

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci  
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií**

**VÝTVARNÉ PRVKY V TVORBĚ JEAN-PIERRE JEUNETA  
A MARCA CARA**

Bakalářská diplomová práce

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Luboš Ptáček PhD.

Autor práce: Vypracovala: Agáta Kalvachová

**Olomouc 2013**

## **Bibliografický záznam**

KALVACHOVÁ Agáta: *Výtvarné prvky v tvorbě Jean-Pierre Jeuneta a Marca Cara*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Teorie a dějiny dramatických umění, 2013. 70174 znaků. Vedoucí diplomové práce Mgr. Luboš Ptáček, PhD.

## **Anotace**

Má bakalářská práce se zabývá analýzou výtvarných prvků ve společné tvorbě Marca Caro a Jean-Pierre Jeuneta. V kapitolách jsou rozebrány jednotlivé filmy z hlediska stylistické stránky, především mizanscény a rekvizit ve spojitosti s kamerovou prací. Součástí práce jsou transformace těchto prvků v jejich filmové tvorbě a jejich dosah na osobitou vizuální stránku díla. Práce vychází z odborné literatury a analýzy filmů.

## **Annotation**

My bachelor thesis deals with analysis of visual components in the joint work of Marc Caro and Jean Pierre Jeunet. In all the chapters, individual films are examined from stylistic point of view, I mainly stressed on connection between mise-en-scene and props with camera work. As a part of my thesis, I examined the transformation of those elements in their film production and the importance of those elements in the visual aspects of their work. My bachelor thesis is based on academic literature and analysis of the films.

## **Klíčová slova**

Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, L'Évasion, Le Manège, Le Bunker de la dernière rafale, Delikatessy, Město ztracených dětí, výtvarné prvky, obraz

## **Keywords**

Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet, The escape, The Carousel, The Bunker of the last gunshot, Delikatessen, The city of lost children, art elements, image

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma: „Výtvarné prvky v tvorbě Jean-Pierre Jeuneta a Marca Cara“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 10. dubna 2013

Agáta Kalvachová

### **Poděkování**

Ráda bych poděkovala panu Mgr. Janu Jílkovi a Mgr. Luboši Ptáčkovi PhD. za cenné rady, připomínky a podněty, které vedly k vypracování téhle práce, a mé rodině a partnerovi

za podporu.

## Obsah

Úvod.....	7
Struktura práce .....	8
Filmy .....	9
Použitá literatura a prameny .....	10
1. Tvůrčí tým.....	12
1.1. Režiséři .....	12
2. L'Évasion a Le Manège.....	15
2.1. L'Évasion.....	15
2.2. Le Manège.....	17
3. Le Bunker de la dernière rafale.....	20
3.1. Titulky.....	21
3.2. Prostor.....	22
3.3. Obraz .....	22
3.4. Animace.....	24
4. Delikatesy a Město ztracených dětí.....	25
4.1. Titulky.....	26
4.2. Inspirace estetikou komiksů a její odkaz ve filmech...28	
4.3. Prostor.....	29
4.4. Papír, okuláry a další rekvizity.....	33
4.5. Cirkusové umění .....	34
4.6. Kostýmy.....	36
4.7. Obraz a rám.....	37
4.7.1. Rámování .....	38
4.7.2. Rám ve vztahu ke scéně.....	38
4.7.3. Lidské vidění .....	41
4.7.4. Optické přístroje.....	41
4.7.5. Sny .....	43
4.7.6. Animace.....	43
4.7.7. Další formy rámování.....	45
4.7.8. Storyboard.....	46
Závěr .....	48
Prameny a literatura .....	52
Prameny.....	52
Citované filmy.....	52
Internet .....	53
Literatura .....	53
Přílohy.....	55

## Úvod

Zájem o výtvarné umění a výtvarnou stránku filmového obrazu mě přivedl k výběru vlastního tématu bakalářské práce. V práci se zaměřím na filmy Jean-Pierre Jeuneta vytvořené spolu s Marcem Carem. Filmy, které vytvořili tito režiséři, byly prvním působením na filmovém poli a předurčily obrazové vyjádření jejich děl v následující individuální tvorbě. Vizuelní stránka Jeunetových a Carových snímků je na první pohled rozpoznatelná. Při zhlédnutí více filmů z dílny těchto autorů divák nalezne podobné prvky, jež jsou obdobné v každém filmu. Analyzovat jednotlivé filmy a následně shrnout vizuelní výrazové prostředky, které jsou pro jejich společnou tvorbu jedinečné a definující, bude hlavním cílem mé práce.

Při rozboru filmů budu začínat již od úvodních titulků, které jsou u těchto dvou autorů nezaměnitelné. V mém zájmu budou i lokality, do kterých situují děj. Postavy, kostýmy herců a jejich rekvizity budou v mé analýze též rozebrány. Kromě výtvarných prvků v narativní linii filmů se budu zabývat způsobem zpracování obrazu. U animovaných snímků bude samozřejmě nejdříve na řadě druh použité animace. I u těchto snímků ale neopominu výše zmíněné výtvarné prvky.

Výroba filmu je bezpochyby spoluprací velké skupiny lidí, avšak ve své diplomové práci opominu příspěvek kameramanů, střihačů a dalších členů štábu, kteří mají významný podíl na vizuelní stránce snímků. Výsledný tvar budu především prezentovat jako režisérské rukopisy.

## Struktura práce

Celá práce bude rozdělena do čtyř základních kapitol, které rozdělím dle jednoduchého formátu.

Po úvodní kapitole bude následovat část, ve které představím režiséry a stručně vystihnu jejich celoživotní tvorbu.

Postup, který zvolím pro dosažení cíle mé práce, bude komparativní a zároveň kognitivní. Analýza a porovnání bude především v rámci úzce vymezeného souboru filmů dvojice autorů, ale i s odkazem na filmy v jejich další tvorbě. Komparace bude vycházet z analýz snímků. V každém filmu budu sledovat a rozpoznávat výtvarné prvky a na základě pozorování vyberu ty, které se opakují ve více filmech. Během tohoto zkoumání budu pracovat s knihou *Úvod do estetiky animace*, kterou použiji při analýze animovaných snímků. Při studiu hraných filmů budu čerpat zejména z literatury *Contemporary Film Director: Jean-Pierre Jeunet* a disertační práce *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode (s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet* a *Les Cinéastes et leurs génériques*.

V další kapitole se budu zabývat krátkometrážními animovanými filmy *L'Évasion* a *Le Manège*, které jsou prvotinami Cara a Jeuneta.

V následující části rozeberu další z jejich filmů *Le Bunker de la dernière rafale*, jenž se stal přechodným dílem od animované tvorby ke hrané, ale stále není dlouhometrážním snímkem.

Celovečerním debutem se staly až *Delikatesy*. Tento film spolu s *Městem ztracených dětí* bude podroben rozboru v kapitole třetí. Na závěr shrnu všechny mé poznatky



a pokusím se vytyčit stěžejní výtvarné prvky společné všem filmům bez ohledu na jejich žánr a druh.

V každé z částí diplomové práce stručně představím děj jednotlivých snímků. Následně se zaměřím na výtvarné prvky a pokusím se u nich prezentovat autorské přispění jednotlivých režisérů. V této části budu vycházet i z jejich individuální tvorby, kde lze specifické výtvarné prvky jednotlivců lépe rozpoznat.

## **Filmy**

Jak jsem již zmínila, prvním společným snímkem Cara a Jeuneta byl film *L'Évasion*. Ten v České republice nebyl uveden. Doslovně přeložený název zní *Útěk*, což je zároveň zápletka tohoto snímku. Animovaný snímek z roku 1978 pojednává o vězni, který se snaží najít cestu zpět na svobodu.

O rok později oba navázali další spolupráci na snímku *Le Manège*, v českém překladu – *Manéž*. Film vypovídá o dětech, které poruší pravidlo na kolotoči a následně jsou za to potrestány. Námět filmu je předzvěstí Města ztracených dětí. Svoji délkou ale nepřesahuje, stejně jako *L'Évasion*, metráž deseti minut. Oba filmy spojuje i zpracování formou loutkové animace.

*Le Bunker de la dernière rafale* z roku 1981 se stal prvním hraným filmem, na kterém se společně Caro a Jeunet podíleli. Půlhodinový snímek představuje klaustrofobii a ponorkovou nemoc vojáků v zákopu, přesněji ve vojenském bunkru. Děj naznačí už jen překlad titulu do českého jazyka – *Bunkr posledního výstřelu*.

*Delikatesy (Delicatessen)* z roku 1991 jsou prvním

celovečerním hraným filmem. Příběh, umístěný do činžovního domu v chudé části města, představuje masakr, který divák zpočátku rozhodně nečeká. V tomto filmu, stejně jako i v jejich předchozích a následujících, si Caro s Jeunetem vybírají morbidní tematiku, avšak ani o vtip není v *Delikatesách* nouze.

V roce 1995 mělo premiéru *Město ztracených dětí* (*La Cité des enfants perdus*). Děj je opět zasazen do míst uzavřených, ze kterých se jen těžko prchá. Fantasy o šíleném vědci, jenž krade dětem sny, se stala opravdovým vrcholem společné tvorby.

### **Použitá literatura a prameny**

Hlavním pramenem pro moji práci budou především výše zmíněné filmy. Z literatury využiji knihu *Úvod do estetiky animace* českého spisovatele Jiřího Kubíčka, která mi u prvních snímků pomůže proniknout do terminologie animace. Pro přesné pojmenování a užití termínů budu čerpat z knihy francouzského autora Jacque Aumonta s názvem *Obraz*. V této teoretické literatuře jsou představeny rozsáhlé interpretace a poznatky týkající se vizuality a dalších aspektů obrazu.

Literatura, která zohledňuje veškerou tvorbu Jean-Pierre Jeuneta, tedy i tvorbu Marca Cara, je práce anglické teoretičky Elizabeth Ezry *Contemporary Film Director: Jean-Pierre Jeunet*. V této práci autorka představuje a rozebírá konkrétní díla tohoto autora. Dlouhometrážní snímky Jeuneta analyzuje ve své práci *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet* autorka Vanessa Loubet-Poëtte. Proto i tato její studie bude významným zdrojem pro mé bádání.

K výtvarným aspektům mi poslouží knihy *Les Cinéastes et leurs génériques*, volně přeloženo jako *Filmaři a jejich titulky*. Kolektivní dílo zabývající se stylem titulků využiji ke zkoumání tohoto typu výtvarného prvku. Okrajově budu čerpat z práce Charlese Perratona a Francoise Josta *Un nouvel art de voir la ville et faire du cinéma: Du cinéma et des restes urbaines*. V této knize je vystiženo vidění města z pohledu filmařů. Jelikož příběhy Cara a Jeuneta jsou často zasazeny do měst, i když nereálných, může i tato kniha být mým zdrojem v této oblasti.

## 1. Tvůrčí tým

Marc Caro: „On má rád Charlie Chaplina, zatímco já miluju Bustera Keatona; on miluje Truffaut a já Jacquese Tatiho; on má rád psy a já kočky. Co máme společného, je láska k děláni věcí. Je pravda, že jsme měli tu touhu víc než cokoliv jiného, dělat filmy, radši než jednoduše pomáhat jinému tvůrci filmu.“<sup>1</sup>

### 1.1. Režiséři

Jean-Pierre Jeuneta už od mladých let fascinovalo divadlo a filmy. Dle svých slov měl jako malý velkou fantazii, kterou zužitkoval při výrobě domácího loutkového divadla. Od sedmnácti let věnoval větší pozornost kinematografii. Byl naprosto ohromen filmem *Tenkrát na západě* (Sergio Leone, 1968) a kolem devatenácti let se mu poprvé dostala do ruky kamera a on věděl, že se bude chtít věnovat filmování. V této době však Jeunet pracoval v redakcích časopisů věnujících se animovanému filmu, jako byly *Charlie Mensuel* nebo *Fluide Glacial*.<sup>2</sup>

Marc Caro v té době pracoval jako tvůrce komiksů pro časopisy *Métal Hurlant*, *Charlie Mensuel* nebo *L'Écho des savanes*, ale tvořil i do zahraničního tisku věnujícího se žánru komiksu, jako například *Raw*.<sup>3</sup>

Když se v roce 1974 setkali tito dva muži na festivalu

---

<sup>1</sup> EZRA, Elizabeth. *Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet*. Illinois: University of Illinois Press 2008. s. 3. ISBN 978-0-252-07522-3

<sup>2</sup> *BD oublié*. [online]. [cit. 10. 3. 2013.] Dostupné z WWW: <<http://bdoubliees.com/fluideglacial/auteurs3/jeunet.htm>>

<sup>3</sup> Srov. TYLSKI, Alexandre (ed.). *Les cinéastes et leurs génériques*. Paris: L'Harmattan, 2008. s. 91 ISBN 978-2-296-050129

animovaného filmu v Annecy, sdíleli podobné názory a stejné nadšení pro film a rozhodli se společně nějaký vytvořit.<sup>4</sup> Do produkce se tak dostal první společný snímek s názvem *L'évasion*. Brzy po něm natočili další animovaný snímek *Le Manège* a roku 1981 přešli k filmu hranému a vznikl film *Le Bunker de la dernière rafale*. Oba dva režiséři zůstávají ve filmovém průmyslu, ale jejich cesty se na krátkou dobu rozcházejí. Jeunet natáčí adaptaci Carova komiksu *Pas de repos pour Billy Brakko*<sup>5</sup> a následně opět hraný krátký snímek *Foutaises*.

Caro se během odluky věnuje hudebním videoklipům, spotům a krátkým filmům. Stává se dvorním režisérem klipů k písním skupiny *Indochine*. Podepsal se pod videoklip písně *Les Tzars* (1987) nebo později *Savoure le rouge* (1993). Za krátké snímky pak můžeme jmenovat *Maitre cube* (1984), *Le Topologue* (1988) nebo *KO KID* (1991). Caro také natočil pro Jean-Paul Gaultiera klip *Le Défilé*. Tím ale spolupráce neskončila, v budoucnu Caro zapojil tohoto módního návrháře do projektu *Město ztracených dětí*. Jean-Paul Gaultier pro tento film navrhl kostýmy.

V roce 1991 dvojice Caro - Jeunet představuje první dlouhometrážní snímek *Delikatesy*. O tři roky později měl premiéru druhý celovečerní film *Město ztracených dětí*.

Jelikož se jejich zaměření rozešlo různým směrem, ukončili tito režiséři spolupráci. Jean-Pierre Jeunet se ve filmech zaměřoval více na narativní linii, oproti němu Marc Caro se soustředil na estetickou stránku filmu.

Jeunet byl přizván do Spojených států amerických, aby se

---

4 *Baftaonline*. 2010. *Jean-Pierre Jeunet - BAFTA Life in Pictures*. [online]. [cit. 17. 3. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>>

5 Kreslená předloha nesla název *Pas de linceul pour Billy Brakko*.

ujal postu režiséra při natáčení čtvrtého dílu *Vetřelce - Vzkříšení*. Jeunet nabídl Carovi spolupráci i tady. Jaký podíl měl Caro na tomto díle, je méně jasné. Literatura uvádí, že Caro pro tento film vytvořil návrhy kostýmů.<sup>6</sup> V závěrečných titulcích filmu je pod tímto postem uveden někdo jiný a Caro je v nich uveden jako design consultant. Na filmu *Amélie z Montmartru* už Caro pracovat nechtěl. Jak zmínil Jeunet v jednom z rozhovorů: „...nebyl to jeho šálek čaje“<sup>7</sup> Jeunet zůstal u natáčení hraných filmů. V jeho řízení vznikly *Velmi dlouhé zásnuby* a posledním filmem byl prozatím *Galimatyáš*. Caro se vrátil k tvorbě krátkých filmů. V roce 2008 natočil celovečerní science fiction film *Dante 01*.

---

6 Srov. TYLSKI, Alexandre (ed.). *Les cinéastes et leurs génériques*. Paris: L'Harmattan, 2008. s. 92. ISBN 978-2-296-050129

7 *Baftaonline*. 2010. *Jean-Pierre Jeunet - BAFTA Life in Pictures*. [online]. [cit. 17. 3. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>>

## 2. L'Évasion a Le Manège

Co se týče filmového debutu Marca Cara a Jean-Pierre Jeuneta, budu muset ve své analýze vycházet pouze z literatury a obrazového materiálu poskytnutého na oficiálních stránkách Jean-Pierre Jeuneta. Přes veškerou snahu sehnat tento film, včetně kontaktování francouzské L'agence du court métrage (Agentura krátkometrážních filmů) jsem film nezískala k dispozici. Z této instituce se mi dostalo odpovědi na žádost vypůjčení filmu *L'Évasion*, že tento film bohužel v databázi nemají a ani po kontaktování produkce Jean-Pierre Jeuneta film nezískali, jelikož si autoři nepřejí, aby tento film byl kdekoliv ke zhlédnutí.

*„Mnoho témat a motivů, které charakterizují pozdější práci Jeuneta, jsou zjevné v raných krátkých filmech vytvořených s Carem.“<sup>8</sup>* Tato myšlenka Elizabeth Ezry vystihuje, proč je nutné zabývat se i těmito méně známými snímky.

### 2.1. L'Évasion

Příběh *L'Évasion* vypráví o trestanci uvězněném v Prison de la Santé v Paříži, který žije v naději na útěk. V noci bloudí podzemními chodbami, zoufale se snaží vypáčit dveře a přepilovat mříže ve vidině cesty ven.<sup>9</sup>

Ve filmu vystupuje pouze několik postav. Je to i z toho důvodu, že film *L'Évasion* je loutkový. Autoři využívají formy loutkové animace, která by se v českém prostředí dala zařadit

---

<sup>8</sup> EZRA, Elizabeth. *Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet*. Illinois: University of Illinois Press 2008. s. 16. ISBN 978-0-252-07522-3

<sup>9</sup> Srov. Tamtéž.

do trnkovské tendence. Jiří Kubíček v knize *Úvod do estetiky animace* tento styl popisuje: „*Dramatický Trnkův styl však má potenciálně širší adresnost, protože může účinně oslovit jak dětského, tak dospělého diváka.[...]*“<sup>10</sup> Loutkový film načerpal některé prvky z loutkového divadla. „*Loutka je chápána jako dramatická postava, která unese i závažné charakterní role.*“<sup>11</sup>

Caro - Jeunet zvolili pro svůj debut loutku modelovanou. Dle obrazových materiálů je těžké rozpoznat, z jakého materiálu byla vytvořena, ale za předpokladu, že použili stejnou surovinu jako ve snímku druhém, byl trup postavy vytvořen z kovové konstrukce, která se obalila molitanovou hmotou. Ruce byly odlity z hmoty, jejíž vlastností je plastičnost (**příloha č.1**). Výraz postav v obou filmech zůstává stejný, je tedy zřejmé, že hlavy loutek byly formovány z plastického materiálu, již později ztuhne. Logicky vyvozeno, loutky dvojice francouzských autorů nejsou schopny mimiky ani lip-syncu.

Loutce vytvořené pro první snímek byly vloženy do obličeje rysy, které se ve filmu *Le Manège* téměř nezměnily. Loutky v obou filmech mají také jeden, na první pohled výrazný prvek, jsou holohlavé.

Příběh *L'Évasion* se odehrává ve vězení. Prostor, ze kterého lze těžko uprchnout. Tento moment je nutné si pamatovat do následujících kapitol, jelikož motiv stísněnosti a obtíže při snaze utéct se objevuje v následujících společných snímcích. V *Bunker de la dernière rafale* by bylo i nebezpečné uprchnout, v *Delikatesách* se každý pokus o zmizení z domu, tedy porušení pravidel, trestá smrtí a ve *Městě ztracených dětí* by malé děti jen stěží unikly

---

10 KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2004. s. 96 ISBN 80-7331-019-8

11 Tamtéž. s. 95



z vysoké plošiny v moři. Bylo by možné pokračovat ve jmenování dalších snímků sólové tvorby autorů.

Prostředí, dle kterého lze rozeznat filmy Cara a Jeuneta, má základ již v tomto loutkovém filmu. Kámen a kovové dveře interiéru vězení **(příloha č.2)** se velmi podobají interiéru bunkru nebo ulicím ve *Městě ztracených dětí*. Dveře evokují pocit stejného materiálu jako u konstrukce mořské plošiny nebo lodí též ve *Městě*.

## 2.2. Le Manège

Ve tmě v deštivé noci jezdí děti na kolotoči, když jedno z nich vytrhne mosazný kruh, který kolotoč zastaví. Děti jsou nuceny sejít do sklepa pod kolotoč, kde jsou odsouzeny k roztočení hřídel kol a tak ke znovu uvedení kolotoče do pohybu.

Tento příběh je tematickou předzvěstí k *Městu ztracených dětí*. Oba filmy se zabývají alespoň okrajově problematikou zneužívání dětí. Nejen toto téma má *Le Manège* společné s celovečerními snímky. Tento film je zdrojem více motivů, které se objevují v následujících filmech. Z popsaného děje vyplývá jeden z motivů, kterým je kolotoč. Zde může představovat konkrétní atrakci, jež se nachází v pařížské čtvrti Montmartre. Stejně jako v ostatních filmech autoři přímo nesdělují, v jakém městě se příběh odehrává, ale při procházce, kterou diváka provází kamera, lze z některých záběrů poznat imitaci míst Paříže. Tento konkretizující fakt prošel v dalších snímcích proměnou, po níž už lokality děje nepředstavují žádná potencionální reálná místa.

Zpět však ke kolotoči, jelikož ten hraje ve vývoji kinematografie Cara a Jeuneta svoji úlohu. Jednou z dalších

kapitol této práce je odkaz na cirkusové a pouťové umění. Kolotoč účinkující v tomto filmu může být považován za zárodek tohoto umění jejich práci. Stejně jako v celovečerních snímcích je atrakce představena výraznými barvami s červeným základem. Rudá barva silně kontrastuje s ponurou atmosférou scén a tmavým obrazem.

V tomto animovaném snímku autoři představují svůj smysl pro detail. I zde může být uveden kolotoč, jehož sedáky, ale i dekorace, reliéfy a malby na konstrukci jsou provedené velmi precizně se všemi ozdobami (**příloha č.3**). Nejen u této atrakce si dali autoři záležet, mimo jiné už při zmíněné procházce ulicemi sleduje divák zdobené okraje plotů, reklamní sloup polepený textovými plakáty a letáky či secesně zdobený vchod do metra.

Snímání ulic je provedeno vždy horizontálně umístěnou kamerou, což je dle Kubíčka charakteristické pro 3D animaci.<sup>12</sup> Filmové obrazy ve většině případů tohoto filmu jsou zahaleny ve tmě, která pravděpodobně symbolizuje noc. Hloubka ostrosti záběru je velmi malá, kromě rekvizit ulice, které jsou zaostřeny v předním plánu, nelze v pozadí vidět nic jiného než tmu.

Stíny prezentované černou barvou tvoří oponu, ze které vystupují postavy příběhu. Osoby jsou nasvíceny často z podhledu nebo z úhlu, který jim zakrývá tělo i část tváře (**příloha č.4**). Dle slov Elizabeth Ezry tento způsob prezentace evokuje německý expresionismus.<sup>13</sup> Tuto ideu lze doložit dalším příkladem. Jedná se o sekvenci, kdy v mizanscéně vzniká ostrý kontrast mezi tmavou ulicí a jasně

---

12 Srov. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2004. s. 95 ISBN 80-7331-019-8

13 EZRA, Elizabeth. *Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet*. Illinois: University of Illinois Press 2008. s. 17. ISBN 978-0-252-07522-3

zářivými lampami, které však okolní prostory jen málo osvětlují (**příloha č.5**).

Svícení scény tohoto snímku je velice umělé a vzhledem k denní době, kdy se příběh odehrává, nepřirozené. Postavy jsou nasvíceny ze strany a zdroj světla se v záběru neukazuje. Nelze ani předpokládat, že zdrojem je svítící kolotoč nebo lampa. Unikátním nasvícením ve filmu je scéna, ve které je majitelka kolotoče, stařena, nasvícena ze zadního plánu záběru. Světlo tak jedinečně prozáří její šedivé, rozčuchané vlasy. Ona je také jedinou postavou, která vlasy ve filmu má. Autoři stále zůstávají u tvorby holohlavých postav bez rozdílu jejich pohlaví či věku.

### 3. Le Bunker de la dernière rafale

Po rozjezdových animovaných snímcích dvojice přikročila ke hranému filmu. V mnoha směrech se dílo stalo platformou pro následující celovečerní snímky. Technickým zpracováním, myšleno kamerou, svícením a stříhem je *Bunkr* prostší. Výprava filmu navazuje na předchozí snímky a určuje estetiku filmů budoucích.

Příběh se odehrává v bitevní linii v jediném vojenském bunkru. Skupina vojáků žije pospolu, každý na své pracovní pozici. Nacházejí se tu důstojníci, pěšáci, lékař, sekretář, strojař, radista. Jednoho dne jeden z nich objeví kotouč pravděpodobně odpočítávající čas. Všichni vyděšení začnou být posedlí stihomamem, jenž vyvolá velký masakr.

Zápletku odehrávající se v rámci válečného konfliktu lze ve většině případů lehce zařadit do historické doby. Caro s Jeunetem opět zapracovali na tom, aby tato možnost byla divákovi odepřena. Všichni členové bunkru jsou součástí jedné armády, ale jejich uniformy se liší. Velitel oblékl uniformu odpovídající době první světové války, zatímco další uniformy odpovídají těm, které nosili příslušníci SS v období druhého světového konfliktu a některé kostýmy nevypadají vůbec jako vojenský oblek. Kostýmy použité v tomto filmu prošly vývojem v dalších filmech dvojice Caro - Jeunet. Z uniforem vznikly méně formální šaty, které zároveň zachovávají některé linie typické pro vojenský oděv.

Scény, v nichž se provádějí pokusy s lidským tělem, by odpovídaly zasazení děje do doby druhé světové války. Avšak Elizabeth Ezra tyto rekvizity jako chirurgické náčiní, části těla, umělé náhrady končetin spojuje více s vojenskou

chirurgií ve Vetřelci než s reálnou historií.<sup>14</sup>

### 3.1. Titulky

V prvních letech kinematografie byl psán titul filmu v úvodu filmu bílou barvou na černém podkladu. Později bylo přidáno jména režiséra, produkce, herců a technického štábu, jelikož cítili zodpovědnost za výsledné dílo. Dnes jsou nezbytnou součástí filmu.

Historický kontext byl zmíněn, jelikož titulky jsou specifickým prvkem tvorby Cara a Jeuneta a v práci jim bude věnována velká pozornost. Podrobněji budou rozebrány v kapitole věnované dlouhometrážním filmům, ale k Bunkru je nutné zmínit jednu jejich součást, která právě v tomto filmu dala základ tradici vyskytující se v budoucích filmech.

Myšlenou tradicí je barva titulků. Žlutou barvou jsou napsané veškeré titulky v tomto filmu. *Delikatesy* mají netradiční titulky, ale představení producenta filmu na úplném počátku je ztvárněno žlutě, stejně tak i název filmu. V titulcích *Města ztracených dětí* je barva též stejná. Tento prvek má na svědomí zřejmě Caro, jelikož tuto barvu nesou i titulky v jeho samostatném filmu *Dante 01* zatímco Jeunet se soustředí na barvu červenou.

Závěrečné titulky představující herce byly doplněny o trojúhelníkové orámování obličeje. Geometrický tvar, jež byl vložen do obrazu, se podobá tomu, který nese logo producenta filmu - Zootrope. Trojúhelník je umístěn v úrovni očí, což připomíná znak sekty kyklopů v *Městě ztracených dětí*

#### **(příloha č.6)**

---

<sup>14</sup>Srov. EZRA, Elizabeth. Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet. Illinois: University of Illinois Press 2008. s. 18. ISBN 978-0-252-07522-3

### 3.2. Prostor

„Radikalismus a deformace vlastní expresionismu se více či méně projevují v dekoracích filmů Jean-Pierre Jeuneta. Existuje vždy úzká spojitost interiérů bytů s psychologickými stavy těch, kteří v nich bydlí.“<sup>15</sup> Takovými slovy uvádí Vanessa Loubet-Poëtte kapitolu vztahující se k prostoru ve filmu. Řekla bych, že uvedená myšlenka je výstižná a není nutné s ní polemizovat.

Dokladem zmíněné teze je právě *Bunker de la dernière rafale*. Klaustrofobie vzniklá v malé pevnosti vede vojáky k paranoie. Každý z nich je dle svého postu deformován. Pro příklad lze uvést lékaře, který si vybudoval posedlost pro provádění experimentů na lidském těle včetně toho svého. Nebo technik, kterému způsobuje potěšení vyvolávat bolest jiným tvorům. Takové deformace osobnosti jsou časovanou bombou v uzavřeném prostoru.

### 3.3. Obraz

Inspiraci pro vizuální styl filmu našli filmaři v expresionistické kinematografii. Tajemná atmosféra připomíná film *Kabinet dr. Caligariho* (Robert Weine, 1920) nebo *Upír Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922). Co se týče druhého, zde zmíněného filmu, v *Bunkru* byl natočen záběr, který velmi připomíná slavnou scénu z *Upíra Nosferatu* (**příloha č.7**).

K vytvoření díla použili autoři černobílý filmový materiál. Objektiv kamery překryli zeleným filtrem. Užití filtru se rozděluje dle vzoru, zda scénu sleduje přímo divák

---

15 LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, s. 79

nebo zda je objekt sledován kamerou v bunkru. Režiséři vytvořili světelné kontrasty mezi stínem a přímo nasvícenými objekty. V tomto směru se *Bunker* velmi podobá *Le Manège*, jen s tím rozdílem, že do scény bylo vpuštěno více světla. Toto množství světla kontrast v jednotlivých částech záběru zmírní. V některých scénách je obraz dokonce přesvícen.

Film obsahuje i exteriérovou scénu. Výpravu vojáků mimo sídlo v obraze dokreslují modré záblesky na obloze v pozadí. Stejná barva byla použita již v úvodu, kdy se v obraze objeví název filmu. **(příloha č. 8)** Na záběru, který nese titul díla, se nachází bunkr a za ním modré záblesky připomínající buď mraky nebo oheň. Barva v tomto případě může představovat záblesky výstřelů v boji. Na druhou stranu může být jen součástí představovaného exteriéru příběhu. Druhé tvrzení směřuje k názoru, že film nemá základ v historické etapě světa, ale vytváří zcela samostatný fantazijní svět. Samozřejmě nejen odkazem na modrou barvu oblohy, ale i zbylým prostředím válečné zóny, která připomíná víc záběry povrchu měsíce než bojiště **(příloha č. 9)**, jak jej divák zná z většiny filmů. Opět to také potvrzuje Carovu a Jeunetovu inklinaci k žánrům science fiction a fantasy.

Montáž záběrů se vymyká z řady ostatních v tomto směru podobných děl. V Bunkru jsou záběry poskládány v nepřehledné řadě, která ruší kontinuitu filmu. Jsou zde záběry na různá místa a vybavení interiéru nebo na aktéry. Spojení těchto typů záběrů by nebylo nijak rušivé, pokud by obrazy, ve kterých účinkují herci, nebyly rozmanité jako přímý záběr na tvář postavy, herec hledící přímo do objektivu kamery nebo neutrální snímání. Divák může být dezorientován a nepoznat, kdo, koho nebo co v daný okamžik sleduje.

### 3.4. Animace

Snímek *Bunker de la dernière rafale* je převážně hraným snímkem, ale i tak do něj režiséři zakomponovali animaci. Opět se jedná o loutkovou 3D animaci. Oproti předchozím snímkům na ni není dán důraz, pravděpodobně z toho důvodu, že v tomto díle by animovaný záběr neměl být poznán. Tvrzení lze doložit několika poznatky. Jedná se o scénu, ve které vojáci vyjdou z bunkru a prochází zničenou zemí. V jeden okamžik kamera zabere tyto muže z velké vzdálenosti a divák vidí dvě pohybující se postavy a tank. Postavy se ovšem pohybují nepřirozeně lámaně. Vytvářejí přesně dojem, který je popsán v knize Úvod do estetiky animace: „...karikaturu pohybu [...]pixilace může vytvořit karikaturu zkreslením tempa lidského pohybu.“<sup>16</sup> Druhým podkladem je zrychlený rytmus střihové sekvence ve scéně. Střídavé záběry na tank, vojáky a rozbombardované okolí jsou na jeden okamžik proloženy záběrem zmíněné animace.

---

<sup>16</sup> KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2004. s. 100. ISBN 80-7331-019-8



## 4. Delikatesy a Město ztracených dětí

První celovečerní film Marca Cara a Jean-Pierre Jeuneta začíná příjezdem bývalého klauna Louisona (Dominique Pinon) do činžovního domu, v jehož přízemí sídlí masný obchod s názvem Delikatesy. Louison směřuje právě sem, protože řezník a zároveň majitel domu (Jean-Claude Dreyfus) vypsal inzerát na místo údržbáře. O tento post má hlavní hrdina zájem. Netuší, že tato poptávka je ve skutečnosti krokem k získání dalšího zdroje masa. Ano, obyvatelé tohoto domu jsou kanibalové. Děj se odehrává v těžkých časech, dle malých vodítek lze poznat, že po druhé světové válce, a maso je velkou vzácností. Obyvatelé se tak nebrání pozřít i lidské maso, což ale ve filmu ze společenského hlediska není vůbec řešeno. Dcera řezníka Julie (Marie-Laure Dougnac) se však do nové oběti zamiluje a pro jeho záchranu kontaktuje tajnou podzemní organizaci, aby Louisona unesla. Plán se nakonec zdaří, avšak na úkor velkého poškození domu a smrti řezníka. Snímek obsahuje i pohledy do života ostatních obyvatel domu, kteří jsou všichni svázáni, ovlivněni, ale i omezeni záležitostí týkající se jídla.

*Město ztracených dětí* se nese v méně morbidní tématice. Děj obsahuje dvě základní linie, které spolu souvisejí a jedna druhou ovlivňuje. První vypráví o vědci (Daniel Emilfork), jenž nemůže snít. Snaží se všemožnými přístroji ukrást dětem sny. Využívá služeb kyklopů, kteří mu velmi malé děti unášejí. Jednou však unesou Odeho (Ron Perlman) bratříčka. Ode se vydává na cestu za jeho vysvobozením. Setkává se se sirotkem Miette (Judith Villet). Ta s několika dalšími dětmi tvoří partu malých zlodějů. Ona na čas upouští od této činnosti a pomůže Odemu najít bratra. Mezi touto dvojicí v průběhu vznikne velmi těsné přátelství, které se

však pohybuje mezi láskou sourozeneckou, ale někdy se zdá být láskou mezi mužem a ženou. Film končí happyendem, avšak s dlouhou řadou mrtvol, které zůstaly za hlavními hrdiny.

#### 4.1. Titulky

Titulky jsou moment, který obecně definuje otevření fiktivního příběhu, označuje vstup do děje a na závěr příběh uzavírá. Zároveň zmiňuje technickou práci a ekonomický podíl, bez kterých by film nemohl vzniknout.

Ať na začátku nebo na konci titulky zaznamenávají všechny osoby, které se na vzniku díla podílely. Současný trend se snaží urychlit úvodní titulky v prospěch vstupu do expozice příběhu a uvede pouze hlavní posty - herce, zvuk a hudbu, kameru, produkci a režii.<sup>17</sup> Toto zrychlení se však netýká tvorby Cara a Jeuneta.

Caro - Jeunet pracují detailně již od úvodních titulků. Ne každý režisér by si dal takovou práci s první titulkovou sekvencí. Titulky *Delikates* se skládají z jednoho dlouhého záběru, kdy kamera snímá kupu předmětů rozmístěných na stole. Tyto předměty jsou obyčejné užitkové věci a kamera se postupně zaměřuje na jednotlivé objekty. Věci spolu se jmény členů týmu symbolizují jejich úlohy při vzniku filmu. Tedy autoři scénáře jsou napsáni v knize, rozbitá gramofonová deska nese jméno autora hudby. Vedoucí kamerové práce má vyražené jméno na štítku starého fotoaparátu, jméno autorky návrhů kostýmů je vyšité na cedulce košile. Závěr této sekvence poté plynule přechází do příběhu filmu. Kumulace

---

17 Srov. LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, s. 104

těchto předmětů a pečlivost jejich výběru odkrývají péči režisérů o detail.

Titulky druhého jmenovaného filmu jsou oproti tomu skromnější, respektive jsou stejné jako u většiny filmů. Vize tvůrců byla však obdobná jako u *Delikates*. Zde měla být jména zaznamenána na různých předmětech na jarmarku. Druhou verzí by bylo zobrazení jmen jako obrázků tetování na částech těla ve výloze tatérského domu na jarmarku. Žádná z těchto možností se kvůli nízkému rozpočtu filmu nezrealizovala.<sup>18</sup> Je zřejmé, že se autoři snaží propojovat jednotlivé složky v jeden sladěný celek. Tyto dvě vize titulků by esteticky zapadaly do celého filmu. První verze „na jarmarku“ by ilustrovala expozici filmu. Příběh se rozehrává ve městě, kde se koná pouť či jarmark. Záběry kamery zachycují ulice. Forma titulků, které ve filmu skutečně figurují, v sobě nese jeden záznam, jenž představuje tento první nápad. Na jedné z ulic je umístěna pouťová atrakce: přístroj, na kterém mohou lidé měřit svoji sílu. Úderem kladiva se závaží vznese vzhůru po měřítku. Ve filmu tato atrakce nese název díla. Kamera umístěná právě na onom závaží snímá úder a vertikální jízdu směrem vzhůru i dění pod ní. Když závaží dosáhne vrcholu, stříhem se záběr přenesse na ceduli s nápisem „*Cité des enfants perdus*“. Cedula je po obvodu ozdobena obvyklými pouťovými žárovkami, které se v záběru rozsvítí. **(Příloha č.10)** V podobném stylu měly být vytvořeny všechny úvodní titulky.<sup>19</sup> Druhá verze - tetování - by odkazovala k pozdější scéně snímku, kdy se ústřední dvojice vydá do tatérského salónu a majitel má na temeni vytetovanou mapu, kterou hrdinové potřebují znát.

Kromě jmenovitých titulků se v obou filmech nachází

---

18 Srov. TYLSKI, Alexandre (ed.). *Les cinéastes et leurs génériques*.

Paris: L'Harmattan, 2008. s. 96 ISBN 978-2-296-050129

<sup>19</sup> Tamtéž. s. 98

další, důsledně promyšlené názvy. Ve městě z filmu *Delikatesy* vycházejí noviny s názvem „*Le Temps difficiles*“ (Těžké časy), který jasně vystihuje stav doby příběhu. Do *Města* autoři zakomponovali loď, jež nese název psaný řeckým písmem, ale název lze přečíst i jako Méliès (**příloha č.11**). Režiséři tak skládají poctu Georgesu Mélièsovi, „*mistru uměle aranžovaných scén*“.<sup>20</sup>

Detailní práce s titulky nevychází pouze z prostého popudu autorů. Marc Caro podotýká, že film je kolektivní dílo, proto rád předkládá do titulků předměty, které symbolizují jeho spolupracovníky.<sup>21</sup> Netradiční uvedení svých kolegů představil i v dalším z filmů, jeho prvním samostatným – *Dante 01*. V tomto sci-fi filmu se na počátku objeví pouze názvy společností, které filmu dopomohly k uvedení, ale všechny ostatní titulky jsou zapracovány až na konci filmu ve formě vesmírného počítače, procesové tabulky, na které se objevují upozornění.

Zdroje jasně ukazují, že titulky jsou především prací Cara. Řadí se tak mezi další umělce, kteří chápou titulky jako nedílnou součást výsledného tvaru. Obdobně titulky chápal Saul Bass, jenž tvořil pro filmy Alfreda Hitchcocka nebo Maurice Binder, autor titulků pro sérii s agentem 007.

## **4.2. Inspirace estetikou komiksů a její odkaz ve filmech**

Jelikož Carovy počátky kariéry se pohybovaly v komiksově sféře, není divu, že přenesl některé stylové prvky do filmu.

---

<sup>20</sup> EZRA, Elizabeth. *Contemporary film directors*. Jean-Pierre Jeunet. Illinois: University of Illinois Press, 2008. s. 46. ISBN 978-0-252-07522-3

<sup>21</sup> Tamtéž. s. 93

„Je to estetika, která vychází z rozmanitých kulturních okrajů, jako byl punk, science-fiction, erotický brak a další, které měly velký rozmach v 70. letech. Časopis *Métal Hurlant* reprezentoval tuto kulturu a není překvapující, že Marc Caro se jí účastnil.“<sup>22</sup> Ve filmu to znamenalo uskupování podobných dekorací, rekvizit a doplňků. Za kategorii kostýmů lze předběžně jmenovat zakuklené postavy, kombinézy, masky, prvky odkazující k oceli a ocelářskému průmyslu, jako stoky, potrubí, základny nebo přístavy. Zakomponovány byly i futuristické prvky jako oka kyklopů, přístroje zachycující hlouposti nebo zvukové přístroje, strýček Irvin atd.

Tato estetika se blíží estetice *Steampunku*. Gregor Markowitz tento směr definoval: „*Steampunk* je „obrácené science-fiction“, které nehledá inspiraci v budoucnosti, jak vyžadují obecná pravidla, ale v minulosti, především v 19. století - století páry.“<sup>23</sup>

### 4.3. Prostor

Tato kapitola se bude věnovat stylizaci mizanscény. Prostor sám o sobě pro studii významný není, ale ve spojení s kamerovou prací vytváří jedinečné vizuální dílo. Proto považuji za důležité nastítnit prostory, které jsou základem pro jeho vytvoření. Práci kamery v prostoru se budu věnovat v dalších kapitolách.

Stejně jako v *Bunkru* dvojice Caro - Jeunet umístili i v celovečerních snímcích děj do omezeného prostoru. *Delikatesy* se odehrávají převážně v činžovním domě, *Město* je sice více rozlehlé, ale i zde je prostředí zúženo na přístav

---

<sup>22</sup> Srov. TYLSKI, Alexandre (ed.). *Les cinéastes et leurs génériques*. Paris: L'Harmattan, 2008. s. 100 ISBN 978-2-296-050129

<sup>23</sup> Tamtéž.

nebo pevně omezeno na prostory lodě nebo základny na moři. I v následující sólové tvorbě autoři u těchto uzavřených prostor zůstávají. Jean-Pierre Jeunet natáčí *Vetřelce*, který se odehrává na vesmírných lodích a Carův film *Dante 01* také.

Autoři místa příběhů nespecifikují konkrétně. V *Delikatesách* se děj odehrává především v interiérech, ale některé dění se rozšiřuje i do okolí domu. Záběrů na činžovní dům z venku se ve filmu nenachází mnoho. Úhel pohledu je vždy stejný. Zachycuje jediný dům, který je v pořádku, jelikož ostatní budovy v bloku byly rozbombardovány. Dům obklopuje mlha a v levé části záběru ulici chabě osvětlují pouliční lampy.

Interiéry budov jsou také převážně stísněné a přecpané mnohým vybavením. Ať se jedná o sklad řezníka, plný pytlů kukuřice, nebo jakýkoliv byt v domě. Prostory jsou malé, k běžnému užívání provizorní, ale zařízené mnoha drobnými doplňky. Specialitou je potom byt muže chovajícího šneky a žáby, které mu v této těžké době slouží k potravě. Tento byt se naprosto vymyká ze vzhledu ostatních apartmánů. Na první pohled se zdá, že je umístěn ve sklepě, jelikož na podlaze je mnoho vody, zdi jsou tmavé, mokré a pokryté slizem. Překvapivou informací je zjištění, že tento prostor se nachází v třetím poschodí domu.

Jean-Pierre Jeunet v jednom z rozhovorů uvedl, že jeho nejoblíbenějším režisérem je Marcel Carné.<sup>24</sup> Zpracování prostředí *Delikates* (vyjma podzemních prostor) je nepochybnou poklonou tomuto režiséru a jeho filmu *Den začíná* (*Jour se lève*, Marcel Carné, 1939). Jak interiér, tak exteriér o tom vypovídají - vysoká budova tyčící se mezi ostatními. Vnitřní

---

<sup>24</sup> Baftaonline. 2010. Jean-Pierre Jeunet - BAFTA Life in Pictures. [online]. [cit. 17. 3. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>>

schodiště se táhne spirálovitě podél zdi a stává se dějištěm mnoha událostí, v nichž účinkují obyvatelé domu společně **(Příloha č.12)**.

Oproti prvnímu filmu má *Město* pouze jeden stálý uzavřený prostor, kterým je dům šíleného vědce. V *Delikatesách* jsou domovy obyvatel útulné, což příbytek vědce a jeho rodiny naprosto postrádá. Vnitřek domu vypadá spíš jako výzkumná laboratoř a z venku se podobá ropnému vrtu v moři. Chodby jsou kovové a připomínají velkou námořní loď. Celá konstrukce se velmi podobá *Bunkru posledního výstřelu*.

Stejně jako *Bunker* čerpá *Město ztracených dětí* inspiraci v expresionismu. Ulice přístavu, ve kterých se odehrává většina událostí, jsou koncipovány vertikálně. Budovy spojují můstky a ochozy v několika úrovních **(příloha č.13)**. Domy v kompozici záběru působí monstrózně a osoby kolem nich se pohybující vypadají naopak velmi drobně a oslabeně **(příloha č.14)**.

V rámci prostoru autoři dávají důraz na sdělení, které v daný okamžik předloží divákovi. V *Delikatesách* se nacházejí dva téměř stejné záběry, které ale v různém čase odrážejí naprosto odlišný stav situace. Záběr na činžovní dům na počátku filmu je zahalen do mlhy. V přední části plánu se nachází cesta, oplocení a v pozadí těžko rozeznatelná budova. Vše je zahaleno do hustého oparu. Tento výjev naznačuje atmosféru příběhu a vnáší diváka do ponurého dění. Stejný záběr na konci filmu, avšak po odnětí mlhy, líčí vizi lepších zítřků. Den je jasný, obloha viditelná. V detailnějším záběru na střechu, na které se odehrává závěrečná scéna, může divák pozorovat rozplývající se mlhu.<sup>25</sup>

---

25 LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační

Ať se jedná o jakoukoliv budovu - činžovní dům, podzemní ubytování, mořskou plošinu všechny mají zčásti společný materiál. Na mysli mám potrubí, které se v různých formách vyskytuje v obou filmech. V *Delikatesách* se potrubí skrývá mezi zdmi, ale zasahuje i do pokojů obyvatel domu. V mnoha případech tyto trubky mají i narativní funkci. Skrze ně může majitel domu poslouchat rozhovory své dcery, nájemníci si bubnováním do trubek dávají signály. Zajímavý případ je nájemnice Aurora, jež ve své hlavě slyší hlasy, které ji nabádají k sebevraždě. Tyto výplody nejsou ničím jiným než vtípkem jednoho ze sousedů, který každý den mluví do potrubí, vedoucího k ní do bytu. Potrubí je ve filmu využito hlavně ve zvukové kulise, autoři do příběhu vložili záběry symbolizující zvuk pohybující se vedením a diváka tak provází domem velmi netradičním způsobem. V této sekvenci kamera vjíždí do potrubí v přízemí domu. Dochází tak k přerámování do kruhovitého tvaru. Kamera se nejen pohybuje po trase trubky, ale také se otáčí, takže nejprve divák sleduje pohled přímo na materiál trubky, ale kamera se stáčí a zaměřuje trasu, po které povede její cesta. Záběry zevnitř potrubí jsou prokládány záběry pozorující trubky zvenčí.

Tento extrémní případ snímání potrubí se vyskytuje pouze v *Delikatesách*, ale součástí scénografie se stal téměř v každém filmu. I méně pozorný divák si v *Delikatesách* či *Městě* povšimne potrubí, jímž je vybavena laboratoř šíleného vědce, nebo trubky vedoucí v podzemí, kde bydlí Troglodité. Je to dáno tím, že takové konstrukce se často využívají ve sci-fi žánrech, ale i v komiksech, což opět odkazuje na prvotní zaměstnání režisérů. Oba ho použili jako součást mizanscény vesmírných snímků, které po rozchodu natočili. Nemluvě o obdobném využití v *Bunker de la dernière rafale*.



#### 4.4. *Papír, okulary a další rekvizity*

Spojitost papíru či novin se snímkem *Delikatesy* byla dána již od prvních kroků, které vedly ke realizaci tohoto projektu. Když Caro - Jeunet prezentovali svoji vizi producentce Claudii Ossard, přednesli svoji prezentaci na řeznickém papíru.

Úvodní sekvence filmu je prostoupena dvěma zvukovými jevy - broušením sekáčku na maso a šustěním papíru. Oba zdroje zvuku se ve scéně objeví vzápětí. Papír slouží jako přestrojení pro prchajícího údržbáře. To je jediný okamžik, kdy je tato rekvizita využita netradičně. Po úvodní sekvenci titulků film přechází do expozice příběhu, která začne strhnutím potravinářského papíru z objektivu kamery a zabalením kusu masa do něj. Skrze noviny se do příběhu dostávají nové informace např. o Trogloditech, podzemní organizaci vegetariánů, nebo o vysílání záznamu vystoupení Louisona v televizi. I s touto rekvizitou pracují tvůrci precizně do detailů. Název novin zní „*Les Temps difficiles*“ („Těžké časy“), což z hlediska narativu symbolizuje mnoho situací ve filmu. Obdobnou informativní funkci mají letáky v *Městě ztracených dětí*. Hned v první scéně po titulkové sekvenci se kamera zaměří na zeď, na které jsou vylepeny plakáty mnoha ztracených dětí. I když tento záběr působí více symbolicky než informativně.

Čeho je více v *Delikatesách*, toho se méně nachází v *Městě ztracených dětí* a naopak. Dvojice režisérů miluje brýle a všemožné přístroje upravující nebo nahrazující lidský zrak. *Delikatesy* jsou v tomto směru pouze zahřívací kolo. Postavy nosí silné dioptrické brýle (Julie, Aurora), speciální ochranné brýle (pošťák, někteří Troglodité) či provizorní oči chameleona vytvořené samotnou filmovou postavou (muž chovající šneky a žáby). Tyto nástřely autoři

plně rozvinuli v *Městě*, kde v rámci příběhu vytvořili sektu kyklopů, slepců, kteří mají v oku nainstalován přístroj, díky kterému opět vidí. Vrcholem práce s okuláry se stává vytvoření umělé inteligence. Krank, šílený vědec, má svého rádce, jímž je plovoucí mozek v akváriu pojmenovaný strýček Irvin, který je velmi chytrý, mluví, ale také vidí. Oko robota nahrazuje starý fotoaparát **(příloha č.15)** Do filmu jsou vloženy i další optické soustavy, jako periskop šíleného vědce nebo bezpečnostní kamera. Autoři zachycují partie příběhu i ze subjektivního pohledu Irvina, kyklopů a dalších postav. V těchto případech jsou záběry technicky upravované.

Caro s Jeunetem přenášejí některé prvky v rámci svých filmů. Příkladem může být malá hračka na klíč. Nejprve se vyskytuje v *Delikatesách* v momentu, kdy si Lousion vybaluje své věci a vytáhne malou kovovou opičku, která po natažení pochoduje. Ve *Městě* se obdobná mechanická hračka objeví hned v prvním záběru. Zde je součástí dětského pokoje. Není to však opička, ale vojáček cinkající činely. Hned vzápětí vcházející Santa Claus přináší další hračku na klíč - slona na kole, který se po natažení opět pohybuje. Hračka funguje na stejném principu a velmi se podobá té z *Delikates*.

#### **4.5. Cirkusové umění**

Cirkus byl dlouhá léta považován za lidové umění. Tento druh umění v sobě nese svoji originalitu a jedinečnost ve výtvarném zpracování.

Autoři v obou filmech zakomponovali odkaz na toto umění. V *Delikatesách* skrze hlavní postavu Louisona, který se původně živil jako klaun vystupující pod jménem Stan. Do nového domu si přináší hmotné vzpomínky na tento život.

Na zdi mu visí plakát, upozorňující na jeho show. V pokoji má vystavenou uniformu svého bývalého kolegy Livingstona. Ve scéně, kde platí taxikáři, musí prodat svou jedinou obuv, a tak později chodí v obrovských klaunských botách.

Do příběhu jsou vloženy i krátké vsuvky z jeho představení. Nyní nutno podotknout, že Stan nebyl klaunem v kočovném cirkusu, ale předváděl své výstupy ve studiové show. Jeden ze záznamů jeho představení je vysílán v televizi v době příběhu. Scéna je prostřižena záběry na televizní obrazovku i na samotný obraz.

V *Městě ztracených dětí* se cirkus objevuje ve dvou různých formách. V první je to pouliční umění a také zábava, která víc než cirkus připomíná pouť. Scéna odehrávající se na pouti je v úvodu filmu. Zde se prvně objevuje hlavní hrdina, předvádějící se jako železný muž. Také je zde již zmíněná atrakce nesoucí název filmu<sup>26</sup>. Druhá ukázka cirkusu je v podobě vystoupení dvou žen, které v této oblasti působily. Tyto sestry byly dříve součástí typu cirkusu, který svoje show zakládal na nějakým způsobem handicapovaných osobách. Sestry jsou v tomto filmu siamskými dvojčaty. Když navštíví Marcela, v jeho maringotce se nachází truhla, z jejichž maleb se divák dozví, že ony byly hvězdami cirkusu a Marcel principál. Na truhlu jsou dlouhé detailní záběry, takže divákovi tato informace neunikne.

Co se týče například barvy, s cirkusovým uměním je spojena červená. Autoři tuto premisu podporují. Louison si připravuje nové číslo, ve kterém využívá stolu, jenž je překrytý červeným ubrusem. Livingstonova uniforma je provedena ve stejné barvě. Barva cedule nesoucí název „*La Cité des enfants perdus*“ je rudá a je doplněna o kontrastující žlutou barvu. Stejně tak malovaná truhla

---

<sup>26</sup> Kapitola 5.1.

principála nese v základu červený odstín. Tato výrazná barva vkládá do filmových obrazů optimismus a záři, jelikož ostatní barvy se nesou především v hnědých a žlutých barvách, v případě *Delikates* a v *Městě* jsou to barvy ještě tmavší a ponurejší.

#### 4.6. Kostýmy

Nedílnou součástí jakéhokoliv filmu jsou kostýmy. Tato složka filmu z části vytváří charakter postav, zasazuje příběh do historické etapy, nebo označuje určitou skupinu lidí. Právě poslední uvedená poznámka platí pro Cara a Jeuneta. Druh kostýmu, který si oblíbili, se v drobné obměně vyskytuje v obou dlouhometrážních filmech i přesto, že návrhy kostýmů u každého filmu realizoval někdo jiný.

Tento kostým prochází postupným vývojem již od *Bunker de la dernière rafale*. Kombinéza ušitá z PVC materiálu pokrývá celé tělo jejího nositele kromě obličeje. Postavy tak vypadají jako zakuklenci. V *Delikatesách* tyto obleky nosí hnutí Trogloditů. Kostým doplňují ještě červené gumové rukavice a čelní světla na hlavách. Po odejmutí kapuce a nahrazení plastového materiálu kombinézy látkou vznikne oblek, jež nosí vědec, jeho synové a manželka v *Městě ztracených dětí*. Dokládá to tvrzení o snaze autorů ohraničit určitou skupinu postav v příběhu. Podobně je označena i sekta kyklopů, kteří všichni nosí totožné oblečení. Právě tyto kostýmy mají velký podíl na sci-fi nádechu filmu. Právě tento žánr má ve zvyku separovat určité skupiny lidí dle kostýmů. Pro příklad lze uvést kostýmy série Hvězdných válek, kde bojovníci Jedi nosí stejné obleky, nebo různé armády jsou jasně odlišeny uniformami.

Na jedné straně se autoři snaží vymezit skupiny lidí,

na stranu druhou nechají kostýmem podpořit individualitu jedinců. Výstižnou postavou je Louison, jehož kostým v mnoha ohledech připomíná jeho bývalou kariéru, nebo kostým Miette, který jí dodává něžný dívčí vzhled.

Kostýmní výprava *Delikates* je více sourodá než v *Městě*. Všechny kostýmy vycházejí z americké módy 50. let. Oproti tomu v *Městě ztracených dětí* je oblečení postav nesourodé a netypické pro konkrétní dobu. Podporuje tak neurčitost místa a času, ve kterém se příběh odehrává.

#### **4.7. Obraz a rám**

Kinematografie disponuje mnoha možnostmi. Na rozdíl od divadla, které je filmu nejvíce podobné, může film prostřednictvím kamery určovat, co bude divák sledovat. Montáží mu může diktovat, kdy se na to bude dívat. Estetika filmu prošla velkým vývojem, který je však spojen i s technickým pokrokem. Díky tomu mají nyní režiséři velký výběr možností. Možnost umístění kamery, jež určuje úhel pohledu. Širší výběr objektivů, díky kterým určují oblast, kterou divák bude sledovat. Tvůrci mohou rozhodovat, zda použijí kamery statické nebo pohyblivé a tím dávají rytmus sekvenci. Diktují, jak dlouhý bude záběr a jak na sebe budou záběry navázány.

Tyto možnosti si Caro s Jeunetem plně uvědomují a dokazují to ve svých filmech. Tvůrcům přálo štěstí, jelikož v letech výroby *Města* se ve Francii začalo více využívat digitální technologie, především CGI.<sup>27</sup> *Město ztracených dětí* se dokonce může pyšnit největším počtem speciálních efektů,

---

<sup>27</sup> Zkratka označující termín computer-generated images - počítačově upravený obraz.

které kdy měl francouzský film.<sup>28</sup>

#### 4.7.1. Rámování

*„Francouzský výraz pro rámování (cadrage), odvozený ze slova cadrer, se objevil s rozvojem filmu a označoval duševní a materiální proces známý již z malířských a fotografických obrazů, jehož prostřednictvím vznikají obrazy obsahující jisté pole viděné pod jistým úhlem a s jistými přesnými hranicemi. Rámování tedy označuje aktivní přesouvání rámu, jeho potenciální mobilitu, neustálé přesouvání onoho otevřeného okna za účelem vytváření všemožných forem obrazu, odkazujících na lidské oko, na pohled, byť dokonale anonymní a odtažitý, jehož stopou je obraz.“<sup>29</sup>* Tato definice Jacquesa Aumonta vystihuje přesně ty prvky, které v tvorbě Cara a Jeuneta vynikají a bijí diváka do očí. V následujících kapitolách se budu zabývat právě tvorbou rámu pro filmový obraz, pohybem rámu a změnou rámování v jejich společných filmech.

#### 4.7.2. Rám ve vztahu ke scéně

V kapitole 4.2.1. Prostor jsem naznačila důležitost spojení scény a práce kamery ve filmech Cara a Jeuneta. Ve zmíněné kapitole se středem zájmu stalo vykreslení přístavu ve Městě. Pro připomnutí a zopakování důležitého prvku, kterého se bude týkat otázka rámování, je, že při výstavbě scény přístavu se autoři zaměřili

---

28 EZRA, Elizabeth. Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet. Illinois: University of Illinois Press, 2008. s.5. ISBN 978-0-252-07522-3

29 AUMONT, Jacques. Obraz. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s 144. ISBN 978-80-7331-165-0

na vertikální výstavbu. Tento krok je spojen právě s různými úhly pohledu kamery. Jedná se úhel, kdy je neutrální kamera mírně zvednuta či umístěna těsně pod horizontem, ale také se jedná o razantní nadhledy či podhledy. **(příloha č.16)** Kompozice budov, mol, pobřeží a dalších prostranství vybízí k tomuto snímání a pobídka je ve filmu plně využito, což vede k dezorientaci diváka, který si jen stěží dokáže představit celkový obrázek města. Na oplátku mu je nabídnuta velká galerie míst, které filmu dávají notnou vizuální nevšednost.

Jmenovatel společný všem filmům Cara a Jeuneta, ať ve společné nebo sólové tvorbě, je portrét. Tímto prvkem se ve své práci věnuje Vanessa Loubet-Poëtte, která tvrdí: *„Ve většině filmů je rámování tváří technicky realizováno záběrem s krátkou ohniskovou vzdáleností (která zploští pozadí na zvýraznění předního plánu) a mírném nadhledu či podhledu, blízký záběr na výraz postavy tak výrazně odráží její emoce. Absence „vzduchu“ (použijeme-li výraz užívaný kameramany) kolem hlavy nenechává pozorovateli žádnou alternativu rozhledu a on věnuje veškerou pozornost výrazu tváře. Jean-Pierre Jeunet se k tomuto typu charakteristiky uchyluje často, ale motivace nejsou vždy stejné, podle vztahu mezi popředím a zadním plánem, ale také jako symbolický význam obrazu. Stylizované portréty ukazují tři typy intencí, často kombinovaných: ikonický záměr (zhodnocení malířského portréty), záměr narativní (pozornosti na práci herce) a záměr strukturující.“<sup>30</sup>* Ve své práci zmiňuje dva portréty ze zde rozebíraných filmů, z *Delikates* je to scéna rozmlouvajícího řezníka se svou budoucí obětí. Zde záběry využívají kódy z fantasy filmů (protisvětlo, děsivá zbraň,

---

30 LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, s. 73

postava snímaná z pohledu), ale přeneseno do filmového kontextu tyto kódy získávají hodnotu strojenou a parodickou, jelikož postava stojící proti němu je nasvícena v souladu s okolním světlem. Zvětšení grimasy řezníka ještě před výkřikem jeho oběti tento fakt umocňuje. Tento plán symbolizuje černý humor, který oživuje celý film **(příloha č.17)** V *Městě* je to potom scéna, kde si vědec Krank nechává vykládat sen. Celá scéna se odehrává na plošině v moři, pro kterou jsou příznačné kovové materiály, chodby jsou chladné a stejně jako další místnosti velmi neosobní. V této scéně v pozadí za Krankem visí květináče s rostlinami a drobnými zvířaty. Dekor posiluje intimitu a soukromí místa. Šílený vědec zde prokazuje dva aspekty své povahy, které mohou vyvolat sympatie diváka, ale zároveň i jeho odpor. S Loubet-Poëtte však nesouhlasím, že právě tyto dva portréty jsou tak významné. Opomíjí například portréty Marcela, jehož každý portrét vypovídá o proměňujícím se charakteru této postavy. Je to dáno faktem, že ve filmu se záběry na tváře postav vyskytují velmi často a všechny jsou unikátní, ale Loubet-Poëtte se ve své analýze naopak zaměřuje na jiné, pozdější filmy Jeuneta, zejména na *Amélii z Montmartru* a *Příliš dlouhé zásnuby*. Jeunetova práce s herci a souvisí s jeho pečlivým výběrem aktérů již při obsazování. Například Dominique Pinon je jeho dvorním hercem. Jak Jeunet v jednom z rozhovorů uvedl, že tento herec ho neustále překvapuje, má velmi zajímavý obličej a tak je i nelehké ho ve filmu stříhat.<sup>31</sup>

---

31 *Baftaonline*. 2010. *Jean-Pierre Jeunet - BAFTA Life in Pictures*. [online]. [cit. 1.4. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>>



### 4.7.3. Lidské vidění

Caro a Jeunet častokrát vytvářejí vizuální klam rozdělením prostoru mezi okem a sledovaným předmětem. Prostřednictvím brýlí nebo speciálních okulárů vytvářejí filtr, díky němuž dochází v rámci montáže k proměně obrazu a cirkulaci úhlu pohledu. Výtvarný efekt v tomto pohledu vytvoří samozřejmě úhel, který je shodný s pohledem postavy a směřuje po ose snímání kamery. Tento pohled ve většině případů vyjadřuje subjektivní pohled - bdělý nebo naopak mentální či fantazijní pohled. V kinematografii se subjektivita postav ztvárňuje převážně různými efekty, výtvarným stylem či speciální barvou, jež se zobrazují především na okrajích rámu.<sup>32</sup>

### 4.7.4. Optické přístroje

Zejména ve *Městě ztracených dětí* je využito dalších možností k proměně obrazu. Skrze změnu objektivu kamery se obraz promění. Umožní to divákovi se infiltrovat do vidění postavy. Technický postup v tomto filmu je dán výměnou filtru na objektivu kamery, jež vytvoří stylizovaný obraz, který se liší od záběru vizuálně neutrálního. V příběhu je filtr skryt v optickém přístroji, který kyklopům nahrazuje zrak. Tato implantová oční technika dává obrazu odlišnou barvu a také strukturu (**příloha č.18**).<sup>33</sup> Zde bych nastínila jednu scénu týkající se této optické mechaniky. V jeden okamžik proti sobě stanou dva členové sekty kyklopů. Jeden hnán vražednou touhou odpojí svému kolegovi drát přístroje, který

---

32 LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, s. 42-43

33 Srov. Tamtéž. s. 53

zajišťuje funkci zraku a tento kabel připojí ke svému mechanismu v oku. Jeho oběť v tento okamžik sleduje pohledem vraha svoji vlastní vraždu. Ve scéně nastává složitý sled záběrů, které v sobě mísí střídavý záběr na oba kyklopy, ale zároveň i změnu pozice pozorovatele. Vše je podloženo filtrem označujícím náhradní mechanický zrak.

Jako oko kyklopů vytváří podobný efekt pohled vnímaný z hlediska robota Irvina. Plán je deformován a obraz zakřiven. Tento dojem je způsoben širokoúhlým objektivem, rybím okem, které vytváří přesně takové deformace, jaké popisuje James Monaco: *„Širokoúhlý objektiv má ale navíc ten efekt, že značně zesiluje naše vnímání hloubky a často deformuje lineární vnímání. Rybí oko, extrémně širokoúhlý objektiv, fotografuje úhel pohledu blížící se 180°, s odpovídajícím zkreslením lineárního a hloubkového vnímání.“*<sup>34</sup> **(příloha č.19)** Již bylo zmíněno že oko Irvina tvoří objektiv starého fotoaparátu. Situace umocňující přítomnost fotoaparátu jako možného zdroje vidění nastává v případě, kdy ostatní postavy nechtějí, aby Irvin sledoval dění v místnosti a zakryjí mu výhled běžnou krytkou na objektiv přístroje nebo se pomalu uzavře závěrka uvnitř fotoaparátu.

V obou případech mechanismy vytvářejí prolínání a rekonstrukci obrazu výrazně se lišícího od toho zachyceného neutrální kamerou. Nutno uvést slova Vanessy Loubette-Poette, která upozorňuje opět na fakt, že tyto optické mechanismy odkazují ke spojitosti tvůrců s žánrem science-fiction ke komiksovým začátkům a steampunku. *„Je nutno podotknout, že tyto mechanismy vyrábějí degradaci kvality obrazu, nevidí lépe než lidské oko, ale naopak (stejně jako umělý sluch*

---

34 MONACO, James. Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. 1. vyd. Praha: Albatros. 2004. ISBN 13-844-005-09. s.75-76.

kyklopů, který zesiluje zvuk nepatrně nebo až natolik, že je to neúnosné). Najdeme zde společný motiv s kinematografií sci-fi (vztah mezi člověkem a strojem), se kterou sdílí Jean-Pierre Jeunet ambice estetické a tématické."<sup>35</sup>

#### 4.7.5. Sny

Zatímco vyjádření mentálního obrazu použil Jeunet především až ve své sólové tvorbě, ostatní dvě v tvorbě společné. Vytvoření obrazu fantazijního je ideální způsob pro ztvárnění snů. Ve filmu obecně se tento stav podvědomí spojuje s vlněním, mlhou nebo stíny. Přesně tak tyto kódy využívají autoři filmů *Delikatesy* a *Město ztracených dětí*. V *Delikatesách* úryvek snu Julie začíná záběrem na opici. Tato postava kontrastuje na černém základu záběru, který zabraňuje rozpoznat hloubku pole. Ve *Městě* využívají techniky vlnění, které se objevuje až na konci scény. Hned úvodní scéna je sen dítěte, ale divák to není schopen rozpoznat, dokud se tento sen nezačne měnit v noční můru a nerozplyne se. Tento okamžik nastává formou rozvlnění celého obrazu.

#### 4.7.6. Animace

Digitální technologie začala produkovat speciální efekty kolem roku 1995, tedy v době, kdy vznikalo *Město ztracených dětí*. Caro zavzpomínal na práci na tomto filmu. Dle jeho slov byli velmi překvapeni, s jak velkými změnami přišla digitální technologie. Caro a Jeunet pocházeli ze světa animace, kde se

---

35 LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, 54

vše musí dělat obraz po obrazu. Pak přijde digitální technologie a obrátí vše naruby a je praští přes hlavu. Oba dva se výzvám nebrání. Cítí i odpovědnost za filmy. Režiséři se učí s novými technologiemi, a to je dle nich fascinující.<sup>36</sup>

Příchod nových technologií ale dvojici režisérů neodradil a oni animaci použili i v dalším snímku. *Město ztracených dětí* obsahuje jednu vizuální kuriozitu. Krátká ohnisková vzdálenost střídaná s normálním objektivem a animací vytvořila optický klam. Jedná se o scény, v nichž se objevuje vraždící blecha. Majitelem této drobné potvory je Marcel. Útok je postaven na principu, že na sosák zvířete je dodána skleněná zkumavka s jedem, kterou vypustí do těla oběti. Z hlediska vizuálního je tento princip zajímavý, že blechu divák pozoruje velmi přiblíženou kamerou (**příloha č. 20**). Marcel prvně vezme pinzetu, aby mohl uchopit zkumavku, která musí být ve skutečnosti velká zhruba půl milimetru, ovšem na plátně je zobrazena přes celý obraz. Stejný nepoměr je i se samotnou blechou. Samozřejmě na tomto způsobu zobrazení není nic neobvyklého, média k tomuto ztvárnění nepřímo vybízejí. Divák je utvrzován, že blecha je mnohem větší. V obraze mu ji autoři představují v makro záběru, ale poměr k tomuto přiblížení předloží pouze v malých náznacích. Z tohoto omylu je pozorovatel vyveden na konci filmu, kdy Marcel bere blechu do ruky a teprve tehdy divák zaznamená, že ve skutečnosti je malinká. Nejenže autoři vytvořili a oživilí drobné zvíře, ale dokonce v některých případech vkládají kameru do pozice pohledu blechy.

---

<sup>36</sup> EZRA, Elizabeth. Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet. Illinois: University of Illinois Press, 2008. s. 5. ISBN 978-0-252-07522-3

#### 4.7.7. Další formy rámování

Aumont ve své knize zmiňuje pojem „subjektivní zaostřené vidění“<sup>37</sup>, což by ve filmu *Město ztracených dětí* mohlo být chápáno jako například periskop (**příloha č.21**). Rám obrazu se přizpůsobí tvaru přístroje, kterým se postava dívá. Toto přesné orámování do tvaru okulárů dalekohledu v tvorbě Jeuneta není ojedinělé. To, co se vyskytlo v *Městě*, se v obdobné formě markantně vložilo do filmu *Amélie z Montmartru* nebo *Příliš dlouhé zásnuby*.

Jiná forma rámování se vyskytuje v *Delikatesách*. Zde je velkou součástí děje televizní vysílání. Ve scénách se tak vyskytuje další obraz s rámem a dochází tak ke zmnožení rámu. Televize se v *Delikatesách* vyskytuje hojně, ale liší se přiblížením kamery na ni. V některých scénách je zapnutá televize umístěna naprosto nepříznakově pouze jako jedna z mnoha dalších rekvizit v pokoji, v jiných se stává součástí příběhu, ale pouze okrajově. Taková scéna může divákovi napovědět dobu, ve které se příběh odehrává. Napověda je však velmi malá a recipient by musel být vzdělán v historii televizního vysílání, aby období rozluštil. Poslední kategorií scén, obsahující v záběru televizi a vysílání, jsou scény zcela zásadní pro další vývoj událostí ve filmu. V takových momentech se rám televizního obrazu shoduje s obrazem filmovým.

---

<sup>37</sup>Srov. AUMONT, Jacques. *Obraz*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2010. s 148. ISBN 978-80-7331-165-0

#### 4.7.8. Storyboard

Práce rámu je hodnocena z hlediska montáže a pohybu v časovém sledu, ale i ve strnulém obrazu, který je způsoben buď uvnitř rámu nepohybující se postavou, anebo je vytvořen při nahrávání. Technika skládá řetězec stejných obrázků tak, že lidské oko to vnímá jako pohyb. Je možné však projektor, v dnešní technicky modernizované době DVD či další přístroje, zastavit a spočinout právě na jednom obrazu. Divákovi to dává svobodu kdykoliv přerušit sledování, a tak je vytvořena jakási kniha obrazů.

Jako předloha natáčení může taková kniha opravdu existovat. Tvůrci ji častokrát využívají především pro natáčení velmi složitých scén. Tato předloha nese název storyboard. Fotografie či nákresy zaznamenávají rozmístění mizanscény, polohu kamery, sled záběrů a mohou obsahovat i další technické poznámky. Během natáčecí fáze je tak usnadněna představa o finálním vzhledu, což je nedocenitelné i z hlediska ekonomického.

Jean Pierre Jeunet říká, že důležitou věcí pro něj je vědomí, že každý obraz, ze kterého vyšel během natáčení, by se mohl pověsit na zeď. Jsou to výtvarné obrazy. Vizualní aspekt je pro něj zcela zásadní.<sup>38</sup> Právě pro tuto myšlenku při každém natáčení najímá výtvarníky na vytvoření storyboardu. Každý scénář je tak ilustrován černobílými políčky jako v komiksu.

Jeunet dodává, že pokud je práce svěřena specializovanému tvůrci storyboardů, on si dokáže představit každý plán v jeho filmu. Posláním designéra je načrtnutí

---

38 Srov. LOUBET-POËTTE Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, 62

technického scénáře, naskicování idejí, které již byly vymyšleny. Je zřejmé, že pro proces tvorby je mnohem lepší vyjádřit myšlenky vizuálně než například slovy.

Tato vizuální estetika, jež je vykreslena na obrazovce, vznikla postupným hledáním nejlepšího světla, barvy a prostorové organizace. Práce Cara a Jeuneta je malým segmentem ve francouzské kinematografii, která odkazuje především k literární a verbální tradici vyprávění. Tento přístup kreativního aktu se zakládá na přesném výběru rámování, kompozice, perspektivě odkazující k umění kresby zejména při snímání portrétů.

## Závěr

V úvodní kapitole mé práce jsem vymezila pět filmů, jimiž jsem se po výtvarné stránce zabývala. Tyto snímky mají společného jmenovatele, kterým je dvojice režisérů – Marc Caro a Jean-Pierre Jeunet. Oba vstoupili do kinematografie zároveň a svoji kariéru nastartovali společnou tvorbou.

*L'Évasion*, *Le Manège*, *Le Bunker de la dernière rafale*, *Delikatesy* a *Město ztracených dětí* jsem podrobila analýze. Postupovala jsem dle struktury, kterou jsem si vytyčila v úvodu, a soustředila se na vizuální stránku díla. V mé pozornosti byly prvky jako mizanscéna, kostýmy a rekvizity herců. Zabývala jsem se motivy a inspiracemi, které se ve filmech opakují. V uvedených filmech autoři hojně využívají možnosti kamery, proto jsem věnovala pozornost i této stránce a došla k určitým závěrům.

Při analýzách filmů jsem spolupracovala s teoretickými knihami, biografií a internetovými zdroji. Z literatury jsem čerpala nejvíce z disertační práce Francouzky Vanessy Loubet-Poëtte, v níž se zabývá celovečerními snímky Jean-Pierre Jeuneta po vizuální a zvukové stránce. Překvapivě přínosnou literaturou byla kniha *Les Cinéastes et leurs génériques*, která se zabývá především titulky filmů, ale skrývá v sobě i mnohem víc užitečných informací. Teoretické části byly zpracovány s knihami Jacquese Aumonta a Jiřího Kubíčka. Další literatura nebyla již tak stěžejní, ale užitečná ano. Internetové zdroje jsou rozhovor se samotnými režiséry, díky kterým jsem mohla zaznamenat i pohled tvůrců.

Menší podíl práce byl věnován krátkometrážním snímkům, zejména *L'Évasion* a *Le Manège*, jelikož to jsou filmy animované. I přes tento rozdíl druhu filmu jsem našla prvky, které se staly platformou pro další práci Cara



a Jeuneta. Metráž obou snímků dohromady nepřesahuje dvacet minut, ale i tak jim autoři věnovali velké úsilí, které se odráží především v precizně provedených detailech rekvizit a mizanscény. Věnují velkou pozornost dekoracím a loutkám, které mají zřetelný autorský rukopis. V *Le Manège* autoři při natáčení neexperimentují, používají klasické záběry a jízdu kamery, ale velký důraz kladou na nasvícení scény a postav/loutek. Tuto preciznost a styl si autoři odnesli i do příštích filmů, ve kterých začali více využívat schopností kamery. Stejně tak do dalších filmů přenesli motiv pouti nebo styl zobrazení města.

*L'Évasion* a *Le Manège* jsou filmy, ve kterých autoři čerpali ze dřívějších stylů kinematografie, především z období 20. let 20. století, kdy největší sílu a dojem vzbuzoval německý expresionismus. Odkaz tohoto stylu je v prvních snímcích Cara s Jeunetem zřetelný především v kompozici scény, svícení.

Expresionismus je silně zřetelný i v následujícím snímku *Le Bunker de la dernière rafale* a zmíněné prvky charakterizující tento styl jako svícení scény, stavba mizanscény, ve které se postavy stávají součástí výpravy, vždy našly svůj prostor ve filmech Cara - Jeuneta, jako tomu je ve filmu *Město ztracených dětí*.

Dílo *Bunker de la dernière rafale* je přestupní stanicí před vstupem do světa celovečerních snímků. V mnoha ohledech tento film vstřebává a transformuje prvky z animované tvorby. Na druhou stranu tímto způsobem vytváří platformu pro tvorbu hranou. Vytvořil podklad pro kostýmovou výpravu a mizanscénu, jež jsou samozřejmě odlišné od té animované. V tomto ohledu došlo k největší proměně v práci s hloubkou ostrosti záběru, protože první snímky se odehrávaly na malé ploše a z toho důvodu neměli autoři potřebu s ní pracovat. Tento film vedl

také k založení tradice tvorby titulků, které mají ve filmech Cara a Jeuneta neodmyslitelnou pozici. Autoři se jim věnují s maximální péčí, ale bohužel v rámci malého rozpočtu, proto nemohou někdy své vize aplikovat.

Ač je *Bunker de la denière rafale* velkým krokem vpřed ke hraným celovečerním filmům, stále v sobě nese kousek z animované kinematografie. I v následujících filmech od ní autoři neupouštějí. Pracují s animací, ale zároveň se posouvají s vývojem technologie, a tak od ruční loutkové práce přecházejí k animaci počítačové. Tato poznámka vychází z analýzy filmu *Město ztracených dětí*, které je na animaci bohaté.

Celovečerní snímky se nesou především v duchu hravosti s filmovým médiem. Předchozí snímky by se daly nazvat tréninkem na tyto výrazně vizuální díla. Tvůrci pečlivě staví mizanscénu, ve které kombinují expresionismus v podobě výrazných a monstrózních kulis, pod nimiž postavy vypadají nevýznamně a zdají se být jejich součástí. Na scéně přibývá více oceli a kovových materiálů, které vycházejí z dřívější práce obou režisérů v komiksové sféře. Základem pro práci kamery je snímání a rámování. Ze střídme kamery v předchozích snímcích dochází k velkému posunu. Filmový prostor je konstruován tak, aby kamera mohla být téměř na každém úhlu, což dokazují autoři při extrémních nadhledech a podhledech. Kamerou natáčí stále stejně, bez rázných rakurzů či švengů, ale pohyb kamery nevyklučují. Z hlediska svícení opouštějí expresionistické svícení a ve většině případů přecházejí k přirozenému světlu. Více pracují i s optikou kamery, na objektivy umísťují filtry, mění rám obrazu, používají filmové triky.

Expresionismus tedy vystřídal jiný styl, tzv. steampunk, a inklinace žánru k fantasy a sci-fi. Steampunk se projevu

v množství kovových materiálů ve všech filmech počínaje *Le Bunker de la dernière rafale* a pokračuje *Delikatesami* i *Městem*. Oproti *Le Manège*, kde prostředí příběhu reálně existuje, o prostředí filmů *Le Bunker*, *Delikatesy* nebo *Město ztracených dětí* se to říct nedá. Autoři v tomto směru přesunuli příběhy do fiktivního světa.

Shrnu-li to, mohu říct, že i když Caro a Jeunet již nespolupracují, každý jejich nový film v sobě nese jak v narativní linii, tak v obrazu odkaz filmů dřívějších. Pro příklad uvedu vývoj optické dekorace. V debutu a následujícím filmu se nic takového neobjevilo. V *Le Bunker de la dernière rafale* již ano. Počínaje u kukátek, která slouží jako lupa, přes klasické brýle až po mechanismy, které jsou součástí vojenského průzkumnického obleku. V *Delikatesách* se objevuje tento armádní oblek přetvořený do méně formálních šatů. *Město* je vrcholem společné tvorby i v ohledu na optické přístroje, jejichž soustav tam je několik. Jedná se o oči kyklopů, oko robota Irvina, soustava zrcadel v laboratoři vědce atd.

Skrze shrnutí výtvarných prvků lze pozorovat linii vývoje těchto prvků ve společné tvorbě. Některé postupem času slábnou, jiné motivy zesilují. Ač je tato éra již skončena a autoři nadále nespolupracují, v sólové tvorbě přetrvává odkaz ze společných let. *Dante 01* obsahuje náročné titulky, *Amélie z Montmartru* nese motivy cirkusu a animace. V takových příkladech bych mohla pokračovat i dále, ale to již není předmětem práce.

Technické zpracování má zásadní dopad na finální vizuální podobu díla a pro tyto autory se obraz stal přednější než nutnost vyprávět příběh. Na závěr dodám citát: „Jak Méliès ukázal, v obrazu je magie.“ (Marc Caro)

## **Prameny a literatura**

### **Prameny**

#### **Citované filmy**

1. *Amélie z Montmartru*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. Francie, 2001
2. *Bunker de la dernière rafale, Le*. Režie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1981
3. *Dante 01*. Režie: Marc Caro. Francie, 2008
4. *Défilé, Le*. Režie: Marc Caro. Francie, 1987
5. *Delikatesy*. Režie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1991
6. *Den začíná*. Režie: Marcel Carné. Francie, 1939
7. *Évasion, L'*. Režie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1978
8. *Foutaises*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1989
9. *Galimatyáš*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. Francie, 2009
10. *Hvězdné války*. Režie: George Lucas, Irvin Kershner. USA, 1977-2005
11. *Kabinet dr. Caligariho*. Robert Weine. Německo, 1920
12. *KO KID*. Režie: Marc Caro. Francie, 1991
13. *Maitre cube*. Režie: Marc Caro. Francie, 1984
14. *Manège, Le*. Režie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1979
15. *Město ztracených dětí*. Režie: Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1995

16. *Pas des repos pour Billy Brakko*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. Francie, 1984
17. *Příliš dlouhé zásnuby*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. Francie, 2004
18. *Savoure le rouge*. Režie: Marc Caro. Francie, 1993
19. *Tzars*. Režie: Marc Caro. Francie, 1987
20. *Topologue, Le*. Režie: Marc Caro. Francie, 1988
21. *Upír Nosferatu*. Režie: Fridrich W. Murnau. Německo, 1922
22. *Vetřelec – Vzkříšení*. Režie: Jean-Pierre Jeunet. USA, 1997

#### **Internet**

1. *BD oublié*. [online]. [cit. 10. 3. 2013.] Dostupné z WWW: <http://bdoubliees.com/fluideglacial/auteurs3/jeunet.htm>
2. *Baftaonline. 2010. Jean-Pierre Jeunet – BAFTA Life in Pictures*. [online]. [cit. 17. 3. 2013]. Dostupné z WWW: <http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>

#### **Literatura**

1. AUMONT, Jacques. *Obraz*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2010. 319 s. ISBN 978-80-7331-165-0.
2. EZRA, Elizabeth. *Contemporary film directors. Jean-Pierre Jeunet*. Illinois: University of Illinois Press 2008. 159 s. ISBN 978-0-252-07522-3.
3. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

4. LOUBET-POËTTE, Vanessa: *L'énonciation cinématographique: Caractéristiques et méthode(s) d'analyse d'une énonciation artistique audio-visuelle dans les longs métrages de Jean-Pierre Jeunet*. Disertační práce, École doctorale sciences sociales et humanités UPPA. Pau: Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, 493 s.
5. MONACO, James. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. 1. vyd. Praha: Albatros. 2004. 740 s. ISBN 13-844-005-09.
6. TYLSKI, Alexandre (ed.). *Les cinéastes et leurs génériques*. Paris: L'Harmattan, 2008. 275 s. ISBN 978-2-296-050129.

## Přílohy

**Příloha č.1**

Odlitek ruky loutky, konstrukce loutek





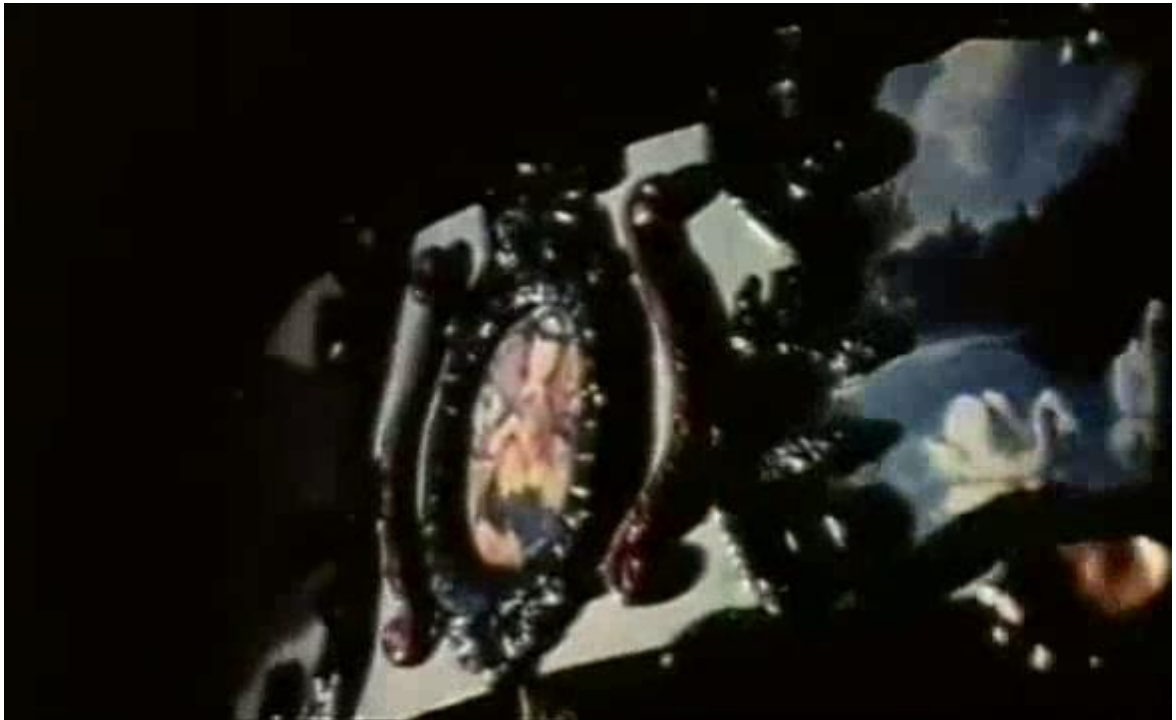
Příloha č. 2

Prostředí filmu L'Évasion



**Příloha č.3**

Detail kolotoče z filmu Le Manège



**Příloha č.4**

Inspirace Le Manège v expresionistickém svícení



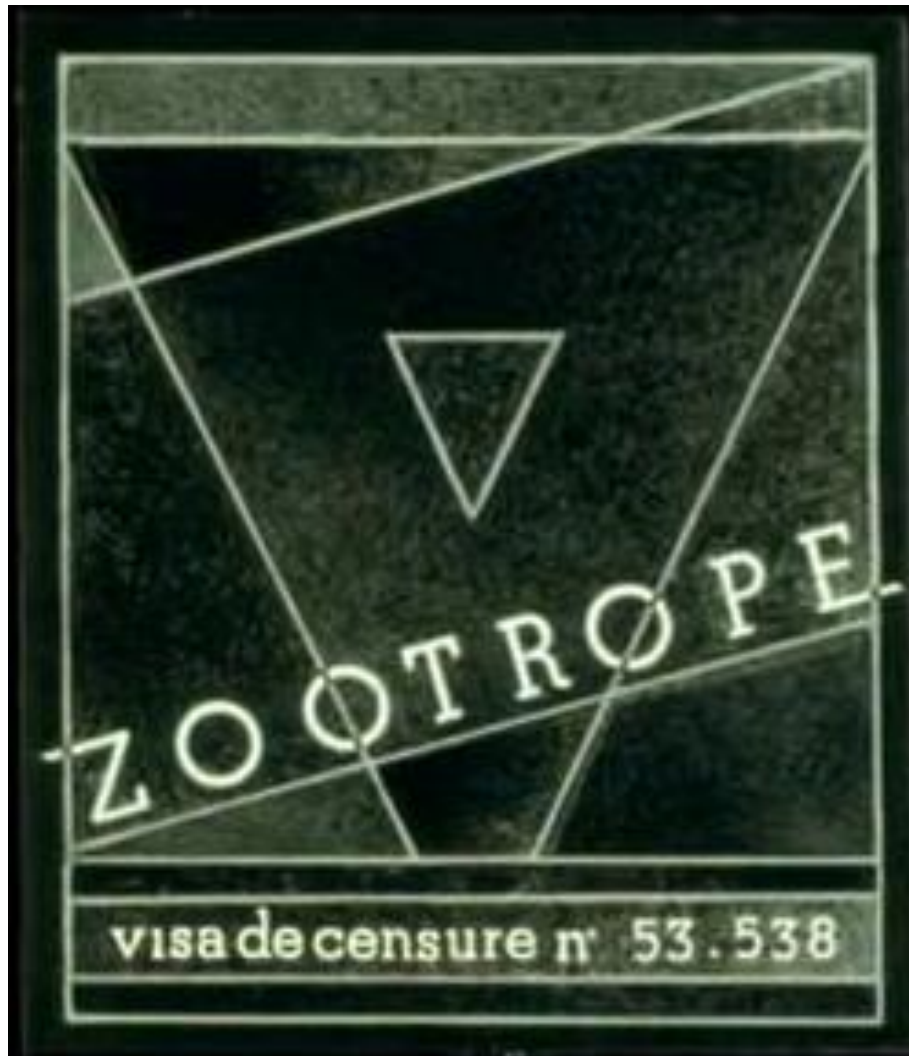
## Příloha č.5

Světelný kontrast ulice v Le Manège



**Příloha č.6**

Obdobný symbol - logo produkční společnosti - závěrečné titulky - znak sekty





**Příloha č.7**

Podobnost záběru ve filmu *Upír Nosferatu* a *Le Bunker de la dernière rafale*



Příloha č. 8

Ukázka scénografie a titulků Le Bunker de la dernière rafale





**Příloha č. 9**

Exteriérový povrch v Le Bunker de la dernière rafale



**Příloha č.10**

Název filmu Město ztracených dětí - Titul, motiv cirkusu či pouti



**Пříloha č.11**

Název lodi jako hold k Georgu Meliésovi



**Příloha č.12**

Inspirace ve filmu Den začíná.





**Příloha č.13**

Víceúrovňová výstavba scény Města ztracených dětí



**Příloha č.14**

Inspirace expresionistickou výstavbou kulis do výšky ve Městě ztracených dětí



Příloha č.15

Robot Irvin ve Městě ztracených dětí





**Příloha č.16**

Razantní nahléd a podhled ve Městě ztracených dětí



**Příloha č.17**

Karikaturní portrét řezníka v Delikatesách



**Příloha č.18**

Umělý zrak Kyklopa ve Městě ztracených dětí



**Příloha č.19**

Širokouhlý záběr - rybí oko ve Městě ztracených dětí



**Příloha č.20**

Makro záběr blechy ve Městě ztracených dětí



**Příloha č.21**

Periskop - příklad rámování ve Městě ztracených dětí

