

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Mezilidské vztahy a intimita  
v animovaných filmech  
Michaely Pavlátové  
Stylová a motivická analýza**

Dita Stuchlíková

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Mezilidské vztahy a intimita v animovaných filmech Michaely Pavlátové* vypracoval(a) samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

## Poděkování

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

## **Obsah**

<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Kritické vyhodnocení literatury a filmů</b> .....	<b>7</b>
1.1. Literatura .....	7
1.2. Festivalové a kritické ohlasy .....	11
<b>2. Metodologie</b> .....	<b>16</b>
2.1. Stylová analýza.....	16
2.2. Motivická analýza .....	18
2.3. Postavy .....	19
2.4. Prostředí.....	22
2.5. Témata .....	24
<b>3. Vzhled postav, prostředí a stylizace obrazu</b> .....	<b>25</b>
<b>4. Témata v animovaných filmech Michaely Pavlátové</b> .....	<b>32</b>
4.1. Mezilidské vztahy.....	33
4.2. Intimita .....	50
4.3. Ženskost.....	55
<b>5. Opakování sekvencí a tempo animace</b> .....	<b>58</b>
<b>Závěr</b> .....	<b>60</b>
<b>Seznam použitých pramenů a literatury</b> .....	<b>63</b>
Prameny .....	63
Literatura .....	63

## Úvod

Autorské animované filmy zprostředkovávají prostřednictvím výtvarného a animačního stylu autorův pohled na vybraná témata. Michaela Pavlátová je jednou ze stylově nejvýraznějších českých a světových autorek krátkých animovaných filmů posledních tří dekad. Momentálně působí na pražské FAMU jako pedagog, ale už od 90. let se etablovala jako jedna z čelních představitelk současného animovaného filmu. Za svůj film *Řeči, řeči, řeči...* (1991) byla nominována na Oscara v kategorii *Nejlepší krátký film, animovaný*. Na 45. ročníku Berlinale obdržela Zlatého medvěda za film *Repete* (1995) v kategorii *Nejlepší krátký film*. Film *Tramvaj* (2012) měl velký úspěch na festivalu Annecy v roce 2012, kde získal cenu *Cristal d'Annecy*. Její přínos animovanému filmu nelze redukovat na získaná ocenění. Svými krátkými animovanými filmy přispěla k rozvoji a opětovnému zviditelnění českého animovaného filmu.

Tvorba Pavlátové je dosud nedostatečně analyzovaným materiálem, jehož výrazný výtvarný styl je pro stylovou a motivickou analýzu vhodný stejně jako její silná autorská stopa, která se v rámci mého metodologického přístupu projevuje právě přes postavy a prostředí filmu.

Cílem mé práce je stylovou a motivickou analýzou poukázat, jakým způsobem výtvarný a animační styl zrcadlí Pavlátovou vybraná témata, která se zaměřují na lidský svět a reflektují jej jako komplexní, různorodou záležitost. Pavlátová zkoumá svět kolem, sleduje jej a filmům dává podobu záznamu, encyklopedie o lidském žití nebo snahy o to.

Budu vycházet převážně z výtvarného stylu, na který se zaměřím před samotnou analýzou v první části práce. Je podstatné pochopit jakým způsobem Pavlátová vnímá výtvarnou složku a zda k ní přistupuje jako k formě používané vždy stejně nebo spíše rozvolněně. I výběr techniky dokáže přispět k zobrazení tématu hlavně díky svým strukturám a flexibilitou v rámci animačních technik.

Analytická část práce bude zaměřena na témata a jejich projev na výtvarném a animačním stylu. Filmy se silně dotýkají hlavně mezilidských vztahů. Pavlátová řeší komunikaci mezi lidmi a její problematiku, vztahy a místy lidskou osamělost a smutek. Zabývá se intimitou, kterou vnímá jako součást našich životů. Stejně jako

na ostatní témata se na toto dívá s nadhledem a rozhodně jej nepojímá jako tabu. Posledním výrazným tématem filmů je ženskost. Všechny témata se ale prolínají, navazují jedno na druhé a vytvářejí spolu komplexní obrazy.

Pavlátová zrcadlí okolní svět, ale zároveň nastavuje okolnímu světu zrcadlo. I přes to, že mohou náměty působit vážně, ke všem přistupuje velmi otevřeně, nechává prostor pro více pohledů a vše je bráno jako součást celku. Na druhou stranu, i přes zobrazení témat jakým je právě intimita a sexuální vztahy, udržuje stále podobu animované filmu čistou a jemnou a využívá animačních možností.

Ve filmech dochází k propojení a celý filmový svět i prvky filmu jsou v souznění, a proto i má práce bude vycházet z více krátkých filmů a budu se v ní snažit poukázat na to, jakým způsobem se i tohle propojení ve filmech odráží, jak pracují se vzhledem postav a prostředím, jak tyto složky propojují. K některým tématům přispívá i tempo animace, které budu taktéž reflektovat.

# 1. Kritické vyhodnocení literatury a filmů

V této kapitole popíšu a kriticky zhodnotím použitou literaturu. Odůvodním využití jednotlivých kapitol a poukážu na jejich funkci v mé analýze.

## 1.1. Literatura

Literatura se vztahuje k filmům Michaely Pavlátové a k teorii animovaného filmu. V kapitole se dále zabývám i vyhodnocením konkrétních filmů Michaely Pavlátové. Shrnuji recenze a kritiky z filmových festivalů, které se vyjadřují ke krátkým animovaným filmům Pavlátové.

Metodologie práce bude odvozena z teoretické knihy *Animasofie-teoretické kapitoly o animovaném filmu*<sup>1</sup>, kterou napsal estonský režisér a teoretik Ülo Pikkov, který víc reflektuje autorský animovaný film než studiový. Publikaci pojal jako učebnici pro pokročilé a jsou zde vysvětleny základní pojmy, přístupy k animaci a vnímání reality, způsoby vyprávění, čas v animovaném filmu, struktura, animované postavy a jejich věrohodnost, vnímání a fungování prostoru, zvuk. Teoreticky vychází ze sémiotického konceptu. Znak v animovaném filmu odlišuje od znaku v hraném filmu a vnímá ho jako znak symbolický, záměrný, odrážející ideu autora.<sup>2</sup> Pikkov se zabývá jednotlivými složkami filmu zvlášť a ke každému podává rozbory příkladů. Kapitoly o jednotlivých složkách doplňuje historickými kontexty, psychoanalýzou a myšlením Sigmunda Freuda a filozofickým náhledem, který se projevuje již v názvu knihy, ke kterému Pikkov dovysvětluje, že „*Animasofie*‘ je slovo odvozené ze dvou výrazů: latinského *anima*, což znamená ‚duše‘ nebo ‚dech života‘, a řeckého *sophia* (Σοφία), což znamená ‚moudrost‘.<sup>3</sup> Název knihy chápe podobně jako slovo „*filosofia*“: „(...) *animasofie* může znamenat ‚moudrost duše‘ nebo nadneseně ‚moudrost animace‘ čili ‚vědu o animaci‘.“<sup>4</sup> Animovaný film vnímá nejen z pohledu filozofie, ale taky z divadla, historie vývoje člověka a jeho způsobů komunikace. V knize často odkazuje na publikace týkající se mýtů, lidského bytí, sémiotiky. V rovině filmu

---

<sup>1</sup> PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

<sup>2</sup> Tamtéž, s. 94-100.

<sup>3</sup> Tamtéž, s. 7.

<sup>4</sup> Tamtéž, s. 7.

odkazuje na *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*<sup>5</sup> od Davida Bordwella a Kristin Thompson. Při charakterizaci animace samotné vychází zejména z *Understanding animation*<sup>6</sup> a *The Fundamentals of Animations*<sup>7</sup> od Paula Wellse.

Pro stanovení metodologie využijí zejména kapitol *Animace (animovaný film) jako způsob komunikace, Čas v animovaném filmu, Věrohodnost postav, O realismu v animovaném filmu* a *Postavy v animovaném filmu*.

Pikkov<sup>8</sup> rozebírá způsob, jakým animace sdělují zprávy a informace, a hlavně jak jsou v animovaném filmu k zprostředkování informací využívány znaky a jak díky nim film čteme. Pikkov vychází z historického vývoje sdělování informací. Poukazuje na to, že „*Člověka animace neláká proto, že je technicky uskutečnitelná, ale kvůli základní lidské potřebě příběhů (mýtů) a inklinaci k totemismu.*“<sup>9</sup> Tímto Pikkov vysvětluje, proč se v rámci teoretických úvah hodně vrací do historie. Poukazuje na fakt, že animované filmy komunikují s diváky především prostřednictvím stylizovaných znaků.<sup>10</sup> Například u postavy jsou často její základní a zjednodušené charakterové rysy znázorněny společensky stanovenými standarty (např. bohatá dáma má perly, nalíčené rty, nosí kožich a chodí s hlavou a nosem vzhůru). Animace taktéž komunikuje přes výrazy postavy. Tyto principy se podle Pikkova dostávají i do naší běžné komunikace v podobě emotikonů.<sup>11</sup>

Kapitola *Čas v animovaném filmu* pojednává o vnímání a reprezentaci času v animovaném filmu. Poukazuje na možnost manipulace časem v animovaném filmu a nemožnost jej nevnímat: „*Animovaný film umožňuje manipulaci s časem, ale v žádném případě nelze čas ignorovat.*“<sup>12</sup> Vnitřní čas se stává stylizovaným a jeho tok je nejčastěji zobrazen přes vizuální složku jako prostředí. Pikkov uvádí příklad z filmu *Snídaně v trávě* (1987) od Priita Pärna, který plynutí času znázornil měnícím

---

<sup>5</sup> BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

<sup>6</sup> WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York: Routledge, 1998. ISBN 0-415-11597-3.

<sup>7</sup> WELLS, Paul, MOORE, Samantha. *The Fundamentals of Animation*. Second edition. New York: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing, 2016. ISBN 978-1472575265

<sup>8</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 31.

<sup>10</sup> Tamtéž, s. 31-38.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 35.

<sup>12</sup> Tamtéž, s. 44.



se ročním obdobím nebo samotnou animací: „*Nejprve vidíme dítě tahat za ubrus, a jak se látka pohybuje, za oknem se střídá roční období. Nakonec ubrus i nádobí na něm padá na zem a žena sedící u stolu si povzdychne: ‚Jak ten čas letí.‘ Náhle dítě viditelně zestárne. Je zřejmé, že zde existuje hned několik časových rovin.*“<sup>13</sup> Kapitola bude sloužit jako podklad pro analýzu oblasti tempa animace a cykličnosti, protože s tímto čas úzce souvisí.

K analýze vzhledu postav ve filmech Pavlátové využiji úseky *Věrohodnost postav*, *O realismu v animovaném filmu* a *Postavy v animovaném filmu*. Konkrétně se *Věrohodnost postav* zabývá způsoby, jakými se zobrazují postavy, aby je divák bral jako reálné a živé. Pikkov uvádí, že animované postavy jsou, na rozdíl od herců v hraných filmech, uměle vytvořené, proto se jim důvěryhodnost musí vdechnout.<sup>14</sup> *O realismu v animovaném filmu* na předchozí kapitolu navazuje. Pikkov vnímá pojem realismus jako „*‘maximálně přesnou reprezentaci reality‘ nebo jako snahu re-representovat skutečný svět tak, aby byl výsledek co nejpodobnější originálu.*“<sup>15</sup> Poslední kapitola *Postavy v animovaném filmu* se zabývá funkcí postavy ve filmu. Postavy obecně vnímá jako předměty, které jsou oživené pomocí animace, a to i v případě stop motion animací ve které je „předmětem“ člověk, tvrdí, že „*Díky povaze a technikám animace jsou postavy animovaných filmů většinou neživými předměty.*“<sup>16</sup> Zamýšlí se nad postavou a jejím vztahem k hranicím plátna a kde končí její životnost: „*Postava v ručně kreslené animaci přestává existovat, jakmile překročí hranice políčka. (...) Avšak diváci animovaného filmu mají dojem, že postavy neviděné na plátně nadále přežívají skryté jejich očím kdesi ve filmovém prostoru.*“<sup>17</sup> Pikkov odkazuje k historii až k totemismu a uvádí, že „*Postava v animovaném filmu je maskou svého stvořitele, skrze níž a pod níž autor či autoři předávají své poselství (...)*“<sup>18</sup> Tímto odkazuje na odkazy samotného autora ve filmu, kterými se více zabývá Rudolf Urc v knize *Animovaný film*<sup>19</sup>. Filmy Pavlátové jsou o postavách, o jejich světě. Zároveň ale mluví k nám a zrcadlí náš svět a naše pocity. Proto je důležité, zda

---

<sup>13</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 43.

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 88.

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 69.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 101.

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 101.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 104.

<sup>19</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1980. ISBN 70-037-80, s. 71-73.

je bereme reálně a věříme tomu, co vidíme, jako něčemu, co doopravdy existuje, a jak jsou přes postavy zprostředkovány zprávy, které mají být sděleny.

*Dějiny animovaného filmu I.*<sup>20</sup> napsal režisér, dramaturg a pedagog Rudolf Urc ve spolupráci s Marií Benešovou, jsem vybrala, protože popisuje podstatu animovaného filmu, celou historii a jeho vývoj.

Pro představení kontextu česko(slovenské) animace a pro vymezení konvenčních animačních postupů využiji knihu Rudolfa Urce *Animovaný film*<sup>21</sup>, která doplní Pikkova svou technickou a postupovou částí. Obsahuje kapitoly o technologii, ale zároveň popisuje tvorbu animovaného filmu. Urc zde dost často odkazuje na Walta Disneyho a vychází ze studiové animace celovečerních filmů, často amerických. Urcovo pojetí není přenosné pro analýzu krátkého autorského animovaného filmu, ale základní principy jako způsob animace (např. chůze, výraz tváře) nebo vzhled a struktura postavy, o kterých zde píše, se dají ve své podstatě přenést na autorský film. Obsáhla kapitola *Výtvarné zdroje animácie* se zaměřuje jak na přístup výtvarníka k filmu, tak i na způsob kreslení postav. Odkazuje na Walta Disneyho a jeho balónkovou techniku kreslení postav. Vysvětluje principy zobrazování charakteru právě přes vzhled. Informace o charakteru postavy můžeme podle Urce získat i z oblečení, výrazu, způsobu chůze.<sup>22</sup> Uvádí, že „V běžné praxi animovaného filmu se vytvořily určité stereotypy. Netřeba se jim vyhýbat za každou cenu.“<sup>23</sup> Urc tímto poukazuje na fakt, že jsou společností dané určité stereotypy, jak vnímáme určitý charakter lidí. Dále zde rozebírá například využití kontury a barvy, které jsou část výtvarného projevu Michaely Pavlátové. V této kapitole se taky nacházejí podkapitoly *Štýl* a *Osobnosť výtvarníka*, ve kterých Urc opětovně odkazuje převážně na postavy z filmů Walta Disneyho. Zároveň ale hovoří o autorech, kteří přes vzhled postav vyjadřují sami sebe a projevují tak víc svou autorskou stránku.<sup>24</sup>

---

<sup>20</sup> URC, Rudolf, BENEŠOVÁ, Marie. *Dejiny animovaného filmu I.* Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1995. ISBN 80-85182-39-4.

<sup>21</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film.* Martin: Osveta, 1980.

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 61-117.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 61.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 71-73.

Z této publikace mě bude dále zajímat i následující kapitola *Animátorská hra*. Urc se zde zaměřuje na způsoby animace chůze nebo vyjádření emoce přes mimiku. Což je další prvek, který nese informace o charakteru postav nebo tématech.

Rudolf Urc<sup>25</sup> se sice více zaměřuje na prvky animovaného filmu a rozebírá je obsáhleji, ale *Animasofie*<sup>26</sup> se daleko víc soustředí na autorskou tvorbu a vnímá stopu autora ve filmu. Taktéž je publikace aktuálnější a pro mou analýzu je vhodnější i proto, že nevychází z konceptu Walta Disneyho, jehož styl je vzdálen filmům Michaely Pavlátové. Knihu *Animovaný film* ale využiji právě kvůli teoretickým výkladům ke způsobu animování.

Z knihy Paula Wellse *Understanding animation*<sup>27</sup> využiji převážně kapitolu s názvem *Issues in representation*, která se zabývá přístupy k postavám, převážně prací s tělem jako prostředkem pro zobrazení a uvažuje nad feministickými tendencemi v animovaném filmu, u kterých rozebírá jazyk ženských autorek a jejich přístup k zobrazování postav.<sup>28</sup> A pro doplnění technických znalostí k Urcovi využiji práci Lukáše Gregora s názvem *Základy analýzy animovaného filmu*<sup>29</sup>.

## 1.2. Festivalové a kritické ohlasy

V rámci reflexe animovaných filmů Michaely Pavlátové jsem hledala na webech filmových festivalů (Karlovy Vary, Anifilm, Sundance, Berlinale), dále na stránkách odkazující a reflektující výherce a dění na filmových festivalech (Zippy Frames, Jindřichohradecký deník, Slug Magazine, Animation World Nerwork, Cinepur), poté ve festivalových katalozích a programech (Anifilm, Karlovy Vary) a nakonec ve filmových časopisech (Cinepur, Film a doba). Ohlasů na animované filmy Pavlátové je velmi málo a z velké části se jedná o anotace, informace k filmům nebo krátké poznámky nebo rozhovory, které se týkají spíše obsáhlejších a větších okruhů.

---

<sup>25</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1980.

<sup>26</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017.

<sup>27</sup> WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York. Routledge, 1998.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 187–221.

<sup>29</sup> GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.

V recenzích a přehledech z filmových festivalů je nejvíce reflektován film *Tramvaj*. Portál *Zippy Frames*<sup>30</sup> v roce 2014 informoval o účasti Michaely Pavlátové na řeckém festivalu *Be there! Corfu animation festival*. Pisatelé vyzdvihovali hlavně fakt, že i přes vývoj technologie, který se na její tvorbě promítá, dokáže být stále otevřená k současnému divákovi jakéhokoliv typu: „*Během několika let se jí podařilo neustále zaujmout zájem diváků a zároveň zůstat v kontaktu s moderním vývojem, protože vyvíjí své techniky z 2D animace (v počátcích její kariéry) k Flash animaci v pozdějších filmech.*“<sup>31</sup>

Recenze uveřejněná na webu *SLUG Magazine* od Jimmyho Martina hodnotí působení *Tramvaje* na festivalu *Sundance* jako film, který patřil mezi ty, které zazářily.<sup>32</sup>

Internetová publikace *Animation World Network* a jeden z příspěvatelů Chris Robinson napsal článek zaměřující se na tvorbu Michaely Pavlátové, ve kterém se zmiňuje právě o tématech vztahů (hlavně mezi muži a ženami) a intimitě: „*Během své kariéry, česká animátorka nominovaná na Oscara Michaela Pavlátová prozkoumávala vztahy – konkrétně to jak jazyk, nuda a sex dokážou zničit manželství. Přístup Pavlátové je neomalený a občas zuřivý. Nemá zájem o jednoduché romantické definice manželství a lásky. Pro Pavlátovou jsou vztahy mezi muži a ženami nekonečně složité emoční a fyzické procesy radosti, opakování, hněvu, nepřátelství, zneužívání, intimity a osamělosti.*“<sup>33</sup> Následně cituje Pavlátovou, která se vyjadřuje ke svým tématům týkající se lidského světa: „*Pavlátová svoji posedlost vztahy připisuje můj nedostatek fantazie. Je pro mě mnohem jednodušší inspirovat se tím, co se kolem mě děje nebo co se děje v mém životě. Zním, jak chutná zradit, stejně jako být zrazená. Milovat a být milována a opačně. Nějak jsou pro mě některé vztahy mezi muži a ženami stále nejzajímavějším tématem. Zahrnuje to vše, můžou být*

---

<sup>30</sup> *Zippy Frames* [online]. © 2011-2018 [cit. 19.12.2018]. Dostupné z: <https://www.zippyframes.com>

<sup>31</sup> ZF Team, Michaela Pavlátová at the 4th Be there! Corfu Animation Festival. In: *Zippy Frames* [online]. August 19, 2014 [cit. 19.12.2018]. Dostupné z: <https://www.zippyframes.com/index.php/festivals/michaela-pavlatova-at-the-4th-be-there-corfu-animation-festival>

<sup>32</sup> MARTIN, Jimmy, *Sundance Film Review: Animation Spotlight*. In: *SLUG Magazine* [online]. January 24, 2013 [cit. 24.2.2018]. Dostupné z: <https://www.slugmag.com/festival-coverage/sundance-film-review-animation-spotlight/>

<sup>33</sup> ROBINSON, Chris, *Animators Unearthed – Michaela Pavlátová*. In: *Animation World Network* [online]. April 24, 2017, 6 am [cit. 4.2.2019]. Dostupné z: <https://www.awn.com/animationworld/animators-unearthed-michaela-pavl-tov>

*legrační, směšné, dramatické, vzrušující, můžete dostat komedii i tragédii.*<sup>34</sup> Nakonec se vyjadřuje krátkými komentáři k několika filmům, jako třeba k *Repete*, o kterém tvrdí, že *„je dokonalým obrazem komplexního přístupu Pavlátové ke vztahům. Nedělá to snadné pro publikum. Neexistují jasné odpovědi. Pavlátová odmítá ponechat polarizované perspektivy, které určují vztahy jako dobré nebo špatné. Vztahy můžou být hluboké, absurdní, nudné a srdcervoucí.*<sup>35</sup> Také komentuje *Karneval zvířat* (2006): *„Je jedním z nejvíc dokonalých a radostných filmů Pavlátové. Není to sentimentální romantické dílo o pěkných mužích a ženách, kteří jsou zamilovaní a objímají se. Celé to je oslava sexu a touhy ve všech bizarních, ošklivých, nepříjemných, povrchních a násilných formách. Pavlátová nás vezme na místa reálná, představená i vysněná; svět který nám může ukázat jen animace.*<sup>36</sup>

V programu *Mezinárodního filmového festivalu Karlovy Vary* bylo o *Tramvaji*, soutěžila v sekci *Český film 2011–2012*, uvedeno, že i přes to, že se jedná o sexuální snímek, tak se vydává směrem laskavosti, a to hlavně díky své stylizovanosti: *„Překvapivě lascivní a sexuálně otevřený snímek si díky zvolené stylizaci zachovává laskavost a láskyplnost, podobně jako ve stylizovaných krátkých filmech Isabelly Rosselliniové Green Porno. Přes množství falických objektů si snímek udržuje nevinnost, mimo jiné i díky retro hudbě, která z části vznikla pro české válečné drama Protektor a do stylizace Tramvaje se mimořádně hodí.*<sup>37</sup>

V katalogu *Anifilmu* je o filmu *Repete* uvedeno *„Film naznačuje zacyklenost a bezvýhodnost mezilidských vztahů. Totální animace autorky využívá oblíbenou plovoucí i obtáčivou kameru (v úvodní a závěrečné sekvenci), přidanou hodnotu jsou tu ‚zatmívačky‘ prostřednictvím zakreslení obrazu. Ty navíc jakoby někdy vycházely z postav samotných – v některých chvílích se tahy expresivních postav rozvolní a rozrostou v celý obraz.*<sup>38</sup>

---

<sup>34</sup> ROBINSON, Chris, Animators Unearthed – Michaela Pavlátová. In: *Animation World Network* [online]. April 24, 2017, 6 am [cit. 4.2.2019]. Dostupné z: <https://www.awn.com/animationworld/animators-uneearthed-michaela-pavl-tov>

<sup>35</sup> Tamtéž.

<sup>36</sup> Tamtéž.

<sup>37</sup> Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary, Archív filmů/Tramvaj, *kviff.com* [online]. ©2018 [cit. 11.12.2018]. Dostupné z: <https://www.kviff.com/cs/program/film/257013-tramvaj/>

<sup>38</sup> Anifilm: mezinárodní festival animovaných filmů = international festival of animated films, Katalog Anifilm 05, Anifilm.cz [online]. ©2014 [cit. 1.4.2019]. Dostupné z: [https://www.anifilm.cz/2014/data/files/KATALOG\\_Anifilm\\_2014\\_nahled.pdf](https://www.anifilm.cz/2014/data/files/KATALOG_Anifilm_2014_nahled.pdf), s.100.

Film *Tramvaj*, který je v koprodukcí s Francouzi je, díky svému erotickému tématu, vnímán velmi různorodě, a to hlavně u mladých lidí, jejichž reakce byly odlišné, než jaké Pavlátová ze začátku očekávala. Sama v rozhovoru *Jindřichohradecký deník.cz* zmínila, že pro ni byly reakce mladých lidí, kteří nebyli pobaveni, překvapením: „(...) Proč byste si dělali legraci ze sexu, když je vám dvacet? Sex v tomto věku žijete, nejvíc okupuje vaši mysl, berete ho vážně, je to váš svět. Myslíte si, že vtipy o sexu dělají staří, oplzlí lidé. Nadhled přichází později. Víím, že lidé od 18 do 25 let film nesnášejí, a ještě nejvíc kluci. Až potom se to mění.“<sup>39</sup>

*Film a doba* otisknul rozhovor s Pavlátovou týkající se filmu *Tramvaj*, který informuje o celém projektu *Sexperience*, filmu a dalších tématech kolem animace. Pavlátová zde zmiňuje propojování prvků k tématu ve svých filmech: „(...) Když se mi podaří, že každý prvek – a v animaci to jde – se vztahuje k hlavnímu tématu, je to přesně ono. A i když něco zdánlivě odbočuje, nakonec třeba zjistíme, že i to má spojitost s tématem, a kruh se uzavře. Já úplně miluju ty zkratky, kdy najednou kresbou nebo něčím ve střihu dojdou ke kýženému cíli.“<sup>40</sup>

Film *Řeči, řeči, řeči...* byl zmíněn ve *Film a doba* v rámci reflexe festivalu STUTTGART '92: „(...) jsou skutečně dokonalým snímkem onoho stylu či žánru, který lze označit jako ‚hlavní proud‘. Vzpomínám-li si dobře, pak Josef Škvorecký ve svém *Miráklu* vkládá jedné z hlavních postav do úst větu, že rakouský filozof Ludwig Wittgenstein zredukoval všechny základní otázky na problémy jazyka. Snímek *Michaely Pavlátové* přesahuje naopak z roviny jazyka a komunikace do roviny těchto otázek. Činí tak nenásilně, s grácií a beze slov, aby do skládanky, již je universum (nebo alespoň umění) vložil další kostku ze hry zvané puzzle.“<sup>41</sup>

V knize *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace* Edgar Dutka označuje Pavlátovou za důležitou animátorku hned po Vlastě Pospíšilové:

---

<sup>39</sup> KOBLENC, Václav, Michaela Pavlátová: *Tramvaj* je trošku sprostý film. In: *JINDŘICHOHRADECKÝ deník.cz* [online]. 29. března. 2013 [cit. 23.11.2018]. Dostupné z: [https://jindrichohradecky.denik.cz/kultura\\_region/michaela-pavlatova-tramvaj-je-trosku-sprosty-film-20130529.html](https://jindrichohradecky.denik.cz/kultura_region/michaela-pavlatova-tramvaj-je-trosku-sprosty-film-20130529.html)

<sup>40</sup> ŠEBESTOVÁ, Magdalena. Mám chuť zase něco udělat (Rozhovor s Michaelou Pavlátovou). *Film a doba*. 2012, č. 3, s. 144. ISSN 0015-1068.

<sup>41</sup> ULVER, Stanislav. Řeči, řeči, řeči o jednom festivalu aneb STUTTGART '92. *Film a doba*. 1992, č. 3, s. 171. ISSN 0015-1068.

*„(...) Michaela Pavlátová je po Vlastě Pospíšilové teprve druhé nebo třetí ženské jméno, které je v tomto minimu z dějin české animace uvedeno (...).“<sup>42</sup>*

---

<sup>42</sup> DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7, s. 100.

## 2. Metodologie

Mé analýzy, odvozené z přístupu Pikkova<sup>43</sup>, se zaměří na vizuální a stylovou stránku, od výtvarného zpracování přes způsoby animace jednotlivých filmů a jejich propojení s tématy. Primárně se zaměřím na způsob zpracování základních opakujících se témat režisérky (mezilidské vztahy, intimita, ženskost) a jejich neoddělitelné propojení s prostředím, postavami, jejich emocemi a chováním ve filmu. Provedu stylovou a motivickou analýzu, které jsou navzájem propojené a jsou odvozené z teoretického přístupu k animovanému filmu.

### 2.1. Stylová analýza

Animovaný film je Pikkovem vnímán jako struktura, která je u každého díla vytvořena jedinečně<sup>44</sup> a odkazuje na znakový systém v pojetí Jurij Lotmana<sup>45</sup>. Základní strukturu filmu vnímá Pikkov: „*Filmy coby umělecká díla jsou uspořádány specifickým způsobem. Všechna audiovizuální díla především sdílejí obecnou strukturu složenou ze základních prvků, včetně názvu, obrazové a zvukové stopy (hudba a zvukové efekty), příběhu, postav a implikovaného autorství.*“<sup>46</sup> Film a jeho styl vnímá jako strukturu, do které je zařazeno i implikované autorství, tedy vliv a vkus samotného autora. Struktury dál dělí podle složek filmu: „*Je třeba zdůraznit, že film díky kombinaci několika na sobě nezávislých prvků (uměleckých forem) v podstatě sestává z řady různých struktur: můžeme hovořit o struktuře příběhu, struktuře obrazu či struktuře zvuku apod. Při bližším ohledání zjistíme, že se jedná o schéma složené z vícera schémat.*“<sup>47</sup> a jednotlivé struktury a podstruktury ovlivňují výraz a styl filmu. Výtvarný styl chápu jako autorskou stylizaci postav, objektů a pozadí. U Pavlátové především kresebný a ilustrační styl, způsob designu postav a prostředí, ale i titulek apod. K animačnímu stylu řadím způsob animace pohybu.

---

<sup>43</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017.

<sup>44</sup> Tamtéž, s. 47–60.

<sup>45</sup> Jurij Lotman se zabýval znakem v animovaném filmu ve studii *O jazyku animovaných filmů* v BERNARD, Jan. *Tartuská škola*. Přeložil Tomáš GLANC. Praha: Národní filmový archiv, 1995. Sborník filmové teorie 2. ISBN 80-7004-077-7, s. 77–80.

<sup>46</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 47.

<sup>47</sup> Tamtéž, s. 47.



Zda se jedná o spíše statickou, která má vzhled spíše ilustrace nebo o totální, která překresluje každou fázi každého možného pohybu.

Ve své analýze styl vnímám jako výtvarné, vizuální vyjádření filmu a stopu autora, která pomáhá k identifikaci témat. Struktury, které jsou v mé práci určující jsou postavy (vzhled, animace, způsob zobrazení), prostředí a samotná animace (rytmus, rychlost, čas, způsob pohybu). Je podstatné, jakým způsobem spolu složky komunikují a jak přispívají právě k tvarování stylu.

Styl animovaného filmu výrazně ovlivňuje specifčnost znaku v animovaném filmu. Pikkov znak vnímá podobně jako Béla Balázs a odkazuje na jeho knihu *Der sichtbare Mensch, oder, Die Kultur des Films*<sup>48</sup>. Pikkov cituje část knihy, kde Balázs tvrdí, že „ve filmu je každý znak nositelem významu, ve filmu se vše stává symbolem.“<sup>49</sup> Zároveň odkazuje na sémiotika Jurij Lotmana a cituje jeho poznatek, kdy „Každý obraz na plátně je znakem, tj. má význam.“<sup>50</sup> Lotman dále uvádí, že „To, co se odehrává před očima diváka na plátně, představuje zobrazení zobrazení. Násobí-li přitom pohyb iluzivnost fotografie, násobí také stylizovanost kresleného záběru.“<sup>51</sup> A dále se poukazuje na to, že jazyk a výtvarná stránka filmu jsou provázány: „Je charakteristické, že se animovaný film zpravidla orientuje na kresbu, která zřetelně vyjadřuje specifiku svého jazyka: na karikaturu, dětskou kresbu, fresku. Divákovi se tak nepředkládá nějaký obraz vnějšího světa, ale například obraz vnějšího světa v jazyce dětské kresby přeložené do jazyka animace.“<sup>52</sup>

Díky filmové povaze symbolického zobrazování a znaků Pikkov poukazuje na fakt, že „Lidské bytosti jsou pravděpodobně jediní savci schopní představivosti a symbolického myšlení. Aby lidé dokázali konceptualizovat, vysvětlit a ospravedlnit svou existenci, vytvářejí umělecká díla, která ohraničují jejich přítomnost v nekonečném vesmíru.“<sup>53</sup> a tímto poukazuje na fakt, že samotné umělecké dílo

---

<sup>48</sup> BALÁZS, Béla. *Der sichtbare Mensch, oder, die Kultur des Films*. Wien: Deutsch-österreichischer Verlag, 1924.

<sup>49</sup> PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 91.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>51</sup> BERNARD, Jan. *Tartuská škola*. Přeložil Tomáš GLANC. Praha: Národní filmový archiv, 1995. Sborník filmové teorie 2. ISBN 80-7004-077-7, s. 78.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 78.

<sup>53</sup> PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 34.

odkazuje na jeho autora a jeho vnímání: „Každé umělecké dílo je zároveň komentářem o sobě i autorovi. Lidé prostřednictvím umění zkoumají svůj vnitřní kosmos, své tělo a své vnímání. (...) A v širším smyslu umění vypovídá i o době svého vzniku.“<sup>54</sup>

Rudolf Urc odkazuje v animovaném stylu hlavně na Disneyho, který má dost stylizovaný styl, podřizující se hlavně studiové animaci. Michaela Pavlátová stojí na opačné straně a vytváří autorské filmy, které jsou mnohem víc uvolněnější.

Témata odráží a zrcadlí převážně postavy, prostředí a filmový svět ve kterém existují a jejich chování, emoční nálady, které zprostředkuje právě chování, mimika, gestika, postoj. Projevují se i v celkové skladbě, která například v *Řeči, řeči, řeči...* dopomáhá ke gradaci vývoje vztahu svým zkracováním délky záběrů a neustálým odcházením kamery od hlavní linie k ostatním typům vztahů, které jsou ze začátku daleko víc dramatictější než hlavní vztah, protože jejich vztah prošel nějakým vývojem. Ve filmu *Repete* opakování sekvencí a rytmus taktéž odkazují k tématu stereotypnosti lidského života.

Vliv stylu je viditelný i na způsobu animace, který může naznačit nejen charakter, ale i emoce. A to hlavně na způsobu chůze, výrazu tváře, postoje, gestiky postav.

Stylovou analýzu budu propojovat s motivickou, protože styl a motivy spolu úzce souvisí a dotváří obraz autorského filmu.

## 2.2. Motivická analýza

V této části se zaměřím na analýzu zobrazení postav, prostředí a z nich odvozených mezilidských vztahů, erotiky, intimity nejen žen, přístup autorky k ženství a jeho zobrazení v rámci mužského světa. Navážu na předchozí kapitolu a základní témata režisérčina filmu budu zkoumat optikou výlučnosti znaku v animovaném filmu.

Pikkov animovaný film přirovnává k totemismu a komunikaci starých kultur pomocí motivů: „Člověka animace neláká proto, že je technicky uskutečnitelná, ale kvůli základní lidské potřebě příběhů (mýtů) a inklinaci k totemismu.“<sup>55</sup> a v animaci je všechno symbolickým znakem: „V tomto kontextu by měl být totemismus chápán jako

---

<sup>54</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 34.

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 31.

širší koncept – jako potřeba se identifikovat v určitém znakovém systému.<sup>56</sup> Motivy a jejich vyobrazení staví znakový systém, promlouvají k divákovi a sdělují informace, které nesou. Pikkov tento způsob komunikace vysvětluje na analýze filmu *Potápěči v dešti* (2010) od Pritta a Olgy Párnových, ve které poukazuje na to, jak se motiv deště a vody projevuje v tématu a myšlence celého filmu: „*V tomto filmu se objevuje velké množství vody. Dokonce i název odkazuje na dvě její podoby – jednu rozlehlou a hlubokou (potápěči a jejich pracovní prostředí) a druhou lehkou a vzdušnou (děšť). Děšť a vodní proud byly vždy symboly plynutí času. Snímek se zaměřuje na jediný den v životě manželské dvojice, ale monotónní (rutinní) děšť odkazuje symbolicky k větší časové dimenzi postav – manželé jsou pravděpodobně spolu již dlouho, jejich vztah upadá a čas běží (tak jako se z nebe snáší děšť) (...) Voda je leitmotivem celého snímku, jde o element i symbol, ale možná o ústřední obraz filmu.*“<sup>57</sup> Pikkov následně poukazuje na různé chápání motivu vody např. v křesťanství a propojuje významy se samotným filmem a jak se v jeho znakovém systému uplatňují a projevují.<sup>58</sup>

Film *Repete* pomocí animace vytváří smyčky, které odkazují na cykličnost a stereotyp našich životů. Opakování sekvencí zde budu vnímat také jako motiv, který není zobrazen pouze pomocí výtvarného stylu, ale taktéž pomocí samotné animace.

### 2.3. Postavy

Pikkov přirovnává postavy v animovaném filmu k masce a vychází tak z André Bazina, který tvrdí, že filmové plátno je maska, která divákovi zabraňuje vidět určitou část světa ve filmu.<sup>59</sup> Pikkov tezi aplikuje na animovaný film a jeho postavu: „*I animovaná postava může být přirovnána k masce, jež funguje jako prostředník, díky němuž animátoři popisují hraní a skrývají – maskují – vlastní identitu.*“<sup>60</sup> Masku vnímá jako zprostředkování autora a tvůrce v animovaném filmu a zároveň jeho skrytí a vychází tak i ze starých kulturních tradic používání masky během rituálů.<sup>61</sup> Autor se tak implikuje nepřímo, přes styl postav, prostředí a animace. Postavy dále

---

<sup>56</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 34.

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 100.

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 100.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 104.

<sup>60</sup> Tamtéž, s. 104.

<sup>61</sup> Tamtéž, s. 104.

dělí na dva základní typy podle jejich vztahu k realitě, který popisuje jako „*Nejčastěji jsou předobrazem postav reálné prototypy, což vyžaduje tvorbu přesvědčivého (realistického) prostředí, pohybů, gest a mimiky. Většina celovečerních animovaných filmů spadá do této kategorie (byť mohou jejich postavy působit neobvykle nebo nadpřirozeně)*“. <sup>62</sup> V tomto případě postavy více odpovídají postávám v hraném filmu a jsou více realistické.

Druhý typ Pikkov charakterizuje následovně: „*Druhý přístup považuje postavy za znaky, postavy nepředstavují konkrétní bytosti, ale vyjadřují jejich znakovou povahu. Byť je vše ve filmu součástí procesu označování (signifikace), postavy-znaky jsou mnohem statictější nebo jsou podobné logům, méně se dbá na jejich mimiku. Postavy znakové jsou typické pro autorskou animaci (...)*“ <sup>63</sup> Tento přístup z reality částečně vychází, ale nepřekresluje ji jako věrnou nápodobu. Uvádí, že postavy tohoto typu se díky své znakovosti daleko více vyjadřují k tématům a myšlenkám filmu, nejsou natolik spjaty s realitou a vyjadřují spíše znakovou povahu charakterů než konkrétní bytosti. <sup>64</sup> Postavy ve filmech Pavlátové vyjadřují znakovou povahu druhého typu, odkazují na témata a samotné postavy jsou často zjednodušenými typy. Pohyblivost postav ve většině filmů není přehnaně realisticky výrazná a mnohdy jsou záběry spíše rozpohybovanými obrazy.

Animovanou postavu vnímá Pikkov i ve spojitosti s divadlem: „*Odhlédneme-li od určitých experimentálních animovaných filmů, lze tvrdit, že klasické animované filmy, jež předkládají příběh, pokračují v divadelní tradici – podobně jako hrané filmy – a činí tak především díky reprezentaci postav*“. <sup>65</sup> a postavu vnímá v rámci totemismu a principu postava-masky, která sice sděluje zprávy autora, ale samotný autor je skryt za ní. <sup>66</sup> Jinak jsou hrdinové samy postavy, a tak je i vnímáme: „*Stejně jako podle řádu archaických společností je hrdinou maska sama o sobě, a ne představitel (animátor nebo tvůrce filmu), který ji nosí*“. <sup>67</sup> Princip Pikkov srovnává přímo s šamany a kultu masky, kdy tvrdí, že „*Postava v animovaném filmu je maskou*

---

<sup>62</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 111.

<sup>63</sup> Tamtéž, s. 111.

<sup>64</sup> Tamtéž, s. 111.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 104.

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 104.

<sup>67</sup> Tamtéž, s. 109.

svého stvořitele, skrze niž a pod niž autor či autoři předávají své poselství, podobně jako když šaman s maskou na tváři oživuje mýtické božstvo, duši dávného předka nebo divoké zvěře. Masky jsou statické a při obřadech fungují dle očekávání: skrývají osobnost a emoce herce, a přes to umožňují uvěřitelný herecký výkon.<sup>68</sup> a princip postavy-masky rozvíjí s hraným filmem a divadlem: „V klasickém divadle a hraných filmech jsou postavy neoddelitelné od osobnosti svých představitelů. Na druhé straně v animovaném filmu je postava jako maska – nevidíme tvůrce za postavou. Stejně jako podle řádu archaických společností je hrdinou maska sama o sobě, a ne představitel (animátor nebo tvůrce filmu), který ji nosí.“<sup>69</sup> Postavy slouží autorovi jako prostředek ke sdělování svých myšlenek a idejí, které si sám vytvoří, čímž ještě víc posílí sdělení. Domnívám se, že ve filmech Pavlátové postavy fungují jako masky, ikony a typy, kterým je dána funkce, kterou naplňují a díky své ikončnosti odkazují k tématu.

V rámci typu postava-znak odkazuje Pikkov na sémiotickou část filmu a říká, že „Obraz se ve filmu stává znakovou a může vyjadřovat mnohem víc než pouze svou zjevnou podobu, čímž vstupuje do oblasti sémiotiky. V animovaném filmu bývají obrazy ještě mnohoznačnější díky zjednodušení a stylizaci, jež jsou způsobeny animačními technikami.“<sup>70</sup> Navíc si sám autor vytváří filmový svět podle vlastních pravidel, tudíž může dát význam čemukoli a zprávy sdělovat přes cokoli.<sup>71</sup> Ve filmu *Tramvaj* pro řidičku tramvaje její cestující nejsou pouze cestující, ale jsou hlavně objekty jejího sexuálního zájmu, který nakonec přetvoří postavy na část postavy (mužské pohlaví). Významové nejsou postavy ve filmovém světě pouze pro diváka nebo tvůrce, ale někdy i pro samotnou postavu.

Totemismus v rámci postav animovaných filmů Pikkov chápe ve smyslu, že různé národy a skupiny mohou sdílet určitou podobu totemu a cítit se spřízněně a součástí jedné skupiny: „Lévi-Strauss poukazyval na to, že pokud různé primitivní společnosti sdílely tytéž totemy, považovaly se za pokrevně spřízněné, ač pocházely z různých vesnic nebo kmenů.“<sup>72</sup> Pikkov tvrdí, že právě animované postavy jsou totemy

---

<sup>68</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 104.

<sup>69</sup> Tamtéž, s. 109.

<sup>70</sup> Tamtéž, s. 108.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 105.

moderní doby: „V animovaných filmech, jež jsou obvykle výrazně zaměřené na postavy, se postavy stávají totemy moderní doby.“<sup>73</sup>

Pikkov srovnává i samotnou činnost sledování filmu s rituálem.<sup>74</sup> Celý jeho přístup k analýze animovaného filmu bere na vědomí archaické kořeny naší společnosti. Přístup Pikkova k postavám a k znakovému systému animovanému filmu právě přes totemismus, masku a znak je vhodný pro analýzu krátkých animovaných filmů Pavlátové, protože k postavám přistupuje jako k typům, které poté připomínají masky a všechny její filmy jsou výrazně znakové a symbolické. Ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* nebo *Etuda z alba* (1987) přes znakový systém zprostředkovává i komunikaci mezi postavami.

## 2.4. Prostředí

Jako nositele informací vedle postavy vnímá i prostředí. Porovnává hrané filmové prostředí s animovaným a tvrdí, že „*Prostředí (kulisy) a postavy ukazované divákům v hraných filmech a dokumentech si obvykle režiséři vybírají, zatímco v animaci si je většinou vytvářejí. (...) Viditelný a slyšitelný prostor je animátory konstruován od základů. V klasické animaci je prvek nahodilosti minimální, tedy pokud jde o to, co vidíme na plátně či obrazovce. Všechno viděné a slyšené filmaři vědomě a záměrně prezentují divákům. Proto by měl mít každý prvek svůj význam nebo důvod vzniku.*“<sup>75</sup> Každá část prostředí má tedy většinou, podle Pikkova, v animovaném filmu význam, a proto se lehce stává významovým nositelem, který odkazuje na témata a nese jejich znění.<sup>76</sup> Ve filmech Pavlátové je prostředí pouze naznačeno předměty charakteristickými pro daný prostor. O to víc je ale symboličtější. Prostředí mnohdy odráží právě i téma mezilidských vztahů, ženskosti a intimity. Ve filmu *Tramvaj* je to prostor tramvaje a trasa linky, ve filmu *Karneval zvířat* naopak poskromnu zařízené pokoje nebo později výjev zahrady.

Vznik animovaného prostoru závisí podle Pikkova na spojení více prvků: „*Animovaný prostor vzniká spojením vizuálního prostředí filmu, dramaturgie postav*

---

<sup>73</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 105.

<sup>74</sup> Tamtéž, s. 107.

<sup>75</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>76</sup> Tamtéž, s. 91.

a zvuku (...) Vzhled postav také nemá zjevné prostorové kvality, ale podle designu postav lze vyvodit, jak asi vypadá prostor, v němž postavy žijí.<sup>77</sup> Můžeme tak na základě stylu a našich předchozích zkušeností vyvodit z prostředí více informací než pouze informace o vzhledu místa a atmosféry nebo vztahu postavy k prostoru. Myšlenku lze aplikovat i na vznik témat. Všechny prvky jsou tak ve vzájemném vztahu. Pikkov uvádí příklad se záběrem nohou: „*Například postavy s nohama podobnými lidem budou pravděpodobně obývat prostor, kde platí zákony gravitace a kde jim nohy slouží k chůzi.*“<sup>78</sup> Sice dodává, že se jedná z velké části o naši spekulaci<sup>79</sup>, ale divákova spekulace tvoří při jeho vnímání témat taktéž velkou část.

Vztah mezi postavami a prostředím je pro něj podstatný: „*Harmonický vztah mezi postavami a prostorem vyžaduje, aby jak prostor, tak postavy byly vytvořeny na základě téhož konceptu a spojovaly je koherentní stylistické prostředky.*“<sup>80</sup> Když k tomuto nedochází, není podle Pikkova porozumění mezi těmito dvěma prvky.<sup>81</sup> Tuto tezi bych ale považovala spíše za jeho vlastní osobní preferenci. Sám poté uvádí, že „*Vždycky mě matou animace, jejichž postavy a scéna byly utvořeny odlišnými technikami nebo kde jedno bylo vyrobeno ve 2D a druhé ve 3D. Je vskutku těžké si představit, že by mohla dvojrozměrná postava rozumět trojrozměrnému světu a naopak.*“<sup>82</sup> Pikkov následně sám uvádí, že v těchto případech, podle něj, nemůže dojít k podpoře prostředí postav: „*V takovém případě prostor postavu nepodporuje a postava – stejně jako celý film – zůstává povrchní.*“<sup>83</sup> Z hlediska rovnováhy a sjednocení filmu, znaků a následně i pochopitelného sdělení témat je nutné, aby docházelo k vztahovosti postav s prostředím a nevytvářel se mezi těmito dvěma prvky rozpor, který by vedl k zničení sjednocení.

Postavy jsou přirozeně součástí filmového prostoru, ale nevíme jak ho vnímají ony samotné. Pikkov tedy tvrdí, že „*Animované postavy si představují svůj svět přesně tak, jak prostor filmu pojímá tým animátorů. Animovaný prostor nám předkládá jak*

---

<sup>77</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 91.

<sup>78</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>79</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 95.

<sup>81</sup> Tamtéž, s. 95.

<sup>82</sup> Tamtéž, s. 95.

<sup>83</sup> Tamtéž, s. 95.

*obecný svět filmu, tak představu animovaných postav o tomto světě. Tím se v něm zároveň odráží kolektivní vědomí postav.*“<sup>84</sup> Animovaný prostor je tak opět kompletní výtvar autor a je jedním velkým vyjadřovacím prostředkem. Ke komunikaci prostoru Pikkov píše, že „*Vlastnosti prostoru neposkytují slovní vysvětlení filmu, ale strukturu, díky níž mu lze porozumět.*“<sup>85</sup> Prostor tak svými vlastnostmi a výtvarným stylem přispívá k procesu vyprávění, sdělování a navázání kontaktu s divákem.

Toto vnímání prostředí použiji v analýze podobně jako vnímání postav. Na základě Pikkova určím, jak se v daných filmech prostředí zapojuje se svojí znakovostí do zobrazení tématu nebo jak funguje ve vztahu prostředí a postava.

## **2.5. Témata**

Témata filmů jsou vybrána na základě jejich důležitosti a výraznosti ve filmech. Jsou specifická pro autorčinu tvorbu a v jejich dílech výrazně imponují. Ve většině případů v jednom filmu výrazně převažuje jedno téma. V některých mohu analyzovat více témat dohromady, protože jsou kombinovány. Proto jsem zvolila řazení podle témat, nikoli podle jednotlivých filmů.

Všechny se týkají světa lidí a osobního života, který je ovlivňován okolním světem. Mezilidské vztahy, intimita a ženskost budou pro mou analýzu hlavními tématy a na nich ukážu jak se v daných filmech, ve kterých se dané téma vyskytuje, projevují.

Projev témat budu analyzovat převážně ve filmech *Řeči, řeči, řeči...*, *Repete*, *Karneval zvířat* a *Tramvaj*, a to z důvodu, že jsou tematicky nejvýraznější. Okrajově se zaměřím i na zbylé animované filmy. Spíše poukážu na jejich nejvýraznější aspekt a projev tématu.

---

<sup>84</sup> PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 97.

<sup>85</sup> Tamtéž, s. 97.



### 3. Vzhled postav, prostředí a stylizace obrazu

Autorské filmy povětšinou charakterizuje výrazný výtvarný styl, který je u konkrétního autora rozpoznatelný a jedinečný. V rámci stylu se zaměřím zejména na linky, vzhled postav, prostředí, využívání kontrastů, způsob animace a barevnost filmu.

Pavlátová využívá převážně kreslenou 2D animaci, u níž zdůrazňuje její typické rysy. Pracuje s tloušťkou, počtem tahů a linek a styl často působí jako skica, která dotváří rozevlátější atmosféru filmů. Neustálé překreslování tahů vede až k absolutní animaci, která je typická právě překreslováním každé jednotlivé části všech fází a je tak přiznán průběh kreslení pohybu. To se týká převážně filmu *Repete* z roku 1995, kde je využito několik technik kresby, převážně tah pastelky nebo tužky. Nezanechává statický obraz, ale tahy, které vyplňují vnitřní části těla postav se při pohybu a akci stále hýbají a dochází tak k dojmu větší uvolněnosti a nepravidelnosti. Pavlátová zde pracuje s barevnými plochami mnohdy překračující hranice, které udávají kontury. Výplně postav přecházejí do úplného zabarvení obrazu. Výtvarná složka je zde natolik výrazná, že není řízena pravidly. Plocha a barevné výplně postav zasahují i do prostoru mimo postavy a stávají se součástí prostředí a dalších postav. Postavy nemají pevně danou formu, kterou by autorka dodržovala.

Linky postav jsou často překresleny několikrát přes sebe a jednu konturu tvoří několik linek vedle sebe. Tento způsob se objevuje hned v několika snímcích Pavlátové. A to hlavně v *Repete* a v *Řeči, řeči, řeči....* Snímky jsou si v časovém období tvorby nejbližší a taktéž nejvíc podobné, co se týče práce s linkami a výtvarného stylu postav. Nejedná se o nějakou přesnou a uhlazenou strukturu postav, která by byla regulovaná precizním řádem. Urc uvádí, že „*Kontura je obrysová čára, označující figurku v rámci celkové kompozice. Graficky ohraničuje vizuální podobu postavy, utváří její dimenze do liniové čáry.*“<sup>86</sup> Ve filmu *Repete* se tenhle princip nedodržuje. Barva přesahuje přes linku postavy, a i když linka vlastně znázorňuje postavu, nejedná se o pevnou a stálou součást postavy. Slouží jí v určitý moment, ale následně mizí pod barvou a stává se součástí plochy. Výtvarnému zpracování není tedy dán nějaký přesný výraz a vzhled, který se stále překresluje, aby byl totožný nebo třeba statický. Během animace vidíme, že se jedná o znovu a znovu

---

<sup>86</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1980, s. 64.

překreslené linie a přiznává se tak průběh animování. Postavy jsou v neustálém pohybu a jejich těla nejsou omezeny. Můžou se tedy svévolně stát prostředím, jinou postavou nebo velkou barevnou plochou. S lehkostí, otevřeností a skicovitostí pracuje i animace, která pomocí metamorfózy dokáže plynule, bez stříhu z postavy vytvořit barevnou plochu a přejít do nového záběru.

Výtvarný styl sjednocuje jednotlivé záběry a postavy dohromady. Tento přístup lze vidět ve filmu *Repete*, ve kterém se události stále opakují a dochází k cykličnosti děje, právě propojením stylu, který nemá dané hranice a přesnost.

Trochu odlišný přístup k lince a posun v rámci výtvarné stránky postav můžeme sledovat u novějších filmů jako je *Karneval zvířat* a *Tramvaj*. Linky jsou daleko více umírněné, přesné a výplně postav se drží v prostoru uvnitř ohraničení. Je dán větší důraz na odlišení tloušťky linek v různých částí postav a prostředí. Více Pavlátová pracuje i s barevností, která je výraznější a dovoluje více pracovat s odstíny a kontrasty.

Barvy jsou mnohdy až agresivní k uvolněnému stylu linek. Kontrasty se ve filmu projevují i v používání odlišných způsobů technik. V *Repete* je velká většina postav kreslená tužkou nebo pastelkou. V jedné části tohoto cyklu ale postavy tvoří tahy štětce. V momentě, kdy si postavy popletou svá místa a prohodí se, kontrast odkazující na vybočení ze stereotypu vytváří odlišné barvy, ale i technika provedení. Postavy jsou na místě, ve kterém se ve svém běžném životě nevyskytují a jsou tak mimo svou komfortní zónu a narušují zaběhlý systém a světy. Zároveň je poukázáno na odlišnost a různorodost lidí. Nesedí k sobě dějově, ale hlavně výrazově a stylově. K podobnému kombinování více výtvarných technik a stylů dohromady se autorka vrací i ve snímku *Karneval zvířat*, ke kterému výtvarnou stránku tvořila spolu s malířem Vratislavem Hlavatým, což vysvětluje kombinaci s malbou, která je víc realistická. Ale i přes kombinaci dvou výtvarníků se projevuje silný vliv Pavlátové. Začátek filmu je v minimalistickém duchu, a to jak vzhled postav, které se vyvíjejí a dospívají, tak i prostředí, které tvoří pouze čistá, jemně žlutá plocha. S tímto jednoduchým vizuálem dále pokračuje i ve hře znaků, která se odehrává v barevných čtvercích, na černém pozadí a připomíná kaleidoskop. Další část již není minimalistická a směřuje spíše k realističtějšímu stylu. Pracuje se o něco více s prostředím a s odstíny barev. Objevují se jak postavy v jednoduché barevné škále,

tak i propracovanější postavy na kterých je viditelná stopa pastelky. V následující části, spíš pohyblivých ilustrací, je kresebná stopa jasně viditelná. Postavy jsou statictější a působí jako obrazy. V posledních částech se kombinují všechny možné výtvarné techniky a styly postav, od těch minimalistických k více prokresleným nebo dokonce malovaným. Film díky kombinování více výtvarných technik vzbuzuje efekt koláže, čímž autorka opětovně odkazuje na téma vztahovosti, komunity, společnosti, soudržnosti, sdílení, ale taky odlišnosti, které ve filmu reflektuje. Tímto způsobem i výtvarná technika přispívá k tematické stránce filmu.

Kontrasty se dále projevují i v práci se světlem a stínem. Pavlátová využívá tento způsob pro upozornění na určitou část těla postavy, na samotnou postavu, která je v ten moment podstatná nebo pro dotvoření scény. Výrazné kontrasty světla a stínu jsou ve filmu *Tramvaj*, který se odehrává v noci a světlo, stín a tma jsou velkou součástí výtvarného projevu, který poukazuje jak na důležitější části v záběru, které díky zvýraznění zesilují svoji znakovost, tak dotváří prostředí. I přes to, že se jedná z části o minimalistickou a stylizovanou scénu, prvky jako světlo přispívají k důvěryhodnosti filmového světa.

Barevně film pracuje převážně s odstíny černé a šedé a do velkých šedých ploch je umístěn modrý kostým řidičky, jehož zářivost je podpořena jemně růžovým odstínem kůže postavy. Velkým nositelem významu se v průběhu děje stává převážně růžová barva, která v části filmu úplně rozkoše pohltí celý obraz.

Výtvarným zobrazením Pavlátová vychází z realismu, ale postavy jsou vedeny ke karikaturám. Čím často odkazují právě ke svým charakterovým vlastnostem nebo pozicím v ději a tématům, které zobrazují. Tomuto se budu více věnovat v souvislosti s tématy v kapitole *Témata*. Postavy jsou tak samy často znakem, což uvádí i Pikkov, který rozlišuje dva přístupy k vytváření postav v animovaném filmu<sup>87</sup> a krátké animované filmy Pavlátové podle jeho řazení spadají do druhého způsobu: postava-znak. Pavlátová vychází z reality světa, ale její výtvarný projev ve filmu zprostředkovává informace, které dále odkazují na témata. Mimika postav je ve filmech stylizovaná, a aby docházelo k přesnému emočnímu vyjádření, podpoření námětu a charakteru postavy, musí být vykreslena přehnaně výrazně a vyhnána do

---

<sup>87</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 111.

extrému. Ústa postav bývají hodně nepřírozeně otevřeny a hlava zakloněná, což evokuje silnější emoce zprostředkované obrazem. Mimika odkazuje na hlubší informace a funguje jako maska. Tímto odkazují na Pikkova, který srovnává celkovou postavu animovaného filmu s maskou, která slouží autorovi filmu a zprostředkovává a posiluje jeho myšlenky a názory.<sup>88</sup> Způsob zobrazení postav má nejen obrazový, ale i obsahový význam.

Ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* Pavlátová k zobrazení odlišných způsobů komunikace mezi lidmi používá znaky. Dochází zde až k typologii postav a konverzací. Postavy fungují jako hýbající se symboly a jejich těla, která jsou opět velmi rozvolněná a nepřesná, umožňují natáhnout postavy do zvláštní, nepřírozené velikosti, která je ale vzhledem k výtvarnému zpracování funkční a odpovídá možnostem postav. Postava nemá dané přesné hranice svých proporcí, tudíž se může natáhnout velkým obloukem přes celý stůl nebo do nepřírozené velikosti. Pavlátová tak uvolněně pracuje i se samotným způsobem animace a pohybem, který je pro postavy přirozený, a i přes svou extrémnost do celkového vyobrazení světa zapadá a funguje v rámci celého systému.

Oblečení postav je většinou neutrální a civilní. Nejčastěji odkazují k tématu a námětu filmů a jednotlivé kusy oděvů nesou zprávu o charakteru postavy nebo povolání. Charakter postavy se projevuje například v *Řeči, řeči, řeči...*, kde oblečení funguje spíše v náznaku, jsou detaily vodítka, která nás vedou k vlastnostem postavy. Dámy s límečky u krku, velkými náušnicemi, nalíčenými rty a vyčesanými vlasy působí trochu pyšně a na úrovni. Tyto prvky jsou pak dále rozvíjeny samotným dějem, který z žen vytvoří drbny.

Naopak ve filmu *Repete* oblečení nezprostředkovává žádné informace o charakterech, protože není zkonkretizováno. Oblečení je pouze naznačeno šrafováním těla postavy.

O zaměstnání postavy vypovídá uniforma řidičky tramvaje z filmu *Tramvaj*. Odkazuje na její pracoviště a pozici. O ní samotné se ze začátku díky vzhledu mnoho nedozvídáme, protože je nejdříve postavena do role řidičky.

---

<sup>88</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 109.

Oblečení zároveň poukazuje na pozici postavy k ostatním postavám nebo jakým způsobem je vnímána tvůrcem. Pavlátová používá oděv ke znázornění předností postavy, která symbolizuje sdělení postavy-znaku, a je ve filmech spíš blíže kostýmu, který figury více typizuje. I přes určitou významovost oděvů ve filmech Pavlátové se postavy nejvíce a nejčastěji objevují nahé ve své přirozenosti.

Pikkov<sup>89</sup> znakový přístup k projevu zmiňuje i v souvislosti s prostředím, které je ve filmech Pavlátové výrazově podřízeno postavám. Jak uvádí Pikkov, vše, co vytváří prostředí v animovaném filmu má svůj důvod.<sup>90</sup> Ve filmech Pavlátové se navíc nejedná o prostředí stylově výraznější než postavy. Často dochází k pravému opaku. Výtvarný styl je barevně i konturově tlumený a nevýrazný v kontrastu s nápadnou a zřetelnou postavou.

Místa děje jsou minimalistická v jemných a neagresivních odstínech, někdy nejsou vyobrazeny vůbec. Pavlátová mnohdy využívá struktury a barev podkladu, namísto vylíčení realistického překreslení prostor. K znázornění využívá pouze detaily a předměty, které symbolizují dané prostředí – lampa, stůl nebo tráva – a mnohdy je dáno samotnými postavami. V *Repete* se prochází pán se psem a kolem projde mladá dáma a projede cyklista. Díky vzhledu postav, jejich činností a našim vlastním zkušenostem je nám jasné, že nejspíše nesedíme v cukrárně, ale jsme někde venku na ulici. To pro vyjádření témat, které chce film sdělit, Pavlátové stačí. Pohybuje se i v této úrovni opět na rovině znakovosti a názornosti. Filmové prostředí a pozadí je tak pouze barevnou neurčitou plochou, která nijak neovlivňuje naše vnímání prostoru. Vše se zakládá na postavách, pohybu, tempu a naší představivosti a pozornosti.

Naopak film *Řeči, řeči, řeči...* má prostředí více konkrétní a zaplněné. Prostor kavárny, kde se děj filmu po celou dobu odehrává, ale nerespektuje perspektivu, a tak ho nelze považovat za plně realistický. Stoly a židle, vytvářející prostředí, zaplňují celý prostor záběru, takže porušení perspektivy jde vidět hlavně na nich. Židle jsou protáhlé a vysoké, stejně jako těla postav. Slouží přesně potřebám těl, a hlavně jejich aktivitám a projevu. Desky stolů jsou natočeny čelně ke kameře, abychom viděli

---

<sup>89</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s.91

<sup>90</sup> Tamtéž, s. 91.

plochu, která slouží k rozehrání hry mezi postavami. Postavy sice nejsou, kromě postavy číšníka, nijak zvlášť a hlouběji spjaty s prostředím kavárny (na rozdíl třeba od řidičky tramvaje z filmu *Tramvaj*). Stejně jako zde, by se podobné situace mohly odehrávat v baru, v autobuse apod. Prostor sám o sobě ale působí jako znak a spolu s postavami a jejich akcí v něm doplňuje informace, které mají být předány. Jeden bez druhého by nesli jen poloviční význam.

Ve filmu *Karneval zvířat* se pomocí kamery dostáváme přes okno do více propracovanějšího a detailnějšího prostředí. Do pokoje, který i tak zůstává docela nedotčen přítomností postav a jejich charakterů. Je zde pár záchytných bodů, které vyjadřují přítomnost bytosti, jako například stůl se zbytky jídla nebo křeslo apod., ale samotné prostředí kolem je prázdné a nedotčené charaktery. Ze všech filmů tento nejvíce pracuje s množstvím výtvarných možností, které ho rozdělují na několik různorodých částí, které jsou ale propojeny tématem, a s jízdou kamery.

Z výtvarného hlediska minimalistický styl zobrazení prostředí působí velmi čistě a v kontextu témat a námětů, kterými se Pavlátová zabývá, vyvolává pocit prázdna. Prostředí o samotných charakterech moc nesdělí. V kombinaci postava-znak a prostředí-znak dostáváme příslušné informace o vztahu jednotlivých postav k sobě navzájem, dále o postavení hlavní postavy v rámci děje nebo o tom jakým způsobem autorka přistupuje k daným tématům, jako je například právě intimita postav. Prostředí může symbolizovat kvalitu vztahů mezi postavami, může posilovat odcizení, ochladnutí, osamocení nebo naopak pro postavu přirozené prostředí, kde je jí příjemně.

Není důležité, co se děje ve světě okolo, protože se Pavlátová zabývá světem konkrétních jedinců. Nejsou zprostředkovány postavy, které by sice dotvořily realistický rámeček (např. další náhodní chodci na ulici) a byly jen pro dokreslení atmosféry, ale nenesly by žádný význam. Nebyly by znakem, který by byl podstatný pro sdělované téma. Pavlátová zobrazuje jen postavy, které v ději využije a které mají své místo. Ty nás zajímají. Ty nám zprostředkovávají zprávy. Jim máme věnovat pozornost.

Styl obrazu a jeho snímání se liší na základě námětu filmu a kamera je mu podřízena, aby ho podpořila. Pavlátová ale často využívá průhledy skrz okna, případně ve filmu *Tramvaj* průhled do celé tramvaje jakoby přes její stěnu nebo kamera snímá celý

prostor. Časté jsou detaily na části těla, které taktéž ovlivňují, jak jsou postavy se svou znakovostí vnímány a jaké téma zprostředkovávají. Kamera je nejvýraznější během pohybů jako jsou jízdy, odjezdy a nájezdy k postavám.

Střih v *Repete* mnohdy zastoupí animovaná sekvence metamorfózy, která z postavy vytvoří nový záběr. Tento přístup není u filmů Pavlátové typický, ale pro zmíněný film je podstatný ve smyslu plynulosti a propojenosti postav a jejich životů, čímž se animace a metamorfóza stávají nositelem tématu mezilidských vztahů, kontaktů, odlišnosti a zároveň propojenosti mezi lidmi.

S animovaným filmem úzce souvisí tempo animace a opakování sekvencí. Pavlátová ráda poukazuje na cykličnost lidského života. Situace, které se dějí stále dokola, kupí se a přecházejí až do úzkostné grotesky. Rutina postav se stává jedním z motivů jejich filmů. Projevuje se nejen v tempu a opakování, ale i v ději, který je na tomto způsobu v některých filmech postaven. Rytmu filmu přispívá taktéž hudba, která se stále opakuje nebo pohyby jednotlivých postav a předmětů, které jsou součástí dění. Poukazuje tak na stereotyp, který vede k mechančnosti činnosti postav.

Výtvarný a animační styl Michaely Pavlátové je v její tvorbě velmi výrazný, a proto je podstatné nahlížet na něj během analýzy jako na součást znakového systému přes který sděluje témata.

#### **4. Témata v animovaných filmech Michaely Pavlátové**

Většina autorských filmů obsahuje, právě díky své návaznosti na autora snímku, témata, která se týkají světa kolem tvůrce. Z tohoto důvodu mě zajímá propojení autorského výtvarného stylu a témat, která si autor sám vybere a která chce prezentovat.

Témata, které jsem vybrala jsou ve filmech Pavlátové nejvíce zřetelné a dovoluji si tvrdit, že se jedná o témata hlavní, které navíc provázejí autorku celou její tvorbou. Zaměřím se na mezilidské vztahy v jejich filmech a s tím i spojenou komunikaci, způsob, jakým postavy vedou svůj život a jak tím zrcadlí naši společnost. K mezilidským vztahům řadím i způsob žití našich životů. Například právě stereotypnost, na kterou je zaměřený celý děj filmu *Repete*. Téma mezilidských vztahů je nejvýraznějším tématem Pavlátové a zasahuje do všech jejích animovaných filmů.

Dále se budu věnovat tématu intimity. Zde řadím podtémata jako je vlastní sexualita, intimní vztahy mezi lidmi, touha a přirozený chtíč, který je často zobrazen jako přirozený a zvířecí pud člověka a každého z nás. K tomu se řadí proces dospívání, vnímání ostatních lidí jako “předmětu“ touhy, potlačená potřeba sexuality, která se projevuje silnou touhou a představitostí. K sexuální stránce našich životů Pavlátová přistupuje otevřeně a zobrazení sexuality a erotičnosti není ostýchavé a tabu.

Třetí a zároveň poslední téma, které budu ve filmech analyzovat, je ženskost. Pavlátová sice nijak neupozaduje mužský element a je otevřená i všem typům genderu, ale ženy jsou v jejích filmech častým hýbatelem děje a středem pozornosti okolních postav nebo v rámci příběhu. Ve filmech můžeme vidět i kontrasty mezi chováním a myšlením ženy a muže. Nijak neupřednostňuje určité pohlaví a pracuje jak se stereotypním vnímáním ženy, tak i s odlišností a nekonvenčností. Dívá se na lidstvo jako na jeden velký celek.

Všechny témata Pavlátové se týkají světa lidí, který je vnímán s nadhledem, odstupem, bez předsudků, ale zkoumavým pohledem. Postavy a jejich životy jsou často jako pod mikroskopem. I když se mnohdy jedná o charaktery ne úplně sympatické, často upadající do stereotypů, autorka ve svých filmech nepředkládá soudy. Například stereotypnost našeho života a způsob jakým spolu komunikujeme



je sice mnohdy tragický a smutný, ale ve filmech Pavlátové je i tak zobrazen trochu groteskně a s nadhledem. Filmy tak dostávají tragikomický nádech.

#### **4.1. Mezilidské vztahy**

Mezilidské vztahy se vyskytují napříč vybranými filmy svým způsobem všude. Všechny krátké animované filmy Michaely Pavlátové se vážou na lidský svět, tudíž i na vztahy mezi bytostmi v něm. Neexistuje postava, která by byla ve svém filmovém světě sama a bez interakce s ostatními charaktery. Některé z postav mohou být introvertní a méně komunikovat, ale i přes to jsou součástí vztahového systému mezi ostatními a svým způsobem s ostatními komunikují.

Nejčastěji se jedná o komunikaci mezi lidmi, která často symbolizuje lidskou odlišnost a nepochopení si, protože ne vždy mluvíme stejným jazykem (i když stejně zní). Nemusí se vždy jednat o komunikaci slovní. Postavy spolu mluví i přes své činy a způsoby chování jeden k druhému.

Toto téma je nejsilněji zobrazeno ve snímku *Řeči, řeči, řeči...*, který je celý o komunikaci, což značí už jeho název. Ten zároveň naznačuje emocionálním zabarvením slova „řeči“ až nadhled a místy trochu pohrdání nad tím jaké lidi vedou řeči. Mnohdy o zbytečnostech, mnohdy bolestivým způsobem. Slova a řeči zde sice ovlivňují děj, ale Pavlátová se na toto téma opět dívá trochu s nadhledem. Děj tak působí spíš jako encyklopedie typů a způsobů, jak daný člověk komunikuje a jak se přes tyto způsoby projevuje charakter. Humorně a s odstupem je zobrazena až směšnost a absurdnost některých situací a jak komičtí mnohdy dokáží lidé být, když se projeví ve své přirozenosti.

Již na začátku filmu jsme uvedeni do prostředí děje, a to ještě před titulkovou sekvencí. Prostor vyplňují stoly, židle, parketová podlaha a černé pozadí, vzadu květináč s květinou. Vše je sladěno do minimalistických barev hnědé, béžové a nažloutlé. Stoly ani židle se neřídí pravidly perspektivy. Židle, které jsou blíže ke kameře jsou někdy menší, naopak židle vzadu větší. Prostor tak nemá stanovený daný řád, ale ve filmovém světě toto ztvárnění sedí a dává smysl, a to hlavně vedle podobného stylu zobrazení postav. Stoly působí jako velké světlé plochy, které jsou zobrazeny čelně ke kameře, tím taktéž není dodržena perspektiva a je tím vytvořený dojem prostoru, kde se budou odehrávat bitvy. Slovní bitvy. Už v prvním záběru je

tímto stylem výtvarného zobrazení zprostředkován určitý přístup k tématu, vnímání konverzace jako aktu podobnému boji, střetu, který se více objasní během děje.

Roztmívačka na začátku neslouží pouze jako plynulý začátek filmu v rámci technické a estetické stránky, ale zároveň může být brána jako součást příběhu. Rozsvícení místnosti a příchod číšníka vyvolává dojem, že je součástí samotného filmového prostoru jako světlo, které se ráno před otevřením rozsvítí. Číšník, který se dívá na hodinky, značí čekání na samotné aktéry. Až po tomto rituálu rozsvěcení a příchodu se dostáváme plynulým pohybem kamery nahoru k titulkové sekvenci.

Po titulcích kamera sjíždí zpět. Vidíme stejný záběr, stejné uskupení stolů a židlí, ale zaplněný různými lidmi. Právě různorodost postav je podstatná a dopomáhá k ní hlavně výtvarný styl Pavlátové a uvolněné vedení linky, které je nepřesné a pokaždé trochu jiné.

Zaprvé v proporcích a struktuře. Není tedy dodržena jednotná anatomie všech postav a forma, která by se používala jako univerzální schéma pro to, jak mají postavy ve své hlavní podstatě (proporce nebo rozměry k okolnímu prostředí) vypadat. Některá postava má mnohem větší hlavu než ostatní, jiná má ústa skoro až na zadní stranu hlavy – výrazná ústa a uši jsou zde zdrojem témat mezilidských vztahů a komunikace. Velikost úst, ze kterých následovně během děje vylétávají slova, jsou zprostředkovatelem akce, tím, že se používají k mluvení a k lidskému kontaktu. Uši jsou naopak příjemcem slov. Tyto části těla jsou zvýrazněny, protože se v ději stávají součástí akce, která by bez nich nebyla možná. Oči jsou naopak menší a méně výrazné. Mají oválný tvar a toto zobrazení je z větší části jednotné pro všechny postavy. Oči pomáhají spíš během vyjadřování emocí a pohybu mimiky tváře, ale samotného rozvoje vztahů se úplně neúčastní. V tomto případě Pikkov vidí úpravu rozměrů těla, dramatizování a větší emočnosti jako typickou součást animovaných filmů i z důvodu plynulosti a hravosti pohybu<sup>91</sup>, která u Pavlátové zvětšuje dojem nadsázky a nadhledu.

Zadruhé v samotném vzhledu vlasů, tváře, oblečení. Tyto části lidského vzhledu podporují osobnost postav, a i zde autorka pracuje uvolněně. Vlasy fungují nehybně, jako kdyby byly přilepeny k postavě. Jsou dost stylizované a prameny jsou naznačeny

---

<sup>91</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 112.

pár tahy. Každá z postav má ale jiný účes a styl, který následně může odpovídat pohlaví nebo charakteru postavy. Tato rozdílnost nám stále připomíná, že i když jsme stejného druhu, i když jsme lidé, jsme každý jiný a při komunikaci a vytváření vztahů mezi námi můžou nastávat nedorozumění nebo naopak pochopení. Autorka tímto zobrazením dodává dojem odlišnosti a rozvádí tím pohled, který rozhodně nebývá černobílý, a to i přes to, že často zobrazuje typy.

Tyto odlišnosti pak doplňují nesystematičnost a nepravidelnost prostředí (velikost židlí, stolů) a vytváří se tak vlastní řád a systém filmového světa. Tak se nám může na první pohled zdát chaotický, stejně jako konverzace v kavárně, při bližším pozorování, ale zjistíme, že nerovnoměrné proporce postav odpovídají jejich světu a stejně jako komunikace mezi lidmi, jsou často nevyvážené a nepřesné, ale že i v nich se dá nalézt systém a typovost a dá se zkoumat.

Záběr na kavárnu působí jako samostatný výjev, jako obraz, který lze dopodrobna rozebrat. Na postavy se díváme jako na exempláře přes sklo a tomu odpovídá i způsob jakým jsou charaktery součástí příběhu. Jsou to typy a jejich komunikace s ostatními je taky typová. Pohledy na postavy jako na exempláře a udržování si odstupů lze vidět ve více filmech Pavlátové, například ve filmu *Karneval zvířat*.

U každého stolu, kromě pána, který si čte noviny vzadu vlevo záběru (taktéž častý typ v kavárnách), spolu postavy nějak komunikují. U některých všechny přítomné aktivně, u jiných pouze jedna. Číšník, který na začátku přichází, je ten, který vše startuje. On otevře kavárnu, on se stará o hosty, on dotváří prostředí ke střetu. Postavy se v tomto prvním záběru nehybou nějak výrazně a tím, že jsou jejich linky jemné a barvy skoro totožné s barvou stolů, silně kontrastují s barevnými bublinami, které značí řeč. Jednotlivé barvy bublin víc znázorňují odlišnost naší komunikace. Ať už hlasovou nebo vyjadřovací (jakým způsobem volíme slova).

Už v tomto výjevu můžeme rozpoznat emoční stavy některých postav a odhadovat o jaký typ hovoru se nejspíše jedná. Pár sedící vpravo dole v rohu záběru vypadá nevyváženě. Muž ženě něco vysvětluje nebo vyčítá – i jeho položení ruky tomu odpovídá. Žena se netváří nadšeně, mračí se, ruce má přes sebe. Navíc neodpovídá. Nejspíš dochází k nepochopení, naštvání, uražení nebo nesouhlasu. Muž na ni během svých promluv ještě ukáže prstem, takže může poukazovat na její vinu, problém. Zatahuje ji do konfliktu. Divák je veden k představivosti. Spojuje gesta a mimiku

postav s vlastními zkušenostmi, které se týkají mezilidských vztahů a komunikace, a domýšlí si o co se jedná, aniž by to opravdu potřeboval slyšet. Zkoumá tak vztahy jako přes mikroskop.

Během celé sekvence se stoly, které jsou ukázány a jejich miniaturní děje, střídají s hlavní dějovou linií, která se týká mladé ženy, do které je zamilovaný číšník. Ona se ale zamiluje do jiného mladého muže. Spolu s ostatními stoly se tak vytváří gradace celého vztahu, který jako jediný vidíme v celistvosti od seznámení, přes první polibek, pevné části vztahu až k prvním problémům a následnému rozchodu. Tento vztah je zobrazením prototypu vývoje vztahů mezi lidmi. Tvoří tedy hlavní rámec, který se může týkat i okolních stolů a jejich vztahů. Podobné střídavé zobrazení situací týkající se lidí můžeme vidět ve filmu *Repete*, kde se ale střídání situací zaměřuje na téma cykličnosti a stereotypnosti našeho života.

Slova a styl komunikace autorka výtvarně ztvárnila pomocí jednoduchých znaků, které nesou významy daných konverzací. Odkazuje na způsob komunikace v lidské historii, kdy znaky vytvářely naši komunikaci. Na což odkazuje ve své knize i Pikkov, který obraz/animaci vidí jako nejstarší prostředek komunikace.<sup>92</sup> Pavlátová díky vizuální komunikaci aktivněji zapojuje diváka, který komunikaci neslyší, ale vidí. Podle vlastních vztahových zkušeností si domýšlí a vytváří obsah konverzací postav. Jednotlivý stůl a situaci navíc vždy doprovází hudba nebo zvuky, které typovost a téma zvyrazňují. Každá postava tak má vlastní bubliny, které vycházejí z jejích úst a stávají se samy aktéry děje. Buď tím, že se transformují do symbolů nebo že samotné narušují nebo reagují na druhou postavu.

Děj v kavárně v průběhu otevírací doby doprovází zmíněná postava číšníka, který je ale vyřazen od vztahů mezi zákazníky už jen tím, že je postaven od začátku do postoje číšníka. Tak ho také všichni zákazníci vnímají. Občas nějakým způsobem trochu zasáhne do vývoje vztahů mezi postavami, nikdy ale nemá silnější a trvalejší vývoj ať už komunikace nebo vztahů, i když se o to snaží.

V kavárně se nachází několik typů vztahů a komunikace. U prvního stolu sedí typický příklad manželského páru. Dáma, které nejspíše záleží na tom, jak vypadá, což dokazuje vkusné elegantní oblečení s límečkem, klobouček a elegantní míchání kávy.

---

<sup>92</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 31–38.

Její slovní bublina je spíš tok slov, který nemá přestávku ticha. Dolétá k uším manžela a z druhého ucha mu následně vylétá ven. Velmi výstižný odkaz na rčení „*Jedním uchem dovnitř, druhým ven.*“, které symbolizuje určitou lhostejnost ke slovům druhého a nevnímání jeho řeči, což je často přiřazováno mužům a upovídaným manželkám. Žena přestává mluvit v momentě, kdy se chce napít, což manžela dokonce natolik zaujme, že zvedá hlavu od novin.

Pomocí jízdy kamery nebo ostrých střihů, které pak víc dramaturgizují vývoj situace a zvětšují napětí, se dostáváme k dalším stolům a typům konverzací. Můžeme vidět přehnaně slušné a uctivé staré pány, kterým se z bublin vytváření ruce, které si podají. Jejich následné rozpadnutí symbolizuje zastaralost a nepevnost vztahu. Kdybychom to vztáhli k dnešnímu světu, mohli bychom říct, že roztříštění rukou symbolizuje rozpad slušnosti a zdvořilosti ve společnosti.

Následuje začátek hlavní linie výjevu. Číšník se ptá mladé ženy, co si bude chtít objednat. I tato věta se dotváří v divákově hlavě. Z úst mu vylétá bublina, která se pomocí metamorfózy mění na otazník, který je v naší společnosti veden jako znak otázky. Slečna odpovídá ikonou kávy. Tímto používáním znaků se nám vytváří v hlavě komunikace postav. Emoce a intonace jsou v naší hlavě dotvářeny pomocí barev těchto bublin a taky pomocí výrazů a chování samotných postav. Číšníkovi se žena líbí, jedná se ale o stydlivý typ člověka, což dokazuje jeho postoj, který je spíše uzavřený s rukama blízko u těla. Stydlivě kouká na ženu a opětovně se jí ptá, co si dá. Té se změní výraz v obličeji na mírně podrážděný a odpovídá mu rázným pohybem, opět ikonou kávy, která se poté mění ve znak důrazu, kterým je vykřičník. Díky animačnímu zpracování bublin chápeme, že barevné bubliny, které vylétávají z velkých úst postav, jsou zobrazením pro jejich řeč.

U dalšího stolu je zobrazen pár, který si nerozumí v zájmech a tématech konverzace. Muž mluví o číslech a žena se nudí. Je tak poukázáno na jedinečnost a odlišnost lidí. Žena je více neparáděná, má mnoho náramků, výstřih a náhrdelník. Muž je oblečen daleko více stroze a nudně. Jeho bublina je vytvořena formou koláže, která střídá různé číselné hodnoty. Tento styl výtvarného zobrazení Pavlátová ve filmu využívá víckrát, a to převážně u postav, jejichž řeč není víc emočně zabarvená, a je více strojová a informativní. Chování ženy svědčí o tom, že touží po něčem jiném. Po zábavě. Její oči zaujme vedlejší stůl, kde sedí charismatický muž s doutníkem.

Kamera vytěsni ze záběru muže s čísly, stejně jako ho žena vytěsnila ze svého zájmu. Změní se i hudba, která u muže byla strojová, odpovídala zvuku klávesnice, pokladny. Teď je víc rytmická až latinská. Daleko více atraktivní, symbolizující touhu a přitažlivost. Tímto i hudba přispívá k diváckému vnímání vztahů mezi postavami a jejich vlastních vnitřních emocí. Díky této události se dostáváme k dalšímu stolu, který reaguje na dění okolo. Dvě staré dámy si všimly zájmu ženy a vytvářejí pomluvy a drby. Postavy mají daleko větší a výraznější oči, aby jim neuniklo nic, co se kolem nich děje. Zde se oči stávají součástí tématu. K pomluvám daleko více využívají gestikulaci a ukazují na okolí. Vztah mezi nimi není tolik důležitý jako vztahy postav okolo. Šeptají si navzájem do ucha, až to jedna z nich přežene a ze své slovní bubliny vytvoří obrovského žlutého slona, který symbolizuje zveličování situace, vymýšlení a fantazírování, které se týká právě drben.

Díky pohybu slona přes celou kavárnu, který značí, že drby nekončí jen u lidí, kteří je vytvoří, se dostáváme k línii číšníka a ženy. Žena již dostala svou kávu, dává číšníkovi peníze a ten odmítá. Zaujímá stejný postoj oddaného stydlína jako předtím. Dokud se v záběru neobjeví muž. Do záběru vstupuje daleko sebevědoměji a jeho hlava překryje číšníka, který se pomalu vytratí jak ze samotného záběru, tak z pole pozornosti ženy. Muž už svým postojem a chováním vyzařuje daleko větší sebedůvěrou. Má hlavu vzhůru, narovnané tělo a ruce v kapsách. Pavlátová i tímto způsobem odkazuje k určitým konvencím a typovosti. Postava, která je spíše shrbená a stydlivě kouká, bude nejspíše daleko méně sebevědomá a společenská než její opak. Mezi mužem a ženou přeskočí jiskra, která je symbolizována bleskem vytvářející línii jejich očního kontaktu. Pohyb blesku doprovází i elektrický, třecí zvuk. Jedná se symbol energie, která vzniká mezi dvěma lidmi, když o sobě projeví zájem.

Dalším zobrazeným typem jsou starší muži u stolu s pivem a cigaretami. Klasický výjev nejedné hospody. Každý z nich do kruhu posílá informaci, krátkou, stručnou, jasnou. Jejich rozvalená těla na židlích a dlouhé nohy natažené do prostoru značí jejich otrávenost, nechť k životu, unavenost.

Tento výjev se stává kontrastním k následujícímu výjevu hlavní linie muže a mladé ženy, tentokrát bez číšníka. Zároveň začíná nejvíc znaková část filmu, kdy se z bublin stávají kostky domina, které symbolizují ladění konverzace. Postavám se výrazně zvýšila gestikulace, která je projevem nadšení ze vzájemného porozumění. Výjev je

doplněn zpíváním tónů různých výšek, což taktéž odkazuje na nadšení a stálé vrcholení porozumění. Je zde tedy poukázáno na situaci, kdy se člověk seznámí s někým, s kým si opravdu rozumí. Jejich konverzace se staví podobně jako domino, a vše do sebe zapadá.

Dostáváme se k dalšímu stolu, který se týká vyčerpávajících otázek a odpovědí v naší společnosti. Otázky zde symbolizuje reportérka, která má svou bublinu opět vytvořenou z koláže textů s otazníky a oběť otázek je starší muž, který vydá tak vyčerpávající odpověď, až se úplně vytratí a vyfoukne. Všechno, co měl v sobě, sdělil a nezbylo z něj nic. Díky pohybu tak můžeme pochopit, že se jednalo o opravdové vyčerpání všeho, co v sobě měl. Nepřirozeně dlouhý pohyb reportérky přes stůl, která se kouká do křesla, napovídá, že by moderátorka chtěla pokračovat v nekončícím množství dotazů.

Mezitím pokračuje vztah ženy a muže, kteří spojováním svých konverzačních bublin přicházejí k většímu spojení. Už se nejedná o domino, které je méně složité a víc jasné, ale o kousky puzzle, které dokáží vytvořit propracovanější obrazec a mají víc odlišných tvarů. Postavy jdou do hlubších konverzačních témat a víc a víc se znají. Do kontrastu s tímto výjevem je dán záběr dvou mužů, kteří se hádají. Hudba je dramatičtější a údernější. Postavy jsou nakloněny jeden k druhému, což posiluje vyjádření tlaku, který se v nich hromadí. Jejich hlavy jsou vystrčeny dopředu mimo těžiště těla. Extrémně gestikulují, rukama bouchají do stolu, pěsti symbolizují napětí a negativní energii v naší společnosti. O neklidném vztahu svědčí i nepořádek na stole – nedopitá piva, všude sirky a nedopalky o cigaret mimo popelník. Jejich konverzační bubliny jsou v kontrastu barev – červená a modrá. Tím je zobrazena agresivita a nesoulad jejich komunikace. Každý má jiné argumenty, jiný pohled na věc. Bubliny jsou vyplněny tahy a linkami, což svědčí o negativním “ušpiněném” rozhovoru, který právě zrcadlí jejich stůl. Číšník zde poprvé trochu zasahuje do vztahu postav a vyměňuje bubliny. Situace se ale nemění. Je jim jedno, kdo má jaké argumenty a kdo co říká, budou se hádat za každé situace.

A znovu se dostáváme ke klidné linii páru, který vytváří obrovský obrazec ze své komunikace. Záběr posiluje pevnost a růst jejich vztahu a slouží jako vybalancování negativních stolů.

Dalším kontrastem k tomuto páru je stůl, u kterého muž svádí ženu. Jeho slova jsou zobrazena jako hadi, kteří ženu obmotávají. Namotává ji svými sladkými slovy a odkazuje i na větu „*Úlisný jako had*.“. Pavlátová těmito způsoby často odkazuje na tyto jednoduchá a lidem známá přirovnání, aby v celém znakovém systému docházelo k většímu porozumění. Jejich stůl se mění v postel a dochází ke chvílce vzrušení, která odkazuje na téma intimity ve filmech Pavlátové. Postavy se oddaly svým touhám a potřebám. Situaci přeruší až číšník. Nenarušuje ji z osobní linie, ale z linie pracovní – donesl kávu. Číšník, stejně jako číšník v reálné kavárně, naruší rozhovory svým příchodem, stejně jako naše vztahy ovlivňují lidé zvenčí a okolo nás. Číšník slouží jako maska autorky, jak uvádí Pikkov.<sup>93</sup> Zároveň má ale samotná postava masku, za kterou skrývá charakter, který prosvítá jen během komunikace s ženou, která se mu líbí.

U mladého páru zbývá poslední kousek puzzle, aby dostavěli obrazec a zároveň uzavřeli seznamování a dovršili vztah. Žádný kousek ale neseďí, což vede k prvnímu narušení harmonického vývoje. Muž se snaží opakovaně a silněji tlačit kus do místa, mění tvary i barvy. Tato aktivita poukazuje na lidskou snahu v mezilidských vztazích, za každou cenu si rozumět na sto procent a na sílu chtít ten vztah zdokonalit. Chceme překonávat neshody ve vztazích, protože chceme, aby fungovaly. Nechceme být sami. Pavlátová k tomuto vidění přistupuje s určitým stereotypním myšlením, typičností vnímání vztahů, aby dotvořila typovost. Nesoudí. Pouze ukazuje obrazy a ukázky ze vztahů lidí. U všech vidíme pouze kousek, nevíme, co se dělo předtím, jaký je vývoj. U této hlavní linie ale chápeme. V této napjaté chvíli pár opět opouštíme a dostáváme se k stolu, kde hraje velkou roli naše fantazie, která během rozhovorů pracuje.

Dalším typem jsou dva starší muži, kterým se u stolu zhmotňuje jejich představa ženských prsou. Ty svým zmenšujícím a zvětšujícím pohybem a mlaskavým zvukem v pozadí daleko víc posilují živost představitosti mužů. Samotná ikona tak působí daleko víc reálněji než okolní prostředí a postavy. Na její zvýšenou hmatatelnost odkazují i velké dlaně muže, které taktéž posilují hmatatelnost a touhu po doteku.

---

<sup>93</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 104.



Jejich konverzaci narušuje žena sedící v pozadí stolu, jejíž konverzační bublina se promění v ostrý přelet, který naruší ikonu ženských prsou.

V hlavní linii mezitím vypukla hádka, tak se dostáváme rovnou do středu negativní situace, jejíž gradace byla postupně narušována. Postavy jsou daleko více v napětí než v jejich předchozím záběru. Mimika je daleko více křečovitá a mračení je jejich dlouhodobější výraz. Během obviňování ženy, kvůli nasedícimu kousku puzzle, vystrkuje hlavu před sebe k muži, což více evokuje křik směřovaný určité postavě, který neslyšíme. Vše tedy musí zastat pohyb těla a mimika. Má roztažené nohy, což není typický ladný styl jak posadit ženskou postavu. Vidíme, že vypadla ze své masky díky energickým emocím jako je naštvání. Opět zde maska slouží jak pro zakrytí autora, tak pro zakrytí reálné osobnosti postavy. To samé se děje ve filmu *Tramvaj*, kde žena nejdříve funguje pod maskou a pozicí řidičky.

Muž má naopak ruky na stole a je v záklonu. Ustupuje tak od nátlaku. Hádka, nepochopení a výčitky jsou zprostředkovány přes návaznost znaků: nasedící puzzle dílek do skládačky, zvedá se nervozita, když se postavy snaží na sílu nacpat díl do obrazce a následně si žena klepe na hlavu a zuřivě se skoro zvedá k muži. V muži se sbírá napětí. Postava je více strnulá, má ruce v pěst a zděšený výraz se proměnil na naštvaný. Svou energii vypustí prudkým pohybem dopředu, ruce odhodí dozadu a z pusy mu vylétne bublina se špičatými zuby a pohltní tu od ženy. Takto se pár začne střídát v pojídání bublin. Symbol hádky, která již není jednostranná. Funguje i samostatná plocha stolu jako část prostředí, kterou vidíme skoro shora a střed stolu působí jako bojiště slov, kde se setkávají konverzační bubliny obou stran. Místy kamera a divák působí jako rozhodčí. Žena se s křikem a ukazováním na muže dívá do kamery, jako by čekala soud, který se ale nedostaví. Bublina muže nakonec vyroste a ženu vyděsí. Tím přerostla mužova agrese a trpělivost. Slovní bubliny zde symbolizují nejen komunikaci a hádku, ale i samotné postavy, kterým patří. Znázorňují jejich osobnost. Působí jako jejich avataři v bojové hře.

Opravdu symbolické je zobrazení slov u dalšího stolu. Muž chce rozveselit svého smutného přítele a slova humoru, vtípků, podpory a rozptýlení jsou znázorněny různobarevnými balónky, se kterými muž začal žonglovat. Rozveselování je zde zobrazeno přes typickou činnost symbolizující zábavu, cirkus, žonglování, komedianti. On sám se do zábavy pohltní a přijme roli komedianta. Směje se až se celé

jeho tělo zaklání. Je tím vyjádřen vliv emocí na něj samotného. Jeho přítele ale rozesměje, až když to žonglující muž vzdá a z pusy mu unikne negativní smutná poznámka. Vymění si role a smutný muž se stává veselým. Emoce zde působí jako něco nestálého v pohybu.

Mladý pár se dostal do tichého dusna. Pavlátová tak reflektuje klasický vývoj nejen vztahu, ale i samotné hádky. Obě postavy jsou najednou odmítavě otočeny na opačnou stranu záběru. Slova jsou opět znázorněna kostkami domina, když se muž snaží opětovně navázat konverzaci. Žena ho ale odmítá svými chladně modrými kostkami.

Střih nás odvádí k záběru dvou starších mužů, ke kterým doputoval slon vytvořený z drbů. Ti ho díky diskuzi změní na malou, nepodstatnou myš. Najednou je tak drb opět nepodstatná informace. Zmenšil se stejně rychle, jako se zvětšil. Tímto je vyjádřena myšlenka o pomíjivosti a nepodstatnosti drbů, které se ale můžou dostat k hodně lidem a procestovat celou kavárnu, než je někdo zastaví. Po tomto činu dochází k propojení dvou linií stolů, kdy po dlouhé době postavy u jednoho stolu reagují na postavy u dalšího. Muž odchází od mladé dámy a starší muži na to reagují otočením. Kamera nám záběr na stůl, kde se drama odehrává, zprostředkovává z dálky od vzdálenějšího stolu. Najednou je divák tichým a vzdáleným přihlížejícím. Když muž kvůli hádce a nedorozumění odchází, žena se nadechuje a s veškerou energií z těla za mužem vyhazuje kostky domina, které nesou význam výčitek. Z kostek se před mužem staví zeď, kterou on ale překonává, což je nám zprostředkováno pouze zvukem, aby došlo k záběru, kdy po muži zůstanou pouze rozbořené kostky, které dříve symbolizovaly porozumění. Uprostřed kavárny zůstává spoušť po jednom páru. Po jednom boji. Tento symbolický čin dovršil veškeré vztahové a komunikační bitvy v kavárně. Gradace vytvořená odcházením od této hlavní linie k ostatním typovým stolům způsobila dojem, že se i energie okolních vztahů kumulovala v tomto vztahu, který vznikl právě v kavárně uprostřed bitev. Toto neustálé přerušování jejich linie a zobrazování jiných typů stolů díky střihu vede, hlavně na začátku, k většímu kontrastu. Mladý pár je ze začátku klidný a okolní stoly, které jsou již v určitém pokroku vztahu a není zobrazen jejich vývoj od začátku, jsou daleko více dramatické. Tyto kontrasty vedou k většímu znázornění a rychlejší gradaci vztahu hlavní linie.

Nakonec kamera opět ukazuje záběr na kavárnu jako na začátku. Nyní už ve stavu po bitvě. Přichází největší akt číšníka, který nachází zbylý kus mozaiky a dává ho ženě. Ta je nadšená, ale místo číšníkovy nadějného očekávání, které opět chápeme z jeho stydlivého zamilovaného pohledu, žena popadne dotvořený obrazec a utíká pryč. Číšník jako jediná postava zůstává v kavárně sám a cyklus se může druhý den znovu opakovat, což symbolizuje opět světlo, které se postupně zhasne. Číšník nebyl schopen dostat se do vztahového systému kavárny. Neusedl ani k jednomu ze stolů a nerozvíjel vztah, i když sám chtěl.

Stejně jako ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* gradaci a vývoj vztahu určují okolní vztahy a jejich zobrazování během hlavní linie, tak se ve filmu *Repete* téma stereotypu života zobrazuje pomocí opakování sekvencí a postupné cykličnosti rytmu. Film daleko více pracuje s plochou a pozadím, aby působil plynuleji i co se animační stránky týče a lépe tak zobrazoval téma cykličnosti a stereotypu.

Film začíná na červené ploše, která díky pozdějšímu pohybu dostane formu těla na houpačce. Výraznější je zde práce s pohybem kamery, který nás odvádí od jednoho aktu k druhému. Počátek filmu je v poklidnějším duchu, ale jsou zde vyobrazeny opakující se aktivity jako houpání na houpačce, páření zvířat v přírodě, sexuální aktivita lidí. To vše je opakování, které nepůsobí depresivně, protože některé činnosti opakování pohybu vyžadují. Využití detailů přispívá k vnímání světa lidí a zvířat jako jednoho celku a zároveň drží plynulost u jízdy kamery a proměně prostředí. Prostředí je vykresleno tahy, což v určitých částech vyvolává větší pohybovost např. houpání na houpačce, nebo naopak evokuje stopu trávy např. scéna pářících se mravenců.

Pravou depresivní a komicky úzkostnou hlavní pasáž filmu začíná muž na ulici, který chce venčit svého psa. Na rozdíl od prvních záběrů, kde jsou lidé v sexuální scéně dáni skoro na stejnou úroveň jako pářící se zvířata, je zde vztah psa k pánovi jasně podřadný. Přivázáním vodítka začíná koloběh, ze kterého se nemůže dostat ani pes ani lidská bytost. Muž koloběh startuje rytmickým podupáváním noh podle rytmu začínající hudby, která bude cyklus lidí doprovázet.

Samotné prostředí zde už nehraje tak velkou roli. Nezrcadlí vztahy, ale spíš slouží jako orientace v jednotlivých sekvencích. U muže, který venčí psa, prostředí není vůbec. Je dotvářeno divákovou fantazií a záchytnými body jsou postavy, které potkává ve stejný okamžik a na stejných bodech záběru. Pohyb, který muž utváří, nás

taktéž orientuje v prostoru. Když se zastaví uprostřed záběru a rozhlídne se doprava a doleva, je jasné, že nejspíš stojí na přechodu a rozhlíží se. Poté přechází. Na blízkost silnice upozorňuje i postava cyklisty projíždějícího v blízkosti kamery. Pikkov tvrdí, že podle části těla lze určit přibližně prostor existence postavy.<sup>94</sup> V *Repete* lze podle chování postav přibližně vnímat prostor kolem nich, i když není přímo zobrazen. Taktéž pohyb a dráha chůze jednotlivých postav na ulici odpovídá kruhu. Chodí do kruhu, nebo v části záběru minimálně vytváří půl kruh. Postavy v této části děje k sobě v žádném vztahu nejsou, ale spojuje je právě ten fakt, že se setkávají na stejném místě, dělají stále to samé dokola a chodí v kruhu. Jsou součástí jedné rutiny. Jediná výraznější reakce nastane, když se venčící muž otáčí za procházející mladou ženou, což je jakési narušení celého opakujícího se systému.

Prolínačkou se film dostává ze záběru na ulici k výjevům, které se střídají právě se záběry na ulici, které se dokola opakují. Každý výjev je nejdříve zobrazen v rámečku jako obraz. Opět je na postavy nahlíženo jako na výzkumný materiál. Střídání se sekvencemi na ulici podporuje rytmičnost, a zvyšuje se pocit stereotypu, protože vidíme ty činy postavy opakovat stále dokola a úplně totožně. Postupným opakováním se i otočení muže za procházející ženou stává stereotypním.

První obraz zobrazuje muže sedícího u stolu a přicházející ženu, která jej krmí. Pohyby jsou stále stejné a postavy ve smyčce. Jídlo taktéž. Vzniká dojem zaseknutého záběru. Pohyb a chování postav ale nepůsobí nijak nerealisticky. Určitá stereotypnost vztahů je lidem známá a blízká. Tento pár působí jako manželský pár, který tuhle činnost praktikuje stejně už nějakou dobu. Stereotypně se opakují i ruchy, jako vrzání lampy, kterou zvedají při příchodu manželky s jídlem nahoru, poté dolů a polknutí manžela, když polkne sousto s jídlem. Postavy z každého výjevu jsou ztvárněny trochu jinak, aby mohlo v pozdějším vývoji dojít k většímu kontrastu. Tento pár je vytvořen červenou pastelkou.

Druhým výjevem je muž, který se chce oběsit a žena, která mu pokaždé lano odstříhne. Tentokrát to není stereotypnost manželství, ale touha po lásce. Muž, který chce umřít znázorňuje nešťastného člověka, jehož možná k tomuto činu dovedla špatná zkušenost z předešlých vztahů. Žena ho zachrání, muž je vděčný a objímá její

---

<sup>94</sup> PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 91.

nohy. Je mu dána naděje, že vše se bude vyvíjet lepším směrem. Žena ale utíká pryč. A to ho opět vede ke snaze o sebevraždu. Nikdy nám není zprostředkovaný celý vývoj vztahu, jako u mladého páru v *Řeči, řeči, řeči...*. Zde jsou výjevy hodně stylizované a krátké. Postavy jsou uvězněny ve svém rámu, ve svém světě a nemohou uniknout z nekončícího cyklu. Jsou v modré barvě a v jemnějších tazích. V jiném výtvarném provedení než první obraz.

Třetí výjev je taktéž v modré barvě, ale o něco tmavšího odstínu a svět je zpracován vodovější výtvarnou technikou a stíny těl jsou víc plochy než tahy. Je zobrazen nahý muž s ženou, kteří se líbají, jsou přerušeni zvoněním a odběhnutím ženy. Muž poslušně čeká, až zpět přiběhne.

Mezi těmito třemi typy se střídá sekvence z ulice, která více rytmizuje a vyvolává větší pocit bezvýchodnosti. Po představení těchto tří skupin a jednoho rámcového záběru se začnou střídat v daleko větší rychlosti. Záběry jsou detailnější na určité části jednotlivých opakovaných činností a střih je rychlejší. Vede to k větší gradaci a stupňování pocitu úzkosti, zoufalství a únavy. Detailní záběry zprostředkovávají hlavně akt spojení dvou osob: žena podává muži jídlo, dáma stříhá nůžkami provaz, pár se políbí a muž venčí psa. Následně je poukázán na čas, kdy postavy přijmou pokračování stereotypu: muž přijme jídlo od ženy (nechá se nakrmit), žena znovu odmítá děkujícího muže, žena přerušuje líbání kvůli zvuku, pes dále pokračuje v chůzi. Zvyšuje se detailnost záběru na větší část opakujících se činností a tou je chůze. Detail na chodící hlavy tam a zpět. Zkracuje se délka záběrů, střih je rychlejší. V nejvyšším stupni gradace opakuje třikrát dokola stejný záběr krmení muže. Celý cyklus zastaví až pes, který nemá sílu dál pokračovat v tomhle kolotoči. Prudce zastaví a těžce oddechuje. Přes stav zvířete se zrcadlí stav vztahů. Následuje těžké dýchání i páru s jídlem. Zastavené postavy na ulici až našťvaně čekají, až se muž se psem opět rozejde. Stejně jako na začátku spouští celý koloběh, tak ovlivňuje celkové dění. Pokračuje se dál. Po tomto stopnutí gradace se změní nálady postav. Uvědomují si opakovatelnost situace, a to co jim na začátku dělalo i radost, je přítěž. Žena s jídlem se mračí. Detailní záběr na její našťvaný obličej, který působí jako by v sobě něco držela. Začne rychle zvedat lustr nahoru a dolů. Lustr, jako předmět jejich činnosti, nese tíhu našťvání. Je nositelem opakování. Postavy vidíme z profilu a šňůra od lustru odděluje ženu a muže od sebe. Jídlo, které je předtím spojovalo, u kterého se setkávali a lustr, který přispíval ke komunikaci je najednou rozdělujícím

předmětem, který vypovídá o faktu, že i když jsou postavy spolu, každá z nich má svoji vlastní činnost, vlastní pole působnosti: muž čte noviny a přijímá jídlo, žena chodí k muži a jídlo mu dává. Postavy jsou rozděleny, jejich vztah je rozštěpen. Žena prudkým pohybem hlavou do strany odmítá pokračovat. Červená barva zaplaví celý záběr a vidíme modrou mužskou siluetu. Záběr symbolizuje zasnění ženy, touha po něčem jiném, než co je součástí jejího světa. Z modré barvy se vrátí opět do své reality. Přemůže se s křečovitým výrazem, tak vidíme, že postavě situace není příjemná a musí se do akce nutit.

Stereotyp pokračuje dál, a to i na ulici, kde se muž snaží rozchodit psa. Ten odmítá pokračovat. Nedokáže být součástí lidského vztahového systému. Není to pro něj přirozený stav, i když je do něj nucen svým pánem.

Stereotypní chování unavuje i ženu, která odstřihává oprátku muži. Lano nejdříve nejde hned odstříhnout a podruhé žena nepřichází. Muž se našťvaně ohlíží a čeká. Toto vybočení a přerušení jedné postavy ze stereotypu, zaváhání, ovlivňuje chování i druhé postavy. Najednou se chová mimo své běžné chování. Mění se jeho pohyby i mimika. Žena se opět zasní, což je výtvarně opět ztvárněno zásahem jinak barevného prvku z jiného světa (tady to jsou červené ruce) do toho jejího. Celý obraz se mění v červenou. Následně se žena prudkým našťvaným obličejem otočí a červená zmizí jako by si najednou plně uvědomila realitu svého života. Do té doby dělala vše jako tělo bez duše, jako stroj podle pravidel, které ve filmu nikdo nenapsal. Muž se dusí a zoufale ženu kontaktuje pohledem. Stejně jako muž s jídlem je na ženě závislý. Detail a zoom na obličej ženy, která víc našťvaně přivírá oči, čím víc se kamera přibližuje. Barva modré se ztmavuje, a dochází k vyvolání větší nenávisti k tomu, co musí žena udělat.

Mezitím se muž na ulici, i když dění pokračuje, snaží donutit svého psa, aby šel směrem, kterým mají podle pravidel pokračovat. Zvíře je i první prvek, který zasáhne a propojí filmové výjevy. Vběhne do záběru líbajícího se páru. Žena opětovně odběhne a muž projeví nespokojení poprvé tím, že položí ruce na hlavu. Opět je závislý na ženě. I přes to, že by s ní chtěl prožít chvíli, ona věčně odbíhá. Záběr s mužem se promění v záběr, který je plně vyplněn modrou a v tazích, které tvoří i postavy tohoto výjevu. Do této modré vběhne pes a záběr rozboří. Obě postavy jsou šokovány. Žena má ruku na hrudníku, pusy mají oba otevřenou a oči překvapené. Pes

nevydrží lidský svět a tlak, který je v něm tvořen. Vyběhl ze své pozice, která mu byla přidělena-chodit za pánem. Být veden. Zde i poprvé vidíme, za čím zvonícím žena stále odbíhala. Za telefonem. Celý cyklus je narušen a následující záběr propojuje výjevy, které do té doby byly odděleny. Žena se otáčí, chce pokračovat v cyklu, ale není tam její partner, ale muž červené barvy u novin s lampou, který čeká na své jídlo.

Spojení postav z jiných světů a narušení jejich stereotypu znázorňuje právě výtvarná technika, která je u každého světa trochu jiná. Barevně a způsobem kreslení. Žena na muže čekajícího na jídlo aplikuje činnost ze své linie. Takže se ho pokusí políbit. Přichází ale jeho žena s jídlem a nevěřicně hledí. Postavy vnímají narušení jejich vztahu, který byl pod určitými pravidly. Do zmatené situace se znovu zaplete běžící pes a za ním jeho pán. Všechny postavy se stále drží své linie, na kterou jsou zvyklí. Snaží se pokračovat v tom, co je jim předurčeno, ale najednou se navzájem narušují a ovlivňují. Žena s jídlem je překvapená a poprvé se samovolně rozhodne opustit svůj svět a jídlo dává muži, který se chce oběsit. Ani kamera a pohyby postav do záběru a ze záběru už neprobíhají nějak organizovaně kruhově, rytmus pohybu i hudba se najednou stávají víc dobrodružným a improvizovaným. Postavy nejsou vedené svým zvykem, ale zkouší a objevují prostor filmu a navzájem jej propojují. Stejně jako v reálném životě se ovlivňujeme a propojujeme, když vystoupíme ze svých komfortních zón.

Žena s nůžkami se vrhá na muže čekajícího na polibek své milenky a běh muže se psem nás dostává do celkového záběru na tenhle chaos. Vidíme pomíchané dvojice, které jsou dobře odlišitelné pomocí barev. Chaosu přispívají i linky, které vyplňují prázdný prostor kolem postav a vytvářejí dojem většího nepořádku a neorganizovanosti. Vztahy mezi postavami najednou nefungují podle řádu a systému. Všichni hledají své využití. Zmateně pobíhají a zmatku přispívá i štěkot psa. Častěji jsou použité detaily na tváře postav a běžící nohy, kterými je vyvoláno napětí a zvýšená rychlost. Střih se zrychluje a stoupá gradace, která vyvrcholí přetrhnutím vodítka.

Pes je opět faktor, který změní situaci a udává tempo. On sám je svobodný. Celá situace se uklidnila. Záběr, kde pes běhá mezi postavami, opět působí jako obraz. Postavy se nehýbají a ve dvojicích (stále zamíchaných) fungují jako mikro příběhy

v obraze. Během zmateného hledání a pobíhání postavy nacházejí svého partnera z jiného světa a proměňují se do jeho podoby. Žena s jídlem přijímá výtvarný styl muže, kterému stále odbíhala milenka. Přizpůsobuje se jeho světu, jeho stylu života. To samé nastává u ostatních dvojic. Konečně dochází k polibku, splynutí postav a dovršení jejich vztahu a kontaktu. Hudba taktéž odpovídá klidnému a pomalejšímu tempu děje a vztahů. Za zvuků přírody se dostáváme k prvnímu záběru filmu: ruce a houpačka. Vracíme se až k záběru muže, který přivazuje roztržené vodítko dohromady. Celý děj tak probíhá dokola a dokola. Nepochází k žádné změně, i když to tak v určité části děje působí. Lidé se nedokáží osvobodit ze stereotypu a opakovatelnosti, ale výjevy neodpovídají. Postavy sice opakují své činnosti stále dokola, ale jsou nesmyslné. Každá z postav, i když se prohodily, se drží své původní linie a stereotypu. Žena s nůžkami stříhá lustr muži, který čeká na jídlo. Žena je vyrušována zvoněním a muž se chce znovu oběsit. Muž touží po pomilování, ale dostává jídlo. Postavy, tím že konají podle naučených činností, si plně nerozumí a dochází ke srážce jejich potřeb a tužeb. Celou titulkovou sekvenci ukončuje opět brzdící pes.

Zobrazování vztahů lidí vedle zvířecího a přírodního světa Pavlátová využívá i ve filmu *Karneval zvířat* nebo v *Řeči, řeči, řeči...*, kde se u několika stolů objeví pes, který je výtvarně výraznější než lidské postavy. Odkazuje se tak na propojení, ale zároveň na odlišnosti se světem přírody. Zvířata nepoužívají slova a jejich vztahovost s největší pravděpodobností není většinou tak složitá jako ta lidská. Jejich funguje více na intuici a spojením s přírodou.

Ve filmu *Tramvaj* se rozvíjí mezilidské vztahy v kombinaci řidičky tramvaje, cestujících a samotné tramvaje. Řidička nerozvíjí hlubší vztahy se svým okolím a cestujícími, a proto se všechny vztahy odehrávají v její představivosti, která se promítá do celé tramvaje. Největší vztah má ke své práci. Ta ji symbolizuje a zároveň je to prostor, kde během jízdy může myslet na sexuální vztahy s lidmi. Stejně jako postava číšníka ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* je v zajetí své profese a okolí s ní nenavazuje kontakt. Ostatní, mužské postavy cestujících ji vnímají jako člověka, který v prostředí pouze pracuje a řídí tramvaj. Mužské postavy jsou od ní odcizeny ještě tím, že nemají konkrétní vzhled a vypadají totožně. Intimnější vztah si k nim vytváří ona sama ve své hlavě. Ve výsledku ale na konci jízdy zůstává sama. Až na jednoho muže, který má vlastní vzhled, tudíž je na něj upozorněno, jako na postavu



důležitou pro děj a pro řídičku tramvaje. Přesně s ním rozvíjí na konci hlubší vztah a její intimní představy se stávají realitou.

Ve filmu *Křížovka* (1989) využívá opět symboliku hry k zobrazení vztahů dvou postav. Vztah staví na stejnou úroveň jako luštění křížovky. Muž má pro křížovku stejný zápal, jako žena pro lásku. Dokonce oba používají podobnou mimiku a pohyby, jako chůze kolem stolu nebo postele. Muž, když nemůže přijít na odpovědi do křížovky a žena, když nervózně čeká až na ni muž bude mít čas a náladu. Zároveň žena, její činnost a snaha pomáhají muži k nacházení odpovědi. Podobný princip využívání hry pro znázornění vztahovosti, a to hlavně komunikace, lze vidět ve filmu *Řeči, řeči, řeči...*, kde postavy využívají domino a puzzle.

Počátky zobrazování komunikace mezi postavami jako obraz můžeme vidět ve filmu *Etuda z alba*, kde stejně jako ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* postavám z úst vylétávají písmena. Postavy taktéž sedí u stolu, který se stává polem pro jejich komunikaci a vztah. Muž se snaží ženu zaujmout. Zápal a větší snaha o komunikaci a navázání kontaktu zprostředkovává písmeno „A“, které je nejprve zobrazeno malé, poté větší, a nakonec se přidává i dynamika pohybu, když jej muž vypouští z úst. Přidává i gestiku. Intonace řeči je zde nahrazena právě výtvarným zobrazením písmene (velikostí, fontem), jeho animací, gestikou a výrazem postavy. Žena má malé, růžové psací „B“, což symbolizuje odlišnost způsobu komunikace ať už intonačně nebo obsahově. Muž se snaží věci vysvětlovat logickým a matematickým způsobem, a to symbolizuje výtvarné zpracování „A“ jako geometrického obrazce. Žena opět s klidem a lhostejností odpovídá pár malými psacími písmeny „B“. To muže rozčílí a na zvětšení důrazu a agrese na stůl s povstáním silně pokládá velké, tučné a trojrozměrné písmeno. Písmeno začne fungovat jako objekt. Žena přes mezeru posílá své písmena jako odpověď. Když žena po několikáté s klidem odpovídá, muž své písmeno přibíjí na zed'. Stojí si za svým slovem. Velké písmeno „A“ je tímto způsobem stále přítomné ve vztahu postav. Muž je naštvaný, sedí bokem k ženě a dívá se na druhou stranu. Žena chce situaci zlepšit a nabízí muži klobásu. Její vůně nechá rozplynout písmeno, které se stalo symbolem špatné nálady. Muž nakonec spokojeně jídlo sní a z pusy mu vychází malé, růžové, psací písmeno „B“, které symbolizuje porozumění s ženou a naladění na její linii. Na rozdíl od *Řeči, řeči, řeči...* jsou zde písmena doprovázena vyřčením písmene vždy s odlišným tónem. Pavlátová zde tak využívá určitých stereotypních myšlení, že muže lze udobřit jídlem.

Film *Uncles and Aunts* (1992) využívá k výpovědi o vztazích rodiny způsob fotoalba. Pomocí záběrů, které jsou spíše pohyblivými fotografiemi, a titulků (popisky pod fotografií) vypráví příběhy vztahů rodiny. Velmi minimalistické ohraničení záběru, jako rámeček fotky a zvuk fotoaparátu, který vyměňuje jednotlivé záběry jako by byly právě foceny, vytváří album ve filmu.

Téma mezilidských vztahů je ve filmech Pavlátové velmi výrazné a často zobrazeno pomocí různých metaforických znaků. Postavy fungují jako masky představující typy, na které je mnohdy nahlíženo jako na objekt výzkumu. Vztahy postav nerozvíjí slovní dialogy a monology, ale jejich chování, mimika, gestika a znaky, které využívají vytváří konverzace. K porozumění jednotlivých vztahů pomáhá prostředí, do kterého je daný děj umístěn a často je jeho stylové a výtvarné znázornění součástí vztahů postav. Stejně jako obrazové znázornění komunikace. Je podstatné, že i přes to, že Pavlátová využívá několik stereotypních typů vztahů, nedívá se na vztahy jako na něco plošného, jednoduchého. Nabízí mnoho typů, způsobů komunikace a vztahů, což dokazuje její komplexní vnímání. Mezilidské vztahy mají úzké propojení s tématem intimity.

## 4.2. Intimita

Téma intimity má úzkou spojitost s mezilidskými vztahy proto, že Pavlátová ve filmech mnohdy mezilidské vztahy zobrazuje i ze sexuální stránky. Některé postavy jsou spolu hlavně v sexuálním vztahu. Intimita je tak nedílnou součástí autorčiny tvorby, a i když není hlavním tématem, může se vyskytovat jako součást filmového světa a života postav.

Na intimitu nahlíží jako na součást života, která je naší přirozeností. Stejně jako ostatní témata nezobrazuje Pavlátová ani toto téma jako vážné a tabuizované. Součástí zobrazení a hlavním nositelem jsou často ženská prsa, mužské přirození a ústa postav. Výtvarný styl funguje v závislosti na konkrétním filmu, ale opakují se kombinace červené, růžové a modré barvy. Růžová mnohdy působí jako efekt intimní situace nebo stydlivosti a něžnosti.

Nedrží se jen stereotypů ve smyslu žen jako sexuálního objektu. Postavy jsou si většinou rovny a ve filmu *Tramvaj* je autor sexuálních myšlenek a tužeb žena. Ona a její představy, které spouští osamělost, mužské postavy nastupující do tramvaje

a činnosti souvisící s prací řidičky tramvaje vyvolávají sexuální tužby a představy. Spouštěčem jsou tedy věci a lidé týkající se rutiny ženy, ale její fantazie a touhy jim dávají význam a tvoří z nich sexuální objekty.

Během titulkové sekvence se pomocí světla poukazuje na prostředí, které tvoří svět hlavní postavy. Zároveň je nám určený čas dne, který určuje začátek rutiny postavy. Taktéž číslo osm na tramvajové zastávce poukazuje na určitou jednu tramvaj, která je podstatná právě díky určité řidičce. Patří k ní tahle linka, tohle číslo tramvaje. Na tramvaj se upozorňuje až při příchodu postavy, která v ní rozsvítí světla. Od začátku je daná vazba mezi řidičkou a vozem. První detailnější záběr postavy je zprostředkován přes odraz zrcátka ve voze, kde si nalíčí rty. Červená rtěnka a líčení v zrcátku symbolizuje ženskost postavy a důkaz, že jí záleží na tom, jak v práci vypadá. Barevnost postavy kontrastuje s prostředím, které je v šedých tlumených tónech. Postava má narůžovělou pleť, což působí něžně a v pozdějších záběrech to daleko víc podporuje sexuální scény a intimitu. Modrý kostým řidičky více odkazuje na její profesi a důležitost v prostoru tramvaje a výrazně kontrastuje vedle neurčitých mužských postav. Jízda tramvaje spouští rytmus a pohyby nahoru a dolů, které doprovází hudba. Otevírání dveří pomocí zmáčknutí tlačítka je zobrazeno v detailnějším záběru, aby zprostředkovalo smysl doteku. Lístky mužů jsou výrazně růžové a jejich označování v tramvaji navozuje atmosféru uspokojování ať už sexuálního nebo profesního (nastupující cestující si jízdenku poctivě označil). Propojování záběrů s nastupujícími muži a označování jízdenky s pohledem řidičky pocit uspokojení postupně zvyšuje, a to i měnící se mimika postavy. Postupně se zvětšuje i zájem o ženu. Houpající se poprsí, záběry na její do rytmu se pohybující nohy navozují pocit erotična. Žena si během jízdy zrcátko nastaví, aby viděla na muže, čímž se její zájem stává opravdu sexuálním a méně profesním. Je tak upozorněno na její předmět zájmu. Ženu ze zapálení do jízdy a pohledu na muže vyruší červená na semaforu. V ten moment stydlivě a s leknutím nastavuje zrcátko opět na sebe. Zazvoněním tramvaje jízda a rytmus pokračuje. Mimika tváře je více v euforii, postava přivírá oči a otevírá červeně nalíčená ústa. V zrcátku opět vidí muže, a dokonce se za nimi ohlíží. Během detailního záběru na obličej ženy se poté v záběru u mužských cestujících objevuje růžové pozadí, které odkazuje na intimní představy ženy a stejnou barvou jsou zobrazeny mužská pohlaví hýbající se nahoru a dolů, čímž se tento opakující se pohyb a rytmus stává symbolickým i v rámci sexuálních

představ. Žena rozepíná svou uniformu, čímž se zbavuje svého profesního zařazení a stává se čistě ženou. Růžová podprsenka a velké poprsí více odkazují na sexualitu. Řídící madla tramvaje se již svým tvarem odkazují na mužský úd a pohyby ženských rukou symbolizují sexuální aktivitu. Vše v tramvaji ženě připomíná sexuální aktivity a zároveň je vše odkazujícím znakem pro tyto představy. Během aktivity se žena více vzrušuje, a tím se mění i vzhled její tváře, která má najednou růžově podkreslené oči. Sexuální představy ženu odvedou od jejího poslání a role, kterou má v zobrazeném prostředí představovat. Prudké zastavení kvůli kočce přerušuje představy, ale žena se z představ vymaňuje až v momentě zaregistrování cestujících. Postupně se při dalším rozjetí tramvaje mění i cestující v mužská pohlaví. Stále ale díky přítomnosti novin zůstává pouze u představ, které jsou ale natolik silné, že ovlivňují práci řidičky a ohrožují život cestujících. Tlačítka tramvaje se mění v růžové taktéž pulzující a v tváři řidičky se objevuje víc a víc růžové barvy. Do tvaru údu se mění i řídící madla a vše kolem je podmíněno a v zajetí ženských intimních tužeb. Stejně tak mechanismus na označování jízdného připomíná ženský pohlavní orgán svou změnou barvy a struktury, která se projevuje změnou v animaci. Postava přestává řídit tramvaj, vystupuje ze své role a masky a poddává se svým představám. V detailním záběru odkrývá sukni uniformy a objevuje se růžové tlačítko jako symbol ženské touhy a sexuality. Intimní stránka lidského života je zde spojena s prostředkem běžného života a s profesní činností.

Pulzující tlačítko doprovázené zazvoněním tramvaje znázorňuje spuštění cesty, a úplné pohlčení do erotických představ. Záběry se stávají plným zobrazením fantazie protagonistky a dostávají atmosféru kabaretu. Dochází k úplnému uvolnění prostoru, který z většiny tvoří mužské pohlaví, stále připomínající řídící páky. Animace jejich materiálu ale více připomíná pohlaví. Uvolnění lze vidět i u postavy a jejího vzhledu. Kostým už není upravený a přesně zapnutý, lze vidět spodní prádlo a pohyb postavy, hlavně způsob skákání, je otevřený a hodně rozvolněný. V prostoru převažují mužská pohlaví a zároveň se mění i barevnost obrazu (růžová a červená), která více upozorňuje na převládající intimitu. Fantazijní erotická sekvence se stává kabaretem, na což odkazuje i bodové světlo. Postava se postupně zbavuje zbytků kostýmu a své profesní role a zůstává ve spodním prádle. Mezi nohama se objevuje škvíra, která odkazuje na stroj na lístky v tramvaji a lístky mužů jsou zde již přímým zprostředkovatelem sexuálního aktu, který pomocí hudby a rychlosti pohybu vrcholí.

Ihned po doznění fantazijní sekvence se v záběru objevuje muž, který je svým výtvarným zpracováním jedinečný a blíž ke vztahu s ženou tím, že není stejně šedý jako ostatní muži, není pouze jedním z objektů, které spouští ženiny představy. Řidička se nachází opět v realitě, neupravená, rozepnutá uniforma, výraz únavy symbolizuje velký výdej energie a úplné opuštění reality během představ. Zároveň její mimika a shrbená páteř značí zklamání z reality a ze skutečnosti, která neplní její intimní potřeby a touhy. Sexuální představy během pracovní doby jsou pro řidičku chvilkovým naplněním a štěstím, které v běžném, šedém každodenním životě nemá. Sexuální uspokojení v realitě přichází až s mužem, na kterého je upozorněno výtvarným zpracováním a který je pro řidičku vhodný adept pro uskutečnění jejich představ. Najednou není tramvaj místo pro představy, ale pro jejich uskutečňování. Celá je prosvícená růžovým světlem, které opět upozorňuje na intimní záležitosti a pohyby tramvaje do rytmu hudby doplňují rytmizaci probíhajícího sexuálního aktu.

V *Tramvaji* je intimní stránka spojená s ženskými nenaplněnými touhami a chtíčem. Spouštěčem je pracovní prostředí a mužské postavy. Ve filmu *Karneval zvířat* je intimita spojována s přirozenou až zvířecí stránkou člověka. Pavlátová zde zobrazuje vývoj člověka od dětství, přes první růst ochlupení a zájem o druhé pohlaví. Ženská a mužská stránka je zde zobrazena opět na stejné úrovni. Tato část zobrazuje jakousi předeheru našeho intimního života. V mládí poznáváme odlišnosti jiného pohlaví, řešíme vlastní sexuální orientaci, jsme zvědaví. Následuje mozaiková hra s mužskými a ženskými ikonami, které se vzájemně míchají a zobrazují různou škálu vzhledů, naši odlišnost a zároveň naši rovnost jednoho k druhému. Na erotiku je nahlíženo opět s nadsázkou až hravostí, ale celý film zobrazuje několik pohledů na intimní stránky života. Odlišnost se projevuje i různorodosti výtvarných stylů, které rozdělují film a působí tak jako několik různorodých obrazů, které pocházejí z jiných dob, kultur a světů. Vše postupně propracované ale stále odkazuje na lidskou nahotu a první intimní zážitky v mládí, které jsou ukázány v prvních záběrech. Část po mozaice je výrazná hlavně jízdou kamery, která jako průzkumník prozkoumává pokoje a svět intimností a erotiky. Dochází stejně jako u *Řeči, řeči, řeči...* nebo *Repete* k nahlížení na postavy jako na předmět zkoumání. Místy kamera vyvolává až pocit voyeurismu.

První pokoje pokazují na cestu člověka k své intimní stránce. Stůl s jídlem jako potřeba jíst, následné svlečení věcí, které zakrývají naši nahotu, a nakonec samota se

svým tělem nebo sdílení svého těla s někým dalším. Pomocí jízdy kamery lze vidět několik druhů a typů bytostí a jejich přístup k erotice. Spící mladý nahý muž, žena s nůžkami a krokodýlem v pozadí, která vyvolává určitý pocit masochismu, voják a po něm plazící se nahá žena, osamocená žena masírující si svá prsa položená na stole. V záběrech se objevují bubliny a plavoucí bytosti, ryby a postavy tak sledujeme jako v akváriu. Na dalším záběru spí podobně na matraci, v úplně stejném stylu jako mladý spící muž, mladá nahá žena. V dalším pokoji existuje mořská panna, kterou hladí ruce, které nemají těla. Je jedno komu ruce patří, jde hlavně o akt hlazení. Následuje několik dalších výjevů, které svým různorodým výtvarným zpracováním, odlišnými proporcemi připomínají výtvarné obrazy v galerii a odlišné vnímání intimity. Obrazy působí snově, až surrealisticky. Žena brečící do hrnečků působí jako součást kubistických obrazů a výtvarně neodpovídá postavě, která ji doprovází. Postava připomínající prase je zpracována víc ilustračně. Následuje kluk koukající do dvířek, prsatá rybí stvoření, klečící žena. Přes obrazy se vracíme ke spící ženě a muži, kteří tentokrát spí spolu. Voda zmizí a všechny obrazy působí najednou jako sny a představy, které se odehrávaly ve spánku muže a ženy. Prostředí pokoje se změnilo do bíla a stalo se více realistickým. Voda zobrazovala snění a noc, ve které máme na intimnosti nejvíce prostoru. Ať už na přímé aktivity nebo na snění.

Přichází další, spíše živé obrazy znázorňující intimitu. Výtvarná stránka se změnila na propracovanější kresby. Erotičnost se zvyšuje přes rychlé prostřihy na různé detailní záběry obrazů, především na výrazy obličejů postav, ve kterých jsou animované pouze oči, které svým leskem znázorňují pocit rozkoše.

Následuje scéna, která svým prostředím připomíná triptych *Zahrada pozemských rozkoší* od nizozemského malíře Hieronyma Bosche. Panoramatický záběr zobrazující různé způsoby rozkoše od sebeuspokojování u knížky, přes voayerismus, po akty spojující lidi a zvířata. Ptáci tahající zobáky lidské poprsí nebo objímající nahá těla žen připomínají spojení člověka s přírodou a jeho přirozené sexuální pudy.

Scéna s ženou je opět odlišná. Prostředí není určené a celý záběr soustředí pozornost na postavu ženy. Intimita je zde zobrazena svlékáním postavy. Zatímco v předchozích scénách byla většina postav nahá, zde je intimita brána i jako samotný akt svlékání a soustředění na postavu, které vytváří bodové světlo. Následuje završení všech výjevů velkým karnevalem spojující všechny bytosti výtvarně, proporčně

odlišné. V závěru se tak spojují odlišnosti jednotlivých částí filmu do jedné scény. Hmyz sosa květiny stejně jako ženy “sosají“ drinky ze sklenic. Žena se čtyřmi prsy nese čtyři piva a je pronásledována třemi králíky. Sexuálních zážitků se účastní i hříby a květiny, tudíž celá příroda. Spojování všech různorodých bytostí opět upozorňuje na nadhled ohledně tématu intimity a sexuality a zároveň poukazuje na jeho přirozenost a různorodost sexuálních potřeb a tužeb. Vzniká tak jedna velká koláž, zobrazující nejen páry, ale i skupiny v odlišných rozkoších a karneval jako oslava intimity, která vrcholí ohňostrojem – velkým světelným vyvrcholením.

Na rozdíl od *Karnevalu zvířat*, kde intimita a sexualita výrazně převažují, je v některých filmech Pavlátové přítomna jako součást mezilidských vztahů. V *Řeči, řeči, řeči...* by se každý jednotlivý stůl mohl brát svým způsobem jako intimita, protože komunikace a malé příběhy odehrávající se vždy u určitého stolu jsou intimní a nahlížíme do středu jejich života právě přes kusy konverzací. Kamera je stalker, který narušuje soukromý rozhovor osob a zvýrazňuje ho, aby došlo k pochopení typu komunikace. V rámci konverzace se zde objevuje i jeden stůl s párem, kdy jejich rozhovor přemění stůl na postel a pohyby tam a zpět znázorňuje sexuální akt v posteli. Muž svými slovy rozehrál sexuální atmosféru. Intimita je zde součástí komunikace a slov. *Repete* taktéž narušuje soukromí postav a zobrazuje intimitu vztahu, ať už u páru, kdy muž čeká v posteli na ženu nebo i krmení manžela ženou. Intimitu jako sexuální akt zde opět staví na úroveň se zvířecím světem, a to v sekvencích odehrávající se v detailech na trávě. Sexuální akt spjatý s přírodou, který provádějí jak šneci, housenky a brouci, tak i lidé. Od přirozenosti intimity nás možná oddálilo právě *repete* našich dní.

Intimita jako téma se projevuje nejen v oblasti sexuality, která je ve filmech Pavlátové velmi výrazná, ale i v dospívání, komunikaci, soukromí a jako součást našeho vztahu k přírodě.

### **4.3. Ženskost**

Ve filmech nedochází k upřednostňování pohlaví a žádný typ postavy není hodnocen a souzen. Pavlátová všechny bytosti vnímá stejně hodnotně a jako plnohodnotnou součást světa filmového i reálného. Ve filmech jako *Karneval zvířat* dochází k oslavě rozkoše a jsou si všechny bytosti rovny, ale v rámci některých filmů je výtvarný styl používán k zvýraznění ženskosti postavy.

Vnímá ženy různými pohledy, které se liší podle sdělení filmu. Ve filmech můžeme vidět ženu jako stereotypní masku sloužící muži. Film *Repete* zobrazuje ženu, která krmí svého muže. Jedná se tedy nejspíš o ženu v domácnosti, která se několik let stará o muže stejně. Dále žena jako objekt mužské touhy, kterou lze vidět taktéž ve filmu *Repete*, kdy muž čeká na ženu v posteli nebo procházející žena na ulici, za kterou se muž venčící psa otočí. Taktéž film *Řeči, řeči, řeči...* a muž, který svými slovy obmotal ženu. Nebo toužící žena oddávající se svým představám o mužích jako řidička ve filmu *Tramvaj*. Žena a její rozdílnost od mužů se nejvíc projevuje v komunikaci a vztazích v *Řeči, řeči, řeči...* a *Etuda z alba*.

Výtvarná stránka zvýrazňuje ženské stránky ženy, a to především pomocí oblečení, které tvaruje a odhaluje postavu, obličej a jeho líčení, a taktéž pomocí nahoty a zobrazení těla v jeho přirozenosti.

Práce s ženskostí je nejvýraznější ve filmu *Tramvaj*, kde je žena hlavní hrdinkou a převážně detaily se její ženskost vykresluje a v tomto případě ve spojitosti s intimitou. Zpětné zrcátko použije pro nalíčení rtů, které jsou kulatého tvaru a linka rtěnky je hrubší než linky ostatních částí tváře jako oči a nos. Rudá barva na sebe automaticky přitahuje pozornost a samotná rudá rtěnka zde ženu symbolizuje. Velká prsa hýbající se nahoru a dolů a záběry na nohy řidičky jsou dalším zobrazením ženskosti a atraktivity. Barvy laděné do růžova, a to i v případě spodního prádla, jsou další typovou barvou a typickým znakem pro něžnost, ženskou touhu. Žena se v celém příběhu stává hybatelem děje. Konkrétně její představivost. Vyobrazení ženy právě s velkými prsy a tvary připomínající Věstonickou Venuši zde více zvýrazňují fakt, že představivost a děj filmu řídí, stejně jako tramvaj, žena.

Na rozdíl od tohoto výtvarného způsobu ve filmu *Řeči, řeči, řeči...* není potřeba u všech žen vytvářet velké tvary, které by poutaly pozornost na ženství, protože to není pro celkové téma u všech postav podstatné a jde zde hlavně o různorodost.

Ve filmu *Repete* je žena vždy ta, která přichází k muži. Nikdy nečeká. Muž čeká na její "služby". Přichází ho nakrmit, odstříhnout lano oběšenci, uspokojit jeho sexuální potřeby. V *Tramvaji* muži v ženě představě uspokojují její touhy, v *Repete* žena slouží k uspokojování potřeb mužů a tím film také odkazuje na název, kdy vše probíhá v rutíně, stejně jako vnímání ženy ve filmovém ději.



*Křížovka* promítá ženskost již skrz počáteční záběry, kdy si žena domalovává tvář. Líčení je zde výrazně ženská aktivita, kterou se žena připravuje na příchod muže a dala by se označit za rituál. Během snah zaujmout je žena zobrazena jako Eva, která hází po muži jablko, které symbolizuje lákadlo pro intimnost a lásku. I přes veškerou emancipaci a snahu ženy přilákat muže k sobě do postele se ale stává pouhým prostředkem k vyluštění křížovky. Jemným zpěvem a broukáním je stránka mužskosti a ženskosti rozlišena ještě víc. Ženina část má jemnější, ladnější doprovod ženského hlasu líbezně vábící muže. Muž při luštění křížovky je doprovázen hlubším hlasem.

V *Etudě z alba* má žena spíše klidnou pozici oproti muži. Jedná se opět o zavedené stereotypy zobrazování muže a ženy a dochází tak k typovosti. Žena při komunikaci není drsná a energetická. Vzhled jejich písmenek odkazuje k ženskosti psanou formou, malými písmeny a růžovou barvou. Jemný a něžný font odpovídá postavě, která ho vypouští z úst. Na ženský klid odkazuje i stálé pletení ženy.

## 5. Opakování sekvencí a tempo animace

Rytmus a způsob práce se sekvencemi (rychlost, opakování) ovlivňuje projev tématu stejně jako výtvarný styl. Rytmus je v úzkém vztahu i s hudbou nebo ruchy a zvuky filmu.

Opakování sekvencí a udržování rytmu v rámci tématu je nejvíc výrazné pro film *Repete*, který již svým názvem odkazuje k opakování a taktéž stereotypu lidských životů. První záběry ve velkém detailu znázorňující opakující se pohyb houpačky nebo páření zvířat se v rámci děje opakují nejméně a zpomalí tempo svým klidným, více přírodním a méně úzkostným rytmem. Objevují se na začátku, uprostřed a na konci filmu a rámuji rytmus filmu, fungují jako brzda po vystupňování rytmu a úzkosti pomocí opakování. Odkazují na klidnou a přirozenou část lidského bytí mimo uzavření do stereotypnosti a místy až vězení cykličnosti našeho žití. Tempo animace a záběrů odpovídá tempu hudby. K odkazu na stereotyp přispívá hlavně opakování sekvencí, které jsou totožné. Jedná se o smyčky pouštěné stále dokola, alespoň v první části děje postav. Tím, že je pohyb postavy známý a přehrávaný stále dokola, roste mechaničnost činnosti, kterou postavy vykonávají a napětí a úzkost z nepřicházející změny. Opakujícím se pohybem, který je za sebou skládán v postupně kratších intervalech vrcholí dramaturgie příběhu. V momentě přerušení dochází k narušení pravidelného tempa.

Opakování pohybu lze vidět i v *Tramvaji*, kde stupňuje pocit sexuálního vzrušení a touhy. Ať už opakování mačkání tlačítka otevírajícího dveře nebo hýbání řídicích páček symbolizuje stereotypnost práce řidičky. Označování růžových jízdenek muži pak zvyšuje napětí a představivost ženy právě opakováním. Při každém dalším označení se víc a víc oddává představám. Celé fungování tramvaje navíc probíhá díky opakování: tramvaj se rozjede, zastaví na zastávce, otevřou se dveře, nastoupí muži, označí jízdenky a tramvaj pokračuje v jízdě. Systém je stejně jako v *Repete* narušován, když se začíná blížit k vrcholu a úplnému přelomu do fantazie. Čím víc se činnosti opakují, tím víc svět podléhá představivosti řidičky a věci kolem se proměňují do podoby v její fantazii.

V *Karneval zvířat* je rytmus v každé části jiný díky čemuž lze celý film vnímat jako mozaiku různorodých obrazů. Rytmičké, hravé tempo dospívání střídá klidné a pomalé projíždění snovým domem, které se stává kontrastním s následující

sekvencí rychlého zobrazování statictějších obrazů. Panoramatická sekvence v zahradě má poklidný a veselý rytmus. Klidná jízda kamery vyvolává dojem, že jsme v zahradě a vše pozorujeme. Tato jízda je opět vystřídána melancholickým stálým záběrem, ve kterém se svlékání ženy stává díky rytmu hudby a tempa svlékání až symfonií a výstavním uměleckým dílem. Celé to završuje poslední, nejvíc divoká část. Tempo animace je daleko rychlejší a hudba také. Všechno odpovídá veselosti v karnevalu. Pulzující pohyby postav i jejich chůze jsou v souladu s rytmem hudby, takže celé záběry působí jako taneční choreografie jednoho velkého vystoupení a oslavy. Je jedno, zda se jedná o mačkání ženských prs nebo сосání hmyzu z květů. Vše je ve stejném rytmu. Závěr funguje jako jedna velká hudba, která má i své pomalejší části a refrén. Připomíná spíše píseň než část filmu. Tempo zde opět přispívá k prezentaci tématu. *Karneval zvířat* jako oslavná píseň nejen erotična a intimity svým rytmem vytváří skladbu.

Ve filmech *Řeči, řeči, řeči...* a *Etuda z alba* je rytmus důležitý v rámci zobrazení a animace písmen symbolizující způsob komunikace. Tempo animace, které doprovází hudba nebo vyřčení písmene určuje, jakým stylem bude stylizovaná konverzace působit. Jedná se o určitý způsob boje, který je určený převážně rychlostí a způsobem stylizovaného vyřčení.

V *Křížovce* tempo určuje hlavně činnost luštění křížovky, která vždy děj zpomalí, když muž nemůže přijít na slovo, které do křížovky patří. Když ví, je luštění rychlejší a tím i pohyb postavy. Rytmus částí, ve kterých se žena snaží upoutat pozornost muže je jemnější, ladnější a pomalejší. Odpovídá něžnosti ženy.

Film *Uncles and Aunts* využívá principů fotografování v rámci objevování nového záběru. Rytmus je dán vznikem každého záběru jako fotky do alba. A tímto stylem se postupně, po určitých bodech představování rodiny pomocí pohyblivých fotografií vytváří rytmus.

Rytmus, tempo a opakování sekvencí rozvíjí témata filmů stejně jako výtvarná stránka. Jedná se o pečlivě promyšlené skladby, které stupňují sdělnost filmu.

## Závěr

Ve své práci jsem se zaměřila na autorské animované filmy Michaely Pavlátové, na jejich témata a jakým způsobem jsou autorkou vyjádřeny výtvarným a animačním stylem. Náhled Pavlátové se setkává s tragikomickou atmosférou, která se na stylu projevuje uvolněností postav a jejich rozvolněných struktur, kombinováním několika výtvarných stylů v jednom filmu a vytvářením různých pohledů, světů a bytostí, které působí osamocně ve světě plném bytostí, většinou proto, že se každá drží své masky, role, určení.

Diváka Pavlátová staví, stejně jako sebe, do role pozorovatele, který zkoumá několik typů, charakterů a různorodých prvků v jednom světě. V rámci filmového světa jsou postavy spolu s prostředím nositelé odkazů, zároveň fungující spíše jako hýbající se ikony a masky, odkazují na vidění autora, který je podle Pikkova, skryt za postavou (blíže popsáno na s. 18–21).

V souvislosti s Pikkovem se projevují postavy jako masky, které jsou nositeli skryté autorky, která stylem implikuje svou osobnost, názory, témata, vidění světa. Pavlátová se se svým otevřeným viděním světa, které přijímá veškeré možnosti života, implikuje do všech postav. Celý svět okolo ní je zrcadlen v jejich filmech. Ona je zprostředkovatelem, který pomocí postav a prostředí projevuje co vnímá. Postavy fungují podle typu Pikkova postava-masky, ale zároveň tento typ svým způsobem zdvojují tím, že jsou samy do masek uzavřeny. Zastupují v příběhu konkrétní typy lidí (toužící milenec, řidička tramvaje nebo pomlouvající dámy), drží si svou masku a funkci, aby došlo k vyznění typu. Řidička v *Tramvaji* si svou masku v průběhu děje sundává pomocí představitost a díky touze po intimitě se stává víc sama sebou a přirozená. Nahé bytosti v *Karnevalu zvířat* jsou ve své přirozenosti většinu doby, k čemuž odkazuje i jejich nahota. Naopak postavy ve filmech *Řeči, řeči, řeči...*, *Repete* nebo *Etuda z alba* se drží svých masek celou dobu a víc odkazují na problémy lidského světa než ty přirozené. Lze tak teorii Pikkova aplikovat jak na práci s postavami, tak zároveň na poselství a téma filmu, které může odkazovat k uzavřenosti do masek a předurčených forem nás všech.

Postavy Pavlátová formuje v duchu Pikkova jako znaky, a to převážně v pohybovosti animace, kterou používá na rozpohybování zásadních pohybů, mimiky, gestiky,

kterými dané téma vyjádří a také přes jejich vzhled, který pomocí proporcí ať už k prostředí nebo k tělu vyzdvihuje specifika a úděl postavy, její typovost a masku.

I zobrazení činností funguje jen v potřebných mezích kvůli zvýraznění charakteru, typovosti a tím sdělení filmu. Pavlátová do činností a životů vstupuje, aniž by je nějak narušila, nahlíží do nich a bez soudů a hodnocení je nechává vyvíjet. Většinou jsou tak postavy druhy, které vyvolávají otázky a poukazují na různorodost lidí, odlišnost a s tím spojené komplikovanosti vztahů. Zároveň dochází k stavění lidského a zvířecího světa vedle sebe a často k propojení obou světů, které vede k porovnávání, propojování těchto dvou světů. Nebo jednoho celistvého?

Postavy nejsou navíc Pikkovem ani Pavlátovou vnímány jako něco, co musí mít v animovaném filmu jednotnou stylovou formu. Pikkov sice preferuje výtvarné sjednocení prostředí a postav (blíže popsáno na s. 22), což Pavlátová místy narušuje převážně použitím výtvarných technik, ale ve filmu *Karneval zvířat* i nejednotným vzhledem postav, v jejím světě tento způsob pracuje právě s významem a znakovostí a vytváří témata. Když používá různorodost výtvarných stylů, má k tomu důvod.

Zvýrazněná znakovost se ve filmech objevuje rovněž v rovině komunikace mezi postavami, která není zobrazena verbálně, ale pomocí znaků. Ať už pomocí písmenek, ikon nebo obrázků, Pavlátová přeměňuje komunikaci na něco vizuálního, něco, co má jasnou barvu, tvar, vzhled. Komunikace daleko víc funguje jako odkaz, metafora, jinotaj a vyjadřuje tím mnohoznačnost našich slov. Najednou se řeč stává součástí znakového systému, který neslyšíme, ale vidíme a je na ni dán daleko větší důraz právě změnou smyslu přes který jej vnímáme.

Prostředí u Pavlátové je často minimalistické, a proto každá věc, která prostředí vytváří, má svůj význam a funkčnost. Nic není navíc, nic nechybí. Postavy jsou s prostředím ve vzájemném vztahu a jeden bez druhého by často témata nerozvíjeli. Pikkov uvádí, že mnohdy může vzhled postavy vypovídat o prostředí do kterého patří (blíže popsáno na s. 22). Pavlátová vytváří mezi postavou a prostředím syntézu, ve které mnohdy prostředí zrcadlí postavy a vztah těchto dvou prvků není založený na převaze jednoho nebo druhého, protože prvky používá Pavlátová jako nástroj, skrz který se vyjádří. Např. v *Řeči, řeči, řeči...* prostředí a stoly přispívají k chápání komunikace a vztahů jako určitého způsobu boje.

Na analýzách se prokázalo, že výtvarný a animační styl jasně spolupracuje a vytváří vyznění témat ať už se jedná o vzhled postav, který většinou zvýrazněním prvku dotváří a odkazuje na témata nebo samotnou animaci, která může například opakováním sekvencí, způsobem pohybu, rychlostí téma utvářet.

Témata ve filmech Pavlátové jsou vytvářeny jak jednotlivými výtvarnými prvky a animací, tak vztahem mezi zobrazením postav a prostředím. Prostředí přispívá k vytváření tématu podle toho, jak je postavou využíváno nebo k čemu ve filmu slouží. Film *Řeči, řeči, řeči...* využívá prostor kavárny jako výstavu druhů konverzace a vztahů a zároveň působí jednotlivé stoly jako bojiště a prostor pro válku slov. Ten samý princip lze vidět v *Etuda z alba*. Naopak film *Repete* využívá prostředí velmi minimalisticky a dotváří ho samotné postavy a jejich akce. V rámci stereotypu se tak lze soustředit na pár záchytných předmětů, které prostředí tvoří, ale hlavně lze jednodušeji a daleko výrazněji vnímat opakující činnosti postav.

Krátké animované filmy Michaely Pavlátové propojují výtvarným a animačním stylem celý fikční svět a vytváří komplexní obraz o lidském světě. O jeho různorodosti a mnohovýznamovosti. Pavlátová sleduje svět kolem sebe a přenáší ho díky svým kresbám do výjevů, které zaznamenávají její pohled. Lidský svět vnímá stejně jako svět přírody a poukazuje přes jeho různorodost a odlišnost zároveň na jeho spojení, které lidem mnohdy uniká. Filmový svět a postavy v něm nechává volně plynout a žít v jejich dané roli přes kterou se projevují oni i samotná autorka.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Prameny

1. *Etuda z alba* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Krátký film, Studio Jiřího Trnky ve spolupráci s Vysokou školou uměleckoprůmyslovou Praha, 1987.
2. *Karneval zvířat* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Negativ, 2006.
3. *Křížovka* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Krátký film, Studio Bratři v triku, 1989.
4. *Repete* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Krátký film, Studio Bratři v triku, 1995.
5. *Řeči, řeči, řeči...* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Krátký film, Studio Bratři v triku, 1991.
6. *Tramvaj* [film]. Michaela Pavlátová. Francie, Česká republika: Sacrebleu Productions, Negativ, 2012.
7. *Uncles and Aunts* [film]. Michaela Pavlátová. Česká republika: Nico Crama, 1992.

### Literatura

1. Anifilm: mezinárodní festival animovaných filmů = international festival of animated films, Katalog Anifilm 05, Anifilm.cz [online]. © 2014. [cit. 1.4.2019]. Dostupné z: [www.anifilm.cz/2014/data/files/KATALOG\\_Anifilm\\_2014\\_nahled.pdf](http://www.anifilm.cz/2014/data/files/KATALOG_Anifilm_2014_nahled.pdf)
2. BALÁZS, Béla. *Der sichtbare Mensch, oder, die Kultur des Films*. Wien: Deutsch-österreichischer Verlag, 1924.
3. BERNARD, Jan. *Tartuská škola*. Přeložil Tomáš GLANC. Praha: Národní filmový archiv, 1995. Sborník filmové teorie 2. ISBN 80-7004-077-7.
4. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
5. *Cinepur: čtvrtletník dobrého filmu*. Praha: Radek Vychytil, 1997-. ISSN 1213-516X.

6. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
7. *Film a doba: měsíčník Československého státního filmu pro otázky a problémy filmového umění*. Praha: Orbis, 1955-. ISSN 0015-1068.
8. GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978-80-7454-112-4.
9. KOBLENC, Václav. Michaela Pavlátová: Tramvaj je trošku sprostý film. In: *JINDŘICHOHRADSKÝ deník.cz* [online]. 29. března 2013 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: [https://jindrichohradecky.denik.cz/kultura\\_region/michaela-pavlatova-tramvaj-je-trosku-sprosty-film-20130529.html](https://jindrichohradecky.denik.cz/kultura_region/michaela-pavlatova-tramvaj-je-trosku-sprosty-film-20130529.html)
10. MARTIN, Jimmy, Sundance Film Review: Animation Spotlight. In: *SLUG Magazine* [online]. January 24, 2013 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://www.slugmag.com/festival-coverage/sundance-film-review-animation-spotlight>
11. Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary, Archív filmů/Tramvaj, *kviff.com* [online]. ©2019 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://www.kviff.com/cs/program/film/257012-tramvaj/>
12. PAVLÁTOVÁ, Michaela. *Michaela Pavlátová* [online]. ©2019 [cit. 19.3.2019]. Dostupné z: [www.michaelapavlatova.com](http://www.michaelapavlatova.com)
13. PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložila Anna STEJSKALOVÁ, přeložila Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.
14. ROBINSON, Chris. Animators Unearthed – Michaela Pavlátová. In: *Animation World Network* [online]. April 24, 2017, 6 am [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://www.awn.com/animationworld/animators-unearthed-michaela-pavl-tov>
15. URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Osveta, 1980. ISBN 70-037-80.
16. URC, Rudolf, BENEŠOVÁ, Marie. *Dejiny animovaného filmu I*. Bratislava: Vysoká škola múzických umění, 1995. ISBN 80-85182-39-4.
17. WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York. Routledge, 1998. ISBN 0-415-11597-3.



18. WELLS, Paul, MOORE, Samantha. *The Fundamentals of Animation*. Second edition. New York: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing, 2016. ISBN 978-1472575265
19. ZF Team, Michaela Pavlátová at the 4th Be there! Corfu Animation Festival. In: *Zippy Frames* [online]. August 19, 2014 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://www.zippyframes.com/index.php/festivals/michaela-pavlatova-at-the-4th-be-there-corfu-animation-festival>

**NÁZEV:**

Mezilidské vztahy a intimita v animovaných filmech Michaely Pavlátové

Stylová a motivická analýza

**AUTOR:**

Dita Stuchlíková

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Cílem bakalářské práce je analýza vlivu opakujících se témat režisérky ve výtvarném a animačním stylu v krátkých animovaných filmech Michaely Pavlátové. Za klíčová témata byly zvoleny mezilidské vztahy, intimita a ženskost. Metodologickým přístupem je stylová a motivická analýza, která vychází z terminologie a myšlení Ůlo Pikkova a jeho knihy *Animasofie: Teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Analýza krátkých animovaných filmů prokázala, že se témata projevují přes výtvarný a animační styl a využívají jej v prospěch svého sdělení a ztvárnění. Největším nositelem je postava s prostředím, které jsou v určitém vztahu a na základě toho a svého stylu sdělují. Pavlátová přistupuje k postavám, stejně jako Pikkov, jako k maskám, které přenášejí její vize, ale zároveň i samotné postavy uzavírá do masek a typů. Výtvarný a animační styl Pavlátové je komplexní stejně jako její vnímání světa a tvorba filmů, což se projevuje i na různorodých ztvárnění témat a jasně prokázal Pikkovovo myšlení, že vše, co tvoří animovaný film, je odkazem. V tomto případě odkazem na téma.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

Animace, Pavlátová, Pikkov, Téma, Styl

**TITLE:**

Interpersonal relationships and intimacy in animated films by Michaela Pavlátová  
Stylistic and motivational analysis

**AUTHOR:**

Dita Stuchlíková

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRACT:**

The goal of the thesis is analysis of influence of recurrent director's themes in art and animation style in short animated films by Michaela Pavlátová. Interpersonal relationships, intimacy and femininity were chosen as key themes. Methodological approach is in analysis of styles and motives based on terminology and principles by Ůlo Pikkov and his book *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. The analysis of short animated films demonstrated that themes manifest themselves through art and animation style and use it to the benefit of their message and rendition. The biggest bearer of meaning is a character and a setting and both of them are in mutual relationship and they communicate on the basis of that and of the style. Pavlátová approaches the characters, equally as Pikkov, as the masks, that interpret her visions, but at the same time she even closes the characters into the masks and types. Pavlátová's art and animation style is as complex as her perception of the world and her creations, which is also reflected in varied renditions of themes and clearly demonstrated Pikkov's thought, that everything what creates animated film is a reference. In this case, a reference to the theme.

**KEYWORDS:**

Animation, Pavlátová, Pikkov, Theme, Style