k personifikaci dochází v případě *stromečku*, který oživne a stává se jakýmsi morálním prvkem příběhu a ochráncem zvěře. V případě *Já a můj dvojnožec* se může zdát situace podobná,

protože zde jsou jak lidské, tak zvířecí postavy, ale jelikož je hlavní postavou kocourek Modroočko, dochází k mírné personifikaci. Jedná jako kočka, ale v některých momentech má nad obyčejnou kočkou navrch; dopomáhá tomu i fakt, že je vypravěčem příběhu. Výrazným prvkem je častá hra loutek na nástroje, zpěv či tanečnost, jež též připomínají lidské jednání. Obvykle se v rámci postav pracuje se základními typy (hodný, zlý, statečný, bázlivý, chytrý apod.), ale ve *Ferdovi Mravenci* se díky výrazné nápodobě lidí objevují složitější typy, jako je koketka muška, všeználek Ferda a podlý pavouk. V sofistikovanějších dílech, jako je *Ferda Mravenec* či *Vzpouře hraček*, uplatňuje i výraznější práci se symbolikou – Ferda není jen všeználek, ale i švihák, kladná postava, inteligentní dělník apod. V druhém snímku zase nedochází jen k boji člověka a loutek, ale i dobra a zla, nadřizeného a podřizených, prostých lidí s gestapákem/nacismem. V dalších snímcích se lze setkat s nějakými morálními symboly jednotlivých postav (stromeček, prádlo apod.), ale již ne v tak výrazné míře. Dalším výrazným faktorem, jenž ovlivňuje celkové vyznění, je volba prostředí, když loutky obývají homogenní prostředí (*Ferda Mravenec*, *Vánoční stromeček*, *Já a můj dvojnožec*) svébytněji a není zdůrazněna jejich loutkovost. Nějaké třídní dělení lze pozorovat spíše jen v pečlivě hierarchizovaném mraveništi a pak v pár postavách, jako je povýšený gestapák, či postavách z ulice, jako roztrhaný hadr či kočka Zelenoočka. Obecně autorka pracuje spíše s rovností všech loutek a postav, na což má možná vliv i tehdejší režim.

Pomocí vzhledu loutek lze rozeznat i jejich charakter, ale obecně se v příbězích nachází maximálně jedna záporná postava – a často je to právě člověk (boj člověka a přírody); mnohdy se však objevuje i morálně zkoušená postava, jež se nakonec přikloní na stranu dobra, ale není primárně kladná. Zbytek postav je kladných, často dochází k závěrečnému spojení loutek a výhře nad zlem.

Postavy hlavně zpočátku odkazují i k dalším významům a symbolům a tím se blíží Pikkovovu symbolickému nahlížení na loutky. Charakter lze často vyčíst z jejich obličejů, protože kladné postavy – a vůbec většina autorčiných loutek – má velké nebo malé, ale vždy kulaté milé oči; oproti tomu záporné postavy se na svět koukají skrz přimhouřené, agresivní oči, obvykle zčásti skryté pod vráskami. Autorka postavy psychologicky obecně příliš nepropracovává. Výrazným prvkem děl Týrlové je i cit pro humor, jenž se ve *Vzpouře hraček* transformuje v grotesku. Na některých loutkách je znatelný věk a jsou opravdu staré, nebo jsou naopak malé děti a novorozeňata, ale obecně podle mě odpovídají povětšinou přibližně věku

svých diváků a ti se tak se snímky lépe ztotožňují. Zajímavé je též užití prvku totemičnosti, o němž hovoří Pikkov; zde konkrétně u *Ferdy Mravence*, který byl známý již před filmovým zpracováním, a byla tak snazší jeho propagace.

S pohybem si Týrlová opravdu vyhrává a zároveň si staví výzvy, díky stále více animátorsky složitě uchopitelným materiálům. Způsob animace klasických loutek je odlišný od animace předmětů a zcela rozdílné postupy se používají při ploškové animaci, tím spíše, když se jedná o nevšední materiály, jako je třeba vlna. V souvztažnosti k tomu se pohybují samotné postavy. Ač se v tvorbě Týrlové některé prvky opakují a poznáme tak její styl, pohybově si prakticky pokaždé zkouší něco zcela nového. Hmyz ve *Ferdovi Mravenci* se snaží chůzi a pohyby napodobovat jednak člověka, sebe samé (hmyz), ale také loutky. Oproti tomu hračky ve *Vzpouře hraček* se pohybují jako hračky a jako ti, koho představují; často využívají mechanismy, jimiž se klasicky pohybují (různá kolečka), pracuje tedy se zjednodušením, jež popisuje i Pikkov. Velmi specifickým způsobem se pohybuje uzel a prádlo v *Uzlu na kapesníku*; ladně plují vzduchem, napodobují chůzi, ač nemají nohy, a dokonce mašírují. Ploškové animované snímky pracují už zcela odlišnými styly. *Vánoční stromeček* je postaven na vlněných vláknech a ta se často rozvíjí a znovu smotávají, čímž klade důraz na samotný materiál a mírně popírá samotné loutky. Ty se však povětšinou pohybem snaží napodobit toho, koho představují, a díky jemnosti vláken mají velmi ladné pohyby. Kocourek Modročko v *Já a můj dvojnožec* se díky pletenému materiálu též zpočátku rozplétá a zase splétá, ale jinak se pohybem opět všechny postavy snaží napodobit realitu, avšak oproti vlněným vláknům působí těžkopádněji.

Gesticky se loutky obecně projevují spoře a spíše vyjadřují klasické nálady a používají gesta denního užití. Výjimkou jsou občasná vznešená gesta ve *Ferdovi Mravenci* a humorná, až posmívavá gesta ve *Vzpouře hraček*. Podobně je to i s mimikou, kterou loutky příliš nevyužívají (spíše živí herci s ní pracují); klasicky vyjadřují základní emoce a nálady, příp. se pošklebují. Praktickou rezignací na mimiku je *Vánoční stromeček*. U loutek je větší důraz kladen na jejich pohyb a výtvarné zpracování.

Výtvarné zpracování a materiály se v průběhu autorčiny tvorby, jak jsem již zmínila, velmi mění. Obvykle zvolí jeden materiál a na něm postaví celý snímek a nejlépe celou sérii. *Ferda Mravenec* ještě není tak vyhraněný, protože se jedná o první snímek, ale primárně používá dřevo. V rámci mizanscény lze nalézt spíše

plst', kamínky, korek, sádru, drátky, dřívka apod.; autorka se nesnaží tolik se stylizovat, ale spíše napodobit autenticky realitu. *Vzpouru hraček* vystaví na dřevěném materiálu, z něhož jsou jak loutky, tak kulisy, a tvoří tak celistvé dílo, ač se jedná o heterogenní prostředí. Započne tak tradici důrazu na jeden materiál. *Uzel na kapesníku* sice užívá opět reálného prostředí, jež variuje i s malovanými kulisami, ale hlavně v domě se nachází mnoho věcí z látky, čímž ladí k aktérům z prádla. *Vánoční stromeček* má stejně vytvořené loutky i mizanscenu, vše je z vlněných vláken a podobně zhotovené. Obdobně vypadá i *Já a můj dvojnožec*, avšak prostředí je upleteno plošněji a loutky jsou plastičtější a využívají i více strukturálního pletacího vzorku. Nejen materiál spojuje prostor a postavy, prolínají se i pomocí barevnosti, vzorů či tvarů. Obecně má Týrlová v oblibě základní geometrické tvary a z nich vytváří jak aktéry, tak na nich zakládá mizanscenu. Samozřejmě je občas variuje a více užívá kulaté tvary a ke konci své tvorby ty hranaté zaobluje, jelikož lépe působí na dětského diváka. Geometrické tvary jakožto vzory se vyskytují i na kostýmech loutek a kulisách. Neopomenutelným pojícím prvkem je i barevnost, jež spojuje všechny prvky snímku a tvoří jednotné dílo. Výrazné základní barvy dopomohly i k prolnutí reálných prostor s malovanými v *Uzlu na kapesníku*.

Pohled tisku na experimentální tvorbu Hermíny Týrlové

Snímky Hermíny Týrlové jsou díky autorčiným specifickým přístupům k animaci a práci s různými, často nezvyklými materiály považovány za experimentální. Tento fakt se odráží i v soudobém tisku.

Na umělkyni nahlíží periodika prostřednictvím různých informací o nových snímcích, recenzí, rozhovorů přímo s autorkou, nahlížení na soudobou animovanou tvorbu a reflektování různých filmových festivalů. Tvorbu Týrlové komentují noviny, jako *Lidová demokracie*, *Rudé právo* nebo *Mladá fronta*; ve velké míře se objevuje i v různých časopisech, např. ve *Vlastě* a *Květech*; pravděpodobně největším a nejkultivovanějším přínosem jsou specializovaná periodika: *Kino*, *Filmové noviny*, *Kultura* či *Filmové informace*. Kvůli rozdílnosti periodik a jejich zaměření se mění názory na autorčinu tvorbu a také jejich odbornost. O Týrlové se v rámci odborných periodik často vyjadřovali i teoretikové a spisovatelé, jako František Tenčík, který o ní později napsal knížku. V periodicích řeší, jakým

způsobem pracovala s materiály, jak je rozanimovávala a tímto způsobem utvářela svůj specifický autorský styl. Kromě materiálu shledávají jako jeden z typických prvků nemluvnost loutek, ta se ale v průběhu proměny s příchodem vypravěče. Tuto inovaci, konkrétně v podobě veršovaného textu ve *Zlatovlásce*, shledává i sama Hermína Týrlová v rámci jednoho rozhovoru jako chybnou. Chtěla zachovat Kainarův básnický text, ale v kombinaci s loutkami nepůsobí přirozeně. Tento přehmat je důkazem, že ne vždy dopadly autorčiny experimenty, jak chtěla. Velmi často se tisk zmiňuje o její specifické poetice a schopnosti proniknout do dětského světa. S tím se pojí i autorčino inovativní využívání předmětných loutek, konkrétně často hraček. Stěžejní je pro autorčinu tvorbu materiál, jeho zpracování v rámci animovaného filmu, přičemž soudobý tisk shledává nejlepší variantou, když si Týrlová scénáře píše sama, protože dokáže lépe zvolit materiál a techniku animace a snímek působí uceleněji. Ač si vybírala velmi složité materiály k rozpohybování, na finální výsledek to mělo kladný vliv, protože snímek propracovala do detailu a podpořila samotný příběh. V periodikách komentují i jednoduchost příběhů, které vyvažují složité animační přístupy. Již zmíněný Tenčík shledává prvním experimentálním dílem *Uzel na kapesníku*, kvůli nezvyklému materiálu zvolenému k animaci. Ve filmech se často objevuje chaotičnost, zdánlivá nelogičnost, spletnost a díky tomu se podobají snu;¹²⁴ způsobuje to vyprávění, jež staví na dětském úhlu pohledu. Tisk poukazuje na pestrost materiálů, jež užívala, a na její různě zaměřená období; mezi nejprínosnější řadí spojení živého herce a loutky.

Experimentální prvky tehdejší tisk tedy nachází primárně v užívání různých materiálů a předmětných loutek, kombinování loutek a herce a následném zapojení do příběhu, s nímž souzní a který se přizpůsobuje animaci. Mezi nejspeciřičtější a velmi umělecké přístupy patří kombinace různých materiálů a tvoření filmové koláže, čímž se blíží výtvarnému umění. Články často řešily tytéž věci nebo se nevěnovaly tolik experimentální tvorbě a spíše se zabývaly životem Týrlové či obecnějším informacím týkajícím se snímků. Značný vliv na soudobý tisk měl tehdejší režim a podle toho se pozměňovalo nahlížení na samotné snímky a jejich výklad či pohled na samotnou Týrlovou a její tvorbu a přínos. Co ale tisk neřeší, jsou specifické výtvarné přístupy, přesahy do výtvarného umění (*Modrá*

¹²⁴ Snové prvky jsou obecně oblíbené u animovaného filmu; u Týrlové je můžeme i po vizuální stránce sledovat hlavně v *Modré zástěrce* (1965), kde je v rámci výtvarného zpracování patrný výrazný vliv surrealismu či symbolismu.

zástěrka), vysoká umělecká hodnota a časté vlivy strukturálního filmu. V rámci mých analýz jsem dospěla k závěru, že se Týrlová soustředí na animaci postav a prostředí, čemuž se soudobý tisk nevěnuje. Styčným bodem je zájem o materiály, s nimiž autorka hojně pracovala, a pojednávám o nich ve své práci, stejně jako tehdejší žurnalisté. Shledávám je inovativními a experimentálními, stejně jako práci s předmětnými loutkami a kombinaci herce a loutky. Týrlová svými snímky a postavami zpočátku často odkazuje k jiným významům a pracuje se symbolikou, o čemž ale články nepíší. Dalším výrazným prvkem, o němž se tisk nezajímá, je hudba, která dopomáhá experimentálnímu vyznění děl a zastává funkci nejen doprovodnou, ale napodobuje ruchy, hluky, řeč apod. a podporuje muzikálnost. Na to navazuje i výrazná vizuální složka a skoro ve všech dílech absentující komunikace prostřednictvím řeči, kterou nahrazuje právě hudba (ani o tomto faktu se tisk nezmiňuje).

Prvky strukturálního filmu v dílech Hermíny Týrlové

Pro strukturální snímky je nejdůležitější struktura neboli stavba daného filmu; zdůrazňuje filmovost a to, jak jednotlivé složky vznikají. Dějová linie tím pádem ustupuje do pozadí. Čtyřmi základními charakteristickými prvky jsou podle Čiháka: pevně fixované postavení kamery, využití flickr efektu (mžítkový jev), práce s opakováním záběrů, přefilmování fotografií, diapozitivů či filmů – a Čihák přidává fotogenické podloží. Jelikož strukturální snímky odkazují ke své podstatě a samotnému vzniku filmu, neobjevuje se zde narativní, poetický ani komplikovaný děj. Nevyužívají symboly, ale cílem je, aby si divák uvědomoval, že jde jen o iluzi, a vnímal filmové prostředky, jimiž iluze vzniká.

Důraz je tedy kladen na technickou stránku filmů – a právě na tu se má divák soustředit, jako by k snímku přistupoval z druhé strany a neviděl samotné dílo, ale spíše místo vzniku. Velký význam má světlo, jež pomocí mžítkového jevu často způsobuje pohyb. Pro strukturální snímky je důležitý i časorytmus, kognitivní vnímání diváků a práce s optikou. Zásadní vliv má na strukturální film výtvarné umění; autoři byli často malíři, tíhli k malířství či je ovlivňovalo.

Týrlová sice tvoří animované filmy pro malé děti, ale často k nim přistupuje velmi specifickými způsoby. Některá její díla (hlavně ploškové snímky – vlněná a koráلكová série – *Vánoční stromeček*, *Kulička* a animace předmětů – *Modrá*

zástěrka) jsou opravdu avantgardní, inovativní a mají silný umělecký potenciál. Objevují se v nich i prvky napodobující či vycházející ze strukturálního filmu. Týrlová nepřejímá přímo celou škálu složek, jež tvoří strukturální film, ale přizpůsobuje je svým potřebám a snímkům. Jedním ze stěžejních prvků je obsah, jenž má ustupovat do pozadí a nemá žádnou významovou hodnotu pro samotný film. Týrlová sice pracuje s narativem a často i nějakým poselstvím, ale děj je v jejích dílech spíše podřadnou kulisou a důraz je kladen na samotnou animaci. Samotné příběhy jsou většinou velmi banální (v průběhu tvorby stále více). Často v rámci děje pracuje i s nějakou fragmentárností. K ději se pojí také rytmičnost a s tou Týrlová pracuje a její díla povětšinou užívají pravidelný rytmus, ačkoli dojde k nějakému zvratu, spíše se udržují v jedné rovině. Nejvíce je vliv strukturálního filmu znát na ději *Vánočního stromečku*, kdy je velmi jednoduchý a plně v područí samotné animaci. Základní prvky charakterizující strukturální film se pojí hlavně s prací kameramana, a proto se jí ve své práci také věnuje. Pevně fixovaná kamera se jako taková u Týrlové neobjevuje, ale hlavně v začátku její tvorby je kamera statičtější a obecně užívá základní postupy a funkce. Na druhou stranu v období ploškové animace se práce kamery opět zjednodušuje a kromě práce s přibližováním a oddalováním obrazu či švenkem skoro s ničím dalším nepracuje. I stříhově aplikuje hlavně základní stříhové postupy. Tím pádem by se strukturálním postupům v rámci důrazu na statickou kameru nejvíce blížily *Já a můj dvojnožec* a hlavně *Vánoční stromeček*, který hodně uplatňuje minimalismus. Ale třeba *Uzel na kapesníku* se díky významovým vztahům mezi záběry a touto poetizací vzdaluje strukturálním postupům. Flikr efekt neboli mžitkový jev, jenž je tvořen pomocí světelných impulzů a doznívání v divákově oku, je příliš vzdálený potřebám animovaných snímků Týrlové a neuvžívá jej.

Práci se smyčkami a opakování záběrů neuplatňuje autorka přesně dle Čihákem popsaných daných pravidel, ale přizpůsobuje je svým záměrům. Smyčky a cykličnost se vyskytují v rámci děje, kdy neustále variuje tentýž motiv (neustálé nacházení a ztrácení stromečku ve *Vánočním stromečku*, střídavé vyhrávání a prohrávání hraček a gestapáka ve *Vzpouře hraček*) nebo děj dělí na poměrně samostatné jednotky, ve kterých rozehrává podobně vystavěný a rytmitizovaný příběh (hlavně *Ferda mravenec*, ale i *Uzel na kapesníku* a *Já a můj dvojnožec*). Zajímavým prvkem je neustále se vlnící barevné linie a rozostřování kamery při

horečnatém snění kocourka Modroočka, čímž podle mě navazuje na strukturální postupy nebo přejímá avantgardní tendence.

Přefilmování fotografií, diapozitivů a filmů ve zvolených snímcích neprovádí, ale v průběhu své tvorby si zkusí experiment s rozanimováním fotografie ve filmu *Den odplaty*. Fotogenické podloží tvoří reálné prostředí, ne uměle vytvořené, a s tím pracuje Týrlová u svých děl kombinujíc herce a loutky, tudíž i reálné prostředí. V analýzách se jedná o *Vzpouru hraček* a *Uzel na kapesníku*, ale u kapesníku je to diskutabilní, protože již využívá i malované kulisy. Díky jednoduchému ději zdůrazňuje samotnou animaci, a tedy techniky, jakými vzniká snímek, a navazuje na strukturální postupy. Napomáhá tomu i fakt, že vytváří animaci postav a prostředí a ostatní složky ustupují do pozadí. Symboly, jež strukturální film nepřipouští, spíše neuzivá, ale zpočátku tvorby natáčí díla, která je ještě uplatňují. Jedná se o *Ferdu Mravence*, který má složitější postavy odkazující k více významům, a o *Vzpouru hraček*, v níž se odehrává boj s gestapákem, a stává se tak politickou satirou. Výraznou součástí strukturálních snímků tvoří světlo, s tím ale Týrlová pracuje po svém a vychází z přírodních cyklů. Specifičnost jejích děl spočívá i ve vztahu k výtvarnému umění a spolupráci s různými výtvarníky, díky čemuž povyšuje svá díla a často tvoří prostředí připomínající obraz. Hlavně se jedná o její pozdní ploškovou tvorbu. Na strukturální techniky dle mě navazuje i pomocí svých loutek a prostředí, které jsou povětšinou tvořeny základními tvary. Dále vidím návaznost i v geometrických vzorech, zdobících jak postavy, tak prostředí, nebo ve výrazné barevnosti (základní barvy) a práci s kontrasty. Ačkoli se strukturální film zaměřuje na strukturu snímku, a ne aktérů či prostředí, mohl by aspekt, že pracuje s různými materiály a strukturami, hrát roli.

Hermína Týrlová dle mě pracuje s některými strukturálními postupy, je však otázka, nakolik vědomě. Mnoho prvků, jako jednoduchost děje, opakování, základní geometrické tvary, výrazná barevnost apod., lze přisoudit i faktu, že tvořila pro malé děti. Na druhou stranu nelze popřít autorčin vztah k výtvarnému umění a různá malířská východiska. S největší pravděpodobností se snažila propojit umělecké vlivy a strukturální tendence s dětským animovaným snímkem, vytvořit ucelené dílo a povýšit obyčejné dětské pohádky na umělecké dílo. Vzhledem k autorčinu zaměření na animaci postav a prostředí, čímž se zabývá i Pikkov, dochází ke zdůraznění animace a návaznosti právě na strukturální filmy. Občasný symbolismus, který dopomáhá k autorčině oblíbené osvětě a zdůraznění morálních

hodnot, naopak stojí proti těmto tendencím. Z pohledu Wellse na animaci přechází Týrlová od ortodoxní animace k experimentální, ale část postupů z ortodoxní animace si zachovává, podobně jako třeba Jan Švankmajer. V rámci tvorby pro děti – a konkrétně v té animované – lze popustit uzdu fantazii a uplatnit mnoho uměleckých přístupů. Pomocí takových snímků pak může dětské diváky i vychovávat a vzdělávat.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

Analyzované filmy

Ferda Mravenec

ČR, 1944, 10 minut

Režie: Hermína Týrlová, Ladislav Zástěra

Scénář: Jiří Kolaja, Elmar Klos

Předloha: Ondřej Sekora (Ferda Mravenec – kniha)

Animace: Hermína Týrlová

Výtvarník: Stanislav Mikuláščík (figurky), Zdeněk Plesník

Kamera: Pavel Hrdlička

Střih: Josef Dobřichovský

Hudba: Miroslav Ponc

Vzpouza hraček

ČR, 1946, 14 minut

Režie: Hermína Týrlová (loutková část), František Sádek (hraná část)

Scénář: Emanuel Kaněra, Hermína Týrlová

Původní filmový námět: Elmar Klos, Bořivoj Zeman, Ivo Toman

Hrají: voják SS – Eduard Linkers, hračkářský mistr Josef Hoblík – Jindřich

Láznička

Animace: Hermína Týrlová (pohyb loutek)

Výtvarná spolupráce: Rudolf Prokop

Kamera: Bedřich Jurda, Antonín Horák

Střih: Zdeněk Stehlík

Hudba: Julius Kalaš

Uzel na kapesníku

ČR, 1958, 15 minut

Režie: Hermína Týrlová (loutková část), Josef Pinkava (hraná část)

Scénář: Hermína Týrlová, Josef Pinkava, Miloš Komárek

Původní filmový námět: Hermína Týrlová, Josef Pinkava, Miloš Komárek

Hrají: chlapec – Martin Brems, chlapani na hřišti – žáci osmiletých středních škol v Gottwaldově

Výtvarník: Kamil Lhoták, Ludvík Kadleček, Václav Dobrovolný

Kamera: Antonín Horák

Střih: Dana Halašková

Hudba: Zdeněk Liška

Vánoční stromeček

ČR, 1968, 8 minut

Režie: Hermína Týrlová

Scénář: Hermína Týrlová

Námět: Hermína Týrlová

Animace: Jindřich Liška

Výtvarník: Ludvík Kadleček

Kamera: Antonín Horák

Střih: Antonín Štrojsa

Hudba: Evžen Illín

Já a můj dvojnožec

ČR, 1974, 12 minut (seriál *Z deníku kocoura Modroočka* – 5 dílů po 12 minutách)

Režie: Hermína Týrlová

Scénář: Jindřich Vodička

Námět: stejnojmenná kniha Josefa Koláře a ilustrátorky Heleny Zmatlíkové

Animace: Jindřich Liška

Výtvarník: Emil Hauptmann

Mluvené slovo: Karel Höger

Kamera: Antonín Horák

Střih: Antonín Štrojsa

Hudba: Zdeněk Liška

Literatura

BENEŠOVÁ, Marie. *Hermína Týrlová*. Praha: Československý filmový ústav, 1982, 112 s. ISBN neuvedeno.

DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu: minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s. ISBN 80-85883-94-5.

Český animovaný film I, 1920–1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 978-80-7004-148-2.

ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013, 302 s. ISBN 978-80-7331-283-1.

Hermína Týrlová. Praha: Český filmový ústav, 1970, 26 s. ISBN neuvedeno.

JANÍKOVÁ, Jana a Lukáš GREGOR. *Ateliér Hermíny Týrlové*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2016, 162 s. ISBN 978-80-7454-593-1.

KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, 221 s. ISBN 978-80-254-5920-1.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004, 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Nakladatelství AMU, 2017, 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

TENČÍK, František. *Hermína Týrlová*. Brno: Krajské nakladatelství, 1964, 78 s. ISBN neuvedeno.

URC, Rudolf. *Animovaný film*. Vyd. 2. Martin: Osveta, 1984, 168. ISBN neuvedeno.

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati, 2011, 109. ISBN 978-80-7454-112-4.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London, New York: Routledge, 1998, 265 s. ISBN 0-415-15597-3.

Periodika

1. (fb). 65 let Hermíny Týrlové. *Mladá fronta*. 1965, č. 319, s. 3. ISSN 0323-1941.
2. /fo. Dětský svět Hermíny Týrlové. *Mladá fronta*. 1963, č. 68, s. 3. ISSN 0323-1941.
3. 25 let filmové práce laureátky státní ceny Hermíny Týrlové. *Filmové informace*. 1954, č. 35, s. 2–3. ISSN 1801-691X.
4. A. M. Brousil. K státním cenám za divadelní a filmové umění. *Rudé právo*, roč. 32 až 33, 25. května 1952, č. 132, s. 4. ISSN 1211-2119.
5. Alice Resková. Pohyblivá pohádka 20. století. *Stráž lidu*. Roč. 62, 26. června 1982, č. 75, s. 4. ISSN 1805-0190.
6. Animovaný film ve Zlíně. *Květy*. Roč. 39, 15. června 1989, č. 25, s. 39. ISSN0023-5849.
7. Bohumil Brejcha. Loutkový film ze Zlína. *Filmové noviny*. 1947, č. 22, s. 5. ISSN 1801-9722.
8. Bohumil Brejcha. O loutkách a lidech. *Filmové noviny*. 1947, č. 30, s. 8. ISSN1801-9722.
9. Český animovaný film. *Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary*. Roč. 1998, 1998, č. 1, s. 244. ISSN neuvedeno.
10. Dětský film. *Rudé právo*. Roč. 61–62, 23. května 1981, č. 120, s. 2. ISSN 1211-2119.

11. Eva Vacíková. Očima dítěte – výrazem umělce. *Večerní Praha*. 1967, č. 166, s. 3. ISSN neuvedeno.
12. F. T. Tři odpovědi o loutkovém filmu. *Zlatý máj*. 1962, č. 5, s. 231. ISSN 0044-4871.
13. František Tenčík. ... nad dílem Hermíny Týrlové. *Zlatý máj*. 1963, č. 12, s. 566-571. ISSN 0044-4871.
14. H. Týrlová. Pro radost dětských srdcí. *Filmové noviny*. 1948, č. 40, s. 3. ISSN 1801-9722.
15. Hermína Týrlová a animovaný film. *Rovnost*. Roč. 75, 1960, č. 275, s. 4. ISSN 0862-7967.
16. Hermína Týrlová a loutky. *Květy*. Roč. 22, 24. června 1972, č. 25, s. 35. ISSN 0023-5849.
17. Hermína Týrlová to vyhrává s maňásky. *Stráž lidu*. Roč. 4, 19. února 1948, č. 42, s. 6. ISSN 1805-0190.
18. Hermína Týrlová: Vzpouira hraček. *Květy*. Roč. 33, 15. září 1983, č. 37, s. 39. ISSN 0023-5849.
19. Hermína Týrlová, laureátka státní ceny. *Filmové informace*. 1952, č. 20, s. 9. ISSN 1801-691X.
20. Hermína Týrlová. *Amatérský film*. Roč. 12, 1980, č. 6, s. 133–134. ISSN neuvedeno.
21. Hermína Týrlová. *Filmové informace*. 1960, č. 49, s. 15. ISSN 1801-691X.
22. Hermína Týrlová. *Květy*. Roč. 23, 7. dubna 1973, č. 14, s. 41. ISSN 0023-5849.
23. Hermína Týrlová. *Květy*. Roč. 15, 13. března 1965, č. 10, s. 26. ISSN 0023-5849.
24. Hermína Týrlová. *Květy*. Roč. 16, 15. října 1966, č. 41, s. 10. ISSN 0023-5849.
25. Hermína Týrlová. *Věda a život*. Roč. 1971, 1971, č. 2, s. 13. ISSN 0322-8258.
26. Hermína Týrlová. *Vlasta*. Roč. 32, 23. října 1978, č. 43, s. 19. ISSN 1212-1290.
27. Hermína Týrlová. *Vlasta*. Roč. 35, 11. května 1981, č. 20, s. 19. ISSN 1212-1290.

28. J. Podbraný. Cesta za loutkami. *Obrana lidu*. 7. května 1957, č. 5, s. 9. ISSN 0231-6218.
29. Jan Hořejší. Co váží dobrá tradice. *Rudé právo*. Roč. 60–61, 10. června 1981, č. 135, s. 5. ISSN 1211-2119.
30. Jan Hořejší. Piešťanské poznámky. *Rudé právo*. Roč. 60–61, 10. dubna 1980, č. 85, s. 5. ISSN 1211-2119.
31. Jan Kliment. Umělkyně vpravdě národní. *Rudé právo*. Roč. 55–56, 11. prosince 1975, č. 292, s. 5. ISSN 1211-2119.
32. Jan Kliment. Za dětskou radost. *Rudé právo*. Roč. 51–52, 6. května 1971, č. 106, s. 5. ISSN 1211-2119.
33. Jaroslav Boček. Cesta Hermíny Týrlové za loutkovým filmem. *Film a doba*. 1960, č. 3, s. 157–163. ISSN 0015-1068.
34. Jaroslav Boček. Priekopníčka. *Film a divadlo*. 1961, č. 7, ISSN neuvedeno.
35. Jaroslav Boček. Setkání s Hermínou Týrlovou. *Kultura*. 1957, č. 49, s. 3. ISSN 0452-7984.
36. Karel Štol. Rozsvítit dětské oči. *Rudé právo*. Roč. 50–51, 12. prosince 1970, č. 295, s. 5. ISSN 1211-2119.
37. Království loutek. *Vlasta*. Roč. 29, 19. listopadu 1975, č. 47, s. 9. ISSN 1212-1290.
38. Kreslený a loutkový film. *Rudé právo*. Roč. 43–44, 17. března 1963, č. 76, s. 2. ISSN 1211-2119.
39. Ladislav Tunys. Hermína Týrlová. *Vlasta*. 1969, č. 4, s. 8–9. ISSN 1212-1290.
40. Loutka. *Filmovým objektivem*. Roč. 4, 1964, č. 10, s. 186. ISSN neuvedeno.
41. Loutkové filmy. *Lidová demokracie*. Roč. 36, 1980, č. 293, s. 5. ISSN 0323-1143.
42. Loutkové pohádky. *Květy*. Roč. 4, 18. března 1954, č. 11, s. 7. ISSN 0023-5849.
43. Loutkový a figurkový film. *Filmová práce*. 1946, č. 23, s. 5. ISSN neuvedeno.
44. Lubomír Vaculík. Filmy pro mládež budou. *Rudé právo*. Roč. 56–57, 9. září 1960, č. 251, s. 4. ISSN 1211-2119.
45. Marie Benešová. Pro radost dětských srdcí. *Kino*. 1961, č. 2, s. 4–5. ISSN 0323-0295.

46. Miroslav Courton. Než začne festival. *Rudé právo*. Roč. 56–57, 11. listopadu 1976, č. 269, s. 5. ISSN 1211-2119.
47. Miroslava Hlaváčová. Nestárnoucí paní Hermína Týrlová. *Záběr*. 1970, č. 14, s. 7. ISSN 1804-0225.
48. Naše kultura v zahraničí. *Tvorba*. Roč. 1974, 1974, č. 45, s. 8. ISSN 0139-5513.
49. Nejlepší filmová loutkářka. *Lidová demokracie*. 1952, č. 31, s. 5. ISSN 0323-1143.
50. Neues aus der Welt des Films. *Čs. film (cyklost.)*. 1966, č. 3, s. 14. ISSN 0011-4588.
51. Nová tvorba v animovaném filmu. *Amatérský film*. Roč. 1, 1969, č. 7, s. 124. ISSN nevedeno.
52. Nové animované filmy. *Květy*. Roč. 27, 26. května 1977, č. 21, s. 56. ISSN 0023-5849.
53. Nové animované filmy. *Vlasta*. Roč. 31, 12. října 1977, č. 41, s. 28. ISSN 1212-1290.
54. Nové zlínské loutkové filmy. *Volné slovo*. Roč. 3, 15. června 1947, č. 139, s. 7. ISSN nevedeno.
55. Nový film Hermíny Týrlové (filmografie). *Lidová demokracie*. 1959, č. 15, s. 5. ISSN 0323-1143.
56. O nových filmech. *Květy*. Roč. 10, 14. ledna 1960, č. 2, s. 18. ISSN 0023-5849.
57. O tvůrcích filmu Míček Flíček. *Filmové informace*. 1957, č. 11, s. 6. ISSN 1801-691X.
58. O tvůrcích filmu Zlatovláska. *Filmové informace*. 1956, č. 17, s. 10. ISSN 1801-691X.
59. Patnáct let našeho filmu (autobiografie). *Kultura*. 1960, č. 15, s. 3. ISSN 0452-7984.
60. Pavel Švanda. Věc fantazie. *Host do domu*. 1965, č. 4, s. 27. ISSN 0231-732X.
61. Pro radost dětí i dospělých. *Naše rodina*. Roč. 13, 10. prosince 1980, č. 50, s. 13. ISSN 0323-2743.
62. Pro třpyt dětských očí. *Květy*. Roč. 32, 1. července 1982, č. 26, s. 38. ISSN 0023-5849.

63. Průkopníci animovaného filmu. *Amatérský film*. Roč. 12, 1980, č. 3, s. 61. ISSN neuvedeno.
64. Přesné ruce a fantazie. *Amatérský film*. Roč. 8, 1976, č. 3, s. 58. ISSN neuvedeno.
65. Příspěvky kresleného filmu. *Amatérský film*. Roč. 12, 1980, č. 1, s. 13. ISSN neuvedeno.
66. R. Stuna. Olomouc láká filmaře. Na slovíčko o novém filmu. *Stráž lidu*. Roč. 40, 11. října 1960, č. 93, s. 3. ISSN 1805-0190.
67. Radost malým. *Vlasta*. Roč. 25, 22. prosince 1971, č. 51, s. 9. ISSN 1212-1290.
68. Státní cena filmové loutkářce Hermíně Týrlové z gottwaldovských filmových ateliérů. *Naše pravda – Gottwaldov*. 1952, č. 17, s. 5. ISSN 1803-3547.
69. Tvorba Hermíny Týrlové. *Květy*. Roč. 2, 4. září 1952, č. 36, s. 6. ISSN 0023-5849.
70. Tvorba Hermíny Týrlové. *Lidová demokracie*. Roč. 32, 1976, č. 303, s. 5. ISSN 0323-1143.
71. Umělci hledají nové možnosti. *Rudé právo*. Roč. 58–59, 11. května 1978, č. 109, s. 1. ISSN 1211-2119.
72. Vern. Dílo Hermíny Týrlové. *Lidová demokracie*. 1958, č. 9, s. 12. ISSN 0323-1143.
73. vl. Děti ji milují. *Lidová demokracie*. 1954, č. 3, s. 13. ISSN 0323-1143.
74. Vraťme mládeži optimismus. *Rudé právo*. Roč. 50–51, 28. května 1970, č. 1, s. 5. ISSN 1211-2119.
75. Vyprávění o Zlatovlásce. *Květy*. Roč. 5, 10. března 1951, č. 6, s. 12. ISSN 0023-5849.
76. Zasloužila umělkyně Hermína Týrlová. *Filmové informace*. 1966, č. 18, s. 4. ISSN 1801-691X.
77. Zasměj se, klubičko, zaplakej, korálku. *Květy*. Roč. 25, 11. prosince 1975, č. 50, s. 38 až 39. ISSN 0023-5849.

Internetové zdroje

HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmová databáze.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2009 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/22291-hermina-tyrlova.html>.

HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

HERMÍNA TÝRLOVÁ. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2015 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/hermina-tyrlova>.

VÁNOČNÍ SEN. Filmový přehled.cz [online]. Praha: Národní filmový archiv, ©2016 [cit. 1. 5. 2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/400510/vanocni-sen>.

VZPOURA HRAČEK. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2010 [cit. 27. 11. 2018]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/99719-vzpoura-hracek/prehled/#>.

VZPOURA HRAČEK. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2013 [cit. 27. 11. 2018]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/vzpoura-hracek/obsazeni/32752>.

UZEL NA KAPESNÍKU. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2013 [cit. 5. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/uzel-na-kapesniku/obsazeni/34990>.

VÁNOČNÍ STROMEČEK. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2012 [cit. 6. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/221342-vanocni-stromecek/prehled/>.

VÁNOČNÍ STROMEČEK. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2012 [cit. 7. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/vanocni-stromecek/obsazeni/65140>.

JÁ A MŮJ DVOJNOŽEC. ČSFD.cz [online]. Praha: Česko-Slovenská filmová databáze, ©2007 [cit. 11. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/230058-z-deniku-kocoura-modroocka/komentare/#>.

JÁ A MŮJ DVOJNOŽEC. Fdb.cz [online]. Praha: Filmová databáze, ©2010 [cit. 12. 3. 2019]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/film/pribehy-kocoura-modroocka-1-dil-ja-a-muj-dvojnozec/obsazeni/53163>.

Hermína Týrlová [dokumentární film]. Česko, 2017. ČT art, 31. května 2017, 20:20.

Seznam obrázků

Obrázek 1 – Ferda Mravenec, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1944, 0:09:02

Obrázek 2 – Vzpoura hraček, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1946, 0:08:07

Obrázek 3 – Vzpoura hraček, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1946, 0:08:01

Obrázek 4 – Uzel na kapesníku, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1958, 0:03:51

Obrázek 5 – Vánoční stromeček, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1968, 0:02:01

Obrázek 6 – Já a můj dvojnožec, [film]. Hermína TÝRLOVÁ, 1974, 0:05:10

Přílohy

Filmografie Hermíny Týrlové

- 1928 – Zamilovaný vodník
- 1936 – Tluče bubeníček
- 1937 – Hra bublinek
- 1944 – Ferda Mravenec
- 1945 – Vánoční sen
- 1946 – Vzpoura hraček
- 1947 – Ukolébavka
- 1947 – Co jim schází?
- 1948 – Karambol
- 1949 – Noční romance
- 1950 – Nepovedený panáček
- 1952 – Devět kuřátek
- 1953 – Pohádka o drakovi
- 1955 – Zlatovláska
- 1955 – Věneček písní
- 1956 – Míček Flíček
- 1957 – Kalamajka
- 1958 – Uzel na kapesníku
- 1958 – Pasáček vepřů
- 1959 – Vláček Kolejáček
- 1959 – Ztracená panenka
- 1960 – Den odplaty
- 1961 – Zvědavé psaníčko
- 1962 – Dvě klubička
- 1963 – Kulička
- 1964 – Vlněná pohádka
- 1965 – Modrá zástěrka
- 1966 – Chlapeček nebo holčička
- 1966 – Sněhulák
- 1967 – Psí nebe

1968 – Koráلكová pohádka
1968 – Vánoční stromeček
1969 – Hvězda betlémská
1970 – Malovánky
1971 – Toulavé telátko
1971 – Píšťalka
1972 – Jak pejsek vyčmuchal darebáka
1972 – Kluk dostává filipa
1972 – Obávaná kačena
1972 – Pejškův sen
1972 – Ukradené dítě
1973 – Klukovy klukoviny
1973 – Růžové brýle
1973 – Vánoce u zvířátek
1974 – Z deníku kocoura Modroočka
1977 – Příhody Ferdy Mravence
1978 – Příhody brouka Pytlíka
1979 – Uspávanka
1979 – Jak si Jakub naposledy vystřelil
1980 – Žertíkem s čertíkem
1980 – Hračky pračky
1981 – Konec kouzelníka Uhahuly
1981 – Rozpustilí bráškové
1982 – Prak darebák
1985 – Opičí láska
1986 – Pohádka na šňůře

NÁZEV:

Proměny animace v tvorbě Hermíny Týrlové (analýza prostoru, postav a způsobu animace)

AUTOR:

Bc. Tereza Štěpánková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRAKT:

Diplomová práce se zabývá proměnami animace v tvorbě Hermíny Týrlové, a to prostřednictvím analýzy prostoru a postav. Cílem je vysledovat, jakým způsobem se proměňoval autorčin animátorský styl, zda jej lze považovat za originální z pohledu aktuálních teoreticko-analytických přístupů a jakým způsobem pracovala s prvky strukturálního filmu. Analýza zahrnuje snímky: *Ferda Mravenec* (1944), *Vzpouza hraček* (1946), *Uzel na kapesníku* (1958), *Vánoční stromeček* (1968) a *Já a můj dvojnožec* (1974), které tvoří průřez autorčinou tvorbou. Metodologicky práce vychází z teoretických východisek Ůla Pikkova popsanych v knize *Animasofia*, kvůli systematičnosti analýz i z knihy *Základy analýzy animovaného filmu* od Lukáše Gregora a ve vztahu ke strukturálním prvkům též z *Ponorné řeky kinematografie* od Martina Čiháka. Analýzy prokazují odlišné animátorské přístupy, zaměření na animaci prostředí a postav a odhalují autorčinu občasnou práci se strukturálními prvky.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Hermína Týrlová, loutková animace, plošková animace, český animovaný film, strukturální film

TITLE:

Transformations of animation in the work of Hermína Týrlová (analysis of setting, characters and style of animation)

AUTHOR:

Bc. Tereza Štěpánková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRACT:

This thesis deals with changes of animation in the work of Hermína Týrlova through the analysis of surroundings and characters. The goal is to see, in which way did the author's style of animation change, whether it can be considered original from the actual theoretical-analytical attitudes point of view, and in which way did she work with the elements of structural film. The analysis includes the shots of *Ferda Mravenec* (1944), *Vzpouza hraček* (1946), *Uzel na kapesníku* (1958), *Vánoční stromeček* (1968) and *Já a můj dvojnožec* (1974), which make a cut through the author's work. Methodologically, those pieces of work come out of theoretical resources of Ůlo Pikkov, described in the book *Animasofia*, because of the systematics of analysis even from the book *Základy analýzy animovaného filmu* by Lukáš Gregor, and in the relationship to structural elements even from *Ponorné řeky kinematografie* by Martin Čihák. The analysis prove different animating attitudes, the focus on the animation of surroundings and characters reveal author's occasional work with structural elements.

KEYWORDS:

Hermína Týrlová, puppet animation, cut-out animation, Czech animated film, structural film