

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Analýza narativních strategií, výtvarného a  
animačního stylu v loutkových filmech  
Jana Baleje**

Soňa Kolářová

**Katedra divadelních a filmových studií**

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

Studijní program: Uměnovědná studia

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: „Analýza narativních strategií, výtvarného a animačního stylu v loutkových filmech Jana Baleje“ vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci 20. dubna 2017

.....

podpis

Ráda bych touto cestou poděkovala Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za odbornou pomoc, cenné rady, velkou trpělivost a čas při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat ak. mal. Janu Balejovi za ochotu, vstřícnost a poskytnuté informace ohledně jeho tvorby a děkuji své rodině a kamarádům za obrovskou podporu a pomoc v každé nastalé situaci.

# OBSAH

Úvod.....	4
Metodologie, kritické zhodnocení literatury .....	6
Reflexe v tisku .....	15
1. Moře, strýčku, proč je slané? (2006).....	17
1.1. Mizanscéna .....	17
1.2. Narativní strategie.....	23
2. Jedné noci v jednom městě (2007).....	28
2.1. Ulity .....	28
2.1.1. Mizanscéna.....	28
2.1.2. Narativní strategie .....	30
2.2. Větvička a Ploutvička .....	34
2.2.1. Mizanscéna.....	34
2.2.2. Narativní strategie .....	36
2.3. Jedné noci v jednom městě .....	38
2.3.1. Mizanscéna.....	39
2.3.2. Narativní strategie .....	41
Závěr.....	43
Komparace a inspirační vlivy .....	43

Narativní strategie .....	46
Seznam použitých pramenů a literatury.....	49
Prameny .....	49
Analyzované filmy.....	49
Ostatní prameny .....	50
Literatura.....	51
Internetové zdroje .....	52
Seznam obrázků .....	53
Přílohy .....	54
Filmografie Jana Baleje .....	54
Anotace.....	55
Annotation .....	56

## Úvod

Tato bakalářská práce si dává za cíl analyzovat narativní strategie a výtvarný a animační styl, který Jan Balej, jako výrazný autorský tvůrce a jeden ze zástupců současné české animované tvorby, ve svých loutkových filmech používá. V rámci vybraných snímků se budu zabývat jednotlivými prvky mizanscény a v ní opakujícími se motivy a tématy, které charakterizují autorův styl. Zvláštní důraz bude kladen na postavu, hlavního nositele děje i umělecký objekt, a její stylizaci v rámci příběhu. Výtvarné zpracování loutek je pro styl Balejových filmů určující, groteskní figurky s různě deformovanými obličejí na sebe strhávají diváckou pozornost a kontrast jejich hororového vzezření a pohádkově laděných příběhů se stává častým předmětem diskuzí o filmech tohoto autora. V závěru budou uvedeny Balejovy možné inspirační vlivy v rámci české animátorské tradice i v kontextu současného animovaného filmu.

Jako základní teoretické východisko pro analýzu mi poslouží kapitola o narativních strategiích z publikace *Understanding Animation* (1998) britského profesora Paula Wellse.<sup>1</sup> Doplněna bude poznatky z knihy staršího data, která je blíže českému filmařskému prostředí - *Animovaný film* od slovenského autora Rudolfa Urce.<sup>2</sup>

K analýzám byly vybrány celovečerní snímky *Fimfárům 2* (resp. pohádka *Moře, strýčku, proč je slané?*) a *Jedné noci v jednom městě* (povídky *Jedné noci v jednom městě*, *Větvička a Ploutvička*, *Uility*). První ze zmíněných zastupuje filmovou tvorbu pro děti, kdežto druhý je určen spíše pro dospělého diváka, což může přinést rozdíly ve stylu obou děl, které v textu postihnu. Z analýzy je vynechána Balejova raná večerníčková a seriálová tvorba a spíše okrajově bude zmiňován nejnovější film *Malá z rybárny*, u kterého jsou v současné době pozastavena práva na užívání.

---

<sup>1</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998, 265 s. ISBN 0-415-15597-3.

<sup>2</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Vydavatelství Osveta, 1980, 162 s.

Jan Balej (nar. 1958) dal o sobě poprvé výrazněji vědět v roce 1994 krátkometrážním čtyřdílným seriálem o Tomu Palečkovi. Loutkové dílo na motivy klasických anglických legend sám zrežíroval, podílel se jak na tvorbě scénáře, tak na výtvarném zpracování seriálu. Do povědomí širší veřejnosti se však dostal spíše až svými Večerničky (*Jak to chodí u hrochů*, 2000, 2004; *Karlík, zlatá rybka*, 2010) a zejména spoluprací na pokračování animovaného snímku *Fimfárům Jana Wericha - Fimfárům 2* z roku 2006. Počátkem následujícího roku se do českých kin dostal Balejův celovečerní loutkový film *Jedné noci v jednom městě*, složený ze tří povídek natočených v předchozích letech, a zatím poslední z jeho dílny je koprodukční snímek *Malá z rybárny* s premiérou v roce 2015.

Balej ve svých filmech zpravidla zastává roli režiséra, scénaristy i výtvarníka a do jeho tvorby se tak promítá výrazný autorský rukopis. V kulisách ponurých maloměst rozehrává příběhy lidí, kteří se potýkají se svými tragikomickými životy a poukazuje na jejich chyby, neřesti a starosti. Hlavní aktéry se přitom nesnaží nijak přikrášlovat - naopak loutky mnohdy karikují lidské jednání a mnohé z nich působí svým vzhledem znepokojivě a strašidelně. Podle Lukáše Gregora, autora *Základů analýzy animovaného filmu*, Balejova stylizace lidských postav úmyslně odpuzuje.<sup>3</sup> Ozvlášťujícím způsobem režisér ve svých dílech kombinuje právě vysokou míru stylizace s reálnými předměty denní potřeby (potravin, lahve, fotografie, časopisy). Tím umocňuje všednost příběhu a pomáhá divákovi se s jinak vymyšleným světem snadněji identifikovat. Současně však žádnému z Balejových filmů nechybí fantaskní prvky a nadpřirozené postavy - ať už se jedná o pohádku *Moře, strýčku, proč je slané*, v níž se děj točí kolem kouzelného mlýnku získaného od čertů, nebo hororově laděný *Jedné noci v jednom městě*, kde se do služby dvěma opilcům dostane kouzelný džin z lahve. Nakonec poslední snímek - *Malá z rybárny* - vznikl na motivy klasické pohádky Hanse Christiana Andersena a jeho hrdinkou je mořská víla, která ale na rozdíl od své knižní předlohy žije s rodinou na souši v přístavním městě.

Jan Balej vystudoval v Praze Střední odbornou výtvarnou školu (1973 - 1977) a poté nastoupil na Vysokou školu uměleckoprůmyslovou (UMPRUM)

---

<sup>3</sup> GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, 109 s., ISBN 978-80-7454-112-4, s. 78.

do Ateliéru filmové a televizní grafiky, kde ukončil studium v roce 1988. Rok studia (1986 - 1987) strávil v pařížské École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Začátkem 90. let založil spolu s kameramanem Miloslavem Špálou produkční společnost Hafan film Praha, jež se zaměřuje na výrobu loutkových filmů pro děti a dospělé, a pod níž vyprodukoval například snímek *Jedné noci v jednom městě*. Mezi lety 2008 - 2011 působil Jan Balej jako vedoucí pedagog Ateliéru filmové a televizní grafiky na VŠUP v Praze a do roku 2016 byl členem Umělecké rady FAMU. V současnosti je členem České a Evropské filmové akademie, součástí poradního kolegia Děčkolegium<sup>4</sup> v České televizi a od roku 2016 také členem Slovenské filmové a televizní akademie. Za svou filmovou tvorbu byl oceněn na českých i zahraničních filmových festivalech. Největšího úspěchu se dosud dočkal se zmíněným filmem *Jedné noci v jednom městě*, který, mimo jiné, získal Českého lva za nejlepší výtvarný počin, Grand Prix na mezinárodním festivalu animovaného filmu Monstra v Portugalsku nebo Zlatý kotouč za nejlepší animovaný film na filmovém festivalu v americkém Tiburonu.

## **Metodologie, kritické zhodnocení literatury**

Metodologické postupy budou odvozeny z knihy *Understanding Animation* Paula Wellse, která je členěna do šesti kapitol a autor v ní podrobně rozebírá strukturu animovaného díla. Každý oddíl je vždy doplněn konkrétní případovou studií pro lepší porozumění probírané problematice a podpoření autorových tvrzení. V úvodu a první kapitole definuje Wells pojem animace a seznamuje čtenáře s pohledy různých filmových tvůrců a teoretiků. Nejvíce se shoduje s názorem Jana Švankmajera, který nevnímá animaci pouze jako iluzi pohybu, ale jako možnost rozbít a přehodnotit naši zažitou představu o realitě, definovat nová pravidla každodennosti. Dodává, že: „*Animace může vzdorovat zákonům zemské přitažlivosti, zpochybnit naše vnímání prostoru a času a obdařit neživé věci životem a energií.*“<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Děčkolegium je neformální sbor poradců z různých oborů výchovy, vzdělávání a filmové tvorby, který poskytuje odborné rady, zpětnou vazbu a názory na program a obsah Děčka (ČT :D) - dětské stanice České televize.

<sup>5</sup> WELLS, cit. 1, s. 11.



Dále Wells nastiňuje historii a vývoj animovaného filmu a jmenuje jeho typy. Cílem jeho publikace přitom není podat čtenářům definitivní řešení problematiky, poukazuje naopak na mnohost přístupů k animaci a na rozmanité možnosti chápání tohoto média. Sám popisuje knihu jako „*počáteční proslov o animovaném filmu*“<sup>6</sup>, kterým se snaží bránit tuto „*důležitou, ale opomíjenou filmovou formu*“<sup>7</sup>, provokovat k diskuzím o ní a poskytovat prostor pro její další zkoumání. Tuto možnost nenabízí pouze studentům animace, ale také filmovým divákům, kniha je svým obsahem dostupná oběma skupinám.

Druhá kapitola se věnuje teorii animace, hovoří o rozličných stylech a přístupech k tvorbě, vymezuje rozdíly mezi ortodoxní a experimentální animací a určuje tak zároveň animaci vývojovou, která kombinuje prvky z obou dvou. Za zástupce ortodoxní animace Wells považuje pouze klasický kreslený film, narativní filmy zpracované jinou technikou (hlína, loutka, koláž) řadí do vývojové animace a nakonec neobjektivní, nelineární či abstraktní filmy spadají do kategorie experimentální animace. Svůj prostor zde má, vedle kreslené animace (Cel Animation), také Clay Animation (pův. subžánr, vyčleněný v roce 1981), kterou Wells označuje jako alternativu k první zmiňované. Clay Animation využívá ve svém vizuálním projevu modely, loutky, objekty či výstřížky a rozšiřuje tak animaci o pojem 3D, kterému je přiřčena větší míra realističnosti oproti dvojrozměrné kreslené podobě. Konkrétně o loutkách se zde hovoří jako o ztělesnění určitého typu živosti, tedy o něčem, co má duši a energii, současně je ale nelidské a vzdálené, čímž může ve filmu působit jako symbol i metafora.<sup>8</sup>

Stěžejní kapitolou pro tuto práci bude *Once upon a time: Narrative Strategies*, kde autor rozebírá narativní strategie charakteristické pro animovaný film. Jsou jimi: metamorfóza, kondenzace, synekdocha, symbolismus a metafora, výroba (jako výraz materiálnosti v 3D animaci), asociativní vztahy, zvuk, hraní a vystupování, choreografie a průnik. Těmto termínům se budu podrobněji věnovat v dalších odstavcích v rámci vymezení metodologie.

---

<sup>6</sup> WELLS, cit. 1, s. 242.

<sup>7</sup> Tamtéž, s. 8.

<sup>8</sup> Tamtéž, s. 35 - 67.

Následující kapitola se zabývá způsoby, jakými (nejen) v animovaném snímku funguje komika, resp. 25 způsoby, jak rozesmát diváka. Rozebírá například kouzlo překvapení, slovní hříčky, vizuální a verbální gagy, opakování, práci s diváckým očekáváním nebo černý humor. Teoretické texty Wells opět doplňuje příklady z praxe, kdy se pohybuje po širokém poli komediální tvorby od Charlieho Chaplina až po kreslený seriál *The Flintstones*.

O záležitosti reprezentace a sociálním kontextu se mluví v předposlední kapitole knihy. Autor v ní zmiňuje problematiku pohlaví a rasy, zobrazování standardizovaných charakterů muže a ženy (včetně antropomorfních postav) a v samotném závěru publikace se zaměřuje na vztah filmu a diváka, přičemž zvýšenou pozornost věnuje dílům Walta Disneye.

Smyslem kapitoly *Once upon a time: Narrative Strategies* je popsat podstatné výrobní postupy animované formy a zachytit způsoby, jakými animace vypráví příběh.<sup>9</sup> Mnohé její prostředky jsou shodné s prostředky využívanými v hraném filmu, mezi nimi Wells uvádí třeba nastolení narativních otázek, jak je vymezuje například David Bordwell.<sup>10</sup> Současně ale animace nabízí daleko větší prostor k práci se symbolismem a metaforou a některými jmenovanými přístupy je naprosto specifická.

Za první takto specifickou součást animace označuje autor metamorfózu, proměnu animované formy. Charakterizuje ji jako schopnost obrazu změnit se v naprosto jiný, ať už vývojem kreslené linie, přesouváním modelovací hmoty nebo manipulací s objekty či prostředím. Proces metamorfózy umožňuje plynule spojit jednotlivé obrazy prostřednictvím samotné animace namísto klasického filmového střihu. Mezi těmito obrazy pak vzniká plynulá abstraktní fáze, která je typická právě a pouze pro animovaný film. Metamorfóza rovněž zahrnuje proces propojování zjevně nesouvisejících věcí a vytváření nových spojení mezi nimi. Nemusí vždy podléhat logickému vývoji a naopak operuje s nepředvídatelností.<sup>11</sup>

Animace pracuje především s formou krátkého filmu, což nutně vede k požadavku na zhuštění velkého množství narativních informací do omezeného

---

<sup>9</sup> WELLS, cit. 1, s. 68.

<sup>10</sup> BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin, 1985, 370 s.

<sup>11</sup> WELLS, cit. 1, s. 69.

časového úseku. Postup, s jehož pomocí toho lze dosáhnout, se nazývá kondenzace. Ta v sobě zahrnuje především vynechávky (elliptical cut) a s nimi spojené přechodové efekty jako je ztlumení, zesvětlení, prolínání nebo setření a potom také komické výpustky (comic elision), jež neslouží k zestručnění informace, ale ke spojování vizuálních a slovních vtipů. O nich Wells pojednává podrobněji až v nadcházející kapitole své knihy. Kondenzaci pak shrnuje jako nejpřímější pohyb mezi narativní premisou a příslušným vyústěním.<sup>12</sup>

S procesem kondenzace úzce souvisí pojem synekdochy - nástroje, který zobrazením části postavy či objektu reprezentuje celek. V poznámce autor definuje synekdochu jako specifickou metonymii, která nahrazuje samotnou akci jejím obrazem, jako příklad je uveden symbol lahve jako zástupný obraz pro akt pití. Aby byl obraz divácky funkční, musí být synekdocha založená na charakteristických vlastnostech a asociacích vybrané části a na jejím zásadním významu pro celek.<sup>13</sup>

Výčet pokračuje již zmíněným symbolismem a metaforou. „*Symbolismus, v jakémkoli estetickém systému, komplikuje narativní struktury, jelikož symbol může být použitý záměrně jako část obrazu s konkrétním významem, stejně tak ale může být umístěn nezáměrně a divákem rozpoznán jako nositel významu, aniž by to umělec zamýšlel.*“<sup>14</sup> Problém symbolu tedy spočívá v tom, že může být chápán a interpretován různě (a to dokonce i v momentě, kdy není přítomen záměrně), což může změnit celkové vnímání filmu. Dále Wells upozorňuje na rozdíl mezi symbolem a znakem v duchu klasické sémiotiky. Znak je pouze náhradou věci, kterou ukazuje, kdežto symbol propůjčuje svému základu význam navíc. Nemůžeme ho tedy vnímat jen jako kopii, jelikož symbol má možnost upřesnit či rozvinout význam symbolizované věci. Vždy je ale nezbytný podíl diváka, bez jehož invence by symbol ve filmu de facto nefungoval.<sup>15</sup>

Metafora pak vychází ze symbolismu a přenáší abstraktní systém myšlenek do srozumitelnějšího obrazového systému. Neexistuje však žádný jednotný návod, jak převést myšlenky do obrazu, jde o značně subjektivní proces, vlivem čehož

---

<sup>12</sup> WELLS, cit. 1, s. 76.

<sup>13</sup> Tamtéž, s. 80.

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 83.

<sup>15</sup> Tamtéž.

může být metafora často dvojsmyslná a rozporuplná. Právě tím se, podle Wellse, odlišuje od symbolu, který naopak význam zpřesňuje a objasňuje.<sup>16</sup>

Další kategorie se vztahuje přímo k trojrozměrné animaci. Výrobu (fabrication) popisuje autor jako alternativní verzi materiální existence a v souvislosti s tím hovoří o vytvoření určité meta-reality v rámci animovaného filmu. V podstatě odebírá účel objektům a prostředí, jak jej známe, a umísťuje je do jiných souvislostí. Dochází tak k jakési re-animaci materiálnosti pro narativní účely.<sup>17</sup> Na slovech Jan Švankmajera Wells dokládá, že nemusí jít pouze o animaci hotových a neměnných objektů, ale také o materiál užitý při výrobě loutek (hlína, kámen)<sup>18</sup>, na který se v rámci tohoto prostředku narativní strategie budu více zaměřovat.

*„Asociativní vztahy jsou v první řadě založeny na modelech návrhu a aluze, které spojují původně nesouvisející obrazy do logického a informovaného výsledku, raději než do fantaskního.“*<sup>19</sup> Prostřednictvím asociací lze vytvářet nové a originální souvislosti mezi protikladnými figurami a formami. *„To v podstatě otevírá narativní dialektiku mezi dvěma obrazovými formami v duchu Ejzenštejnovy montáže,“*<sup>20,21</sup> uvádí Wells a následně dodává, že se tento podnět netýká zjevného vyprávění příběhu, ale vývoje vizuálního dialogu.

Ačkoliv jde o významný prvek, který pomáhá vytvářet atmosféru a udávat tempo filmu, ve své analýze se příliš nebudu věnovat zvukové složce. Jan Balej jednak ve svých filmech nevyužívá zvuk či hudbu v rámci české animované tvorby nijak nezvykle, a pak pro jeho tvůrčí styl nehraje takovou roli. Pokud už je ve filmech nějaký hlasový doprovod, zpravidla se jedná o nediegetického vypravěče. Postavy mluví jen zřídka, žádná z nich k tomu ani není konstrukčně uzpůsobena (nepohyblivá ústa, neměnná tvář).

---

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 84.

<sup>17</sup> WELLS, cit. 1, s. 90.

<sup>18</sup> Tamtéž.

<sup>19</sup> WELLS, cit. 1, str. 93.

<sup>20</sup> Montáž atrakcí S. M. Ejzenštejna spočívá ve střídání dvou různých obrazů, jejichž střetem vznikne další, zcela nový význam.

<sup>21</sup> WELLS, cit. 1, s. 93.

Jako narativní strategii uvádí Paul Wells také herectví a vystupování, které podle něj reprezentuje vztah mezi postavou a animátorem. Animátor je zde přirovnáván ke skutečnému filmovému herci, jelikož stejně jako on si musí osvojit charakteristická gesta a specifické pohyby, které pak propůjčuje loutkové postavě. Oproti aktérům hraných filmů však animátora omezují podmínky a možnosti samotného média. Prakticky má možnost vyjádřit se pouze skrze gesta a zevnějšek postavy, v některých případech také skrz propracovanější mimiku obličeje.<sup>22</sup>

Souvisejícím prostředkem je choreografie, dynamika pohybu jako narativní princip. Jako doklad její příslušnosti k médiu cituje Wells animátora Normana McClarena: „*Každý animovaný film odráží tanec, protože ve filmu je nejdůležitější pohyb.*“<sup>23</sup> V širším smyslu můžeme choreografii v animovaném filmu chápat jako samotnou animaci.

Poslední jmenovanou strategií - průnikem - autor popisuje schopnost animace zobrazovat v rámci média vnitřní a jinak abstraktní procesy, jež jsou skryté nebo mimo divácké chápání. Namísto proměny materiálu nebo symbolického zobrazení umožňuje vizualizovat princip sám o sobě, bez nutnosti přirovnávání nebo nadsázky. To pokud možno co nejopravdověji a nejrozpoznatelněji. Strategii průniku doplňuje případová studie krátkometrážního filmu Stephena Palmera - *Blindscape* (1994), v níž se tvůrce snaží animovanými prostředky divákovi přiblížit, jaký je pocit, být nevidomý. Podobný princip ukazuje také na studii snímku o autismu - *A is for Autism* (1987) Toma Webba.

Základní metodologický postup odvozený z *Understanding Animation* doplním o termíny týkající se analýzy animované postavy z knihy slovenského dramaturga, historika a teoretika Rudolfa Urce nazvané *Animovaný film*. Postava má ve filmech Jana Baleje stěžejní význam, tvoří nejvýraznější složku jeho výtvarného stylu, ale Wells se jí ve svých strategiích příliš nevěnuje.

Rudolf Urc v kapitole *Výtvarné zdroje animace* rozebírá význam úlohy výtvarníka v rámci animovaného díla a vyděluje prostředky, kterými jsou výtvarnickovy představy ve filmu realizovány. Mezi tyto prostředky řadí charakter

---

<sup>22</sup> WELLS, cit. 1, s. 104.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 111.

postavy, její proporce, oblé linie, úhel záběru, konturu a barvu, kompozici, pozadí, kombinaci technik, styl, osobnost výtvarníka a také vztah výtvarníka a režiséra (který v Balejově případě odpadá), dále zde rozebírá spolupráci více výtvarníků na jednom filmu, výtvarnou ironii, poetické barevné plochy (termín slovenského malíře Ľudovíta Fully<sup>24</sup>), experiment, mobilní malířství plátna (proud výtvarných filmů) a nevynechává ani zmínku o amatérské filmové tvorbě.

Urcova publikace se věnuje především klasické kreslené animaci, a některé uvedené prostředky tak nelze aplikovat na žánr loutky. Konkrétně jde o „oblé linie“, jež se používají k docílení jednotného rukopisu v kresleném filmu, pokud se na něm podílí více kreslířů. Proces tvorby se s větším počtem pracovníků urychlí, současně je ale složitější zachovat během kopírování jednotný vzhled postavy. Oblá nebo oválná forma a schematizace v tomto tvůrcům napomáhá. Loutka oproti tomu zpravidla zůstává tak, jak ji stvořil výtvarník, popřípadě se vyměňují pouze její části (zejm. komponenty obličeje, celá hlava nebo ruce). Může tak být propracovanější a s více detaily, zachovává si autorovu osobitost. Dál jsem z prostředků vyčlenila „konturu“, tedy obrysovou čáru figurky, která graficky ohraničuje její vizuální podobu. Postava loutkového filmu ze své hmotné podstaty ohraničující linku nepotřebuje. S tím souvisí také Fullův pojem „poetické barevné plochy“, kterou charakterizuje „*jako snahu přenést těžiště výtvarného účinku a projevu na barvu*“, jež se v obraze neobejde bez obrysové kresby. Zmínka o kresbě opět vyřazuje aplikaci na kategorii loutky, ačkoliv samotná barva je velice podstatným prvkem pro všechny typy filmu.

Jmenované odlišnosti jsou dány zejména jiným pojetím prostoru v kresleném a v loutkovém filmu. Loutkový má svou trojrozměrností mnohem blíže k hraným snímkům, jeho postavy se snadněji identifikují s živými herci, ke slovu se zde dostává osvětlení a práce s velikostí záběru, důležitou roli hraje detail. V ostatních výše uvedených postupech se však kreslená a loutková animace opět scházejí. V následující kapitole Animátorská hra Urc věnuje loutce samostatně několik stran. Přibližuje na nich technologii výroby i natáčení a upozorňuje na její specifika.

---

<sup>24</sup> Ľudovít Fulla byl slovenský malíř a grafik, nositel titulu národní umělec. Filmu se primárně nevěnoval, Rudolf Urc ale pro filmové účely využívá jeho pojem „*poetické farboplochy*“. Tím Fulla ve výtvarném umění označuje snahu přenést těžiště výtvarného účinku na barvu.

Knihy Paula Wellse a Rudolfa Urce se v mnohém shodují a doplňují, v Urcově kapitole o Animátorské hře bychom našli prvky společné narativním strategiím a v jeho Výtvarných zdrojích animace zase některé styčné body s Wellsovou kapitolou o komice v kresleném filmu.

Obecně se však dá říci, že *Animovaný film* (Rudolf Urc) se zaměřuje spíše na praktickou tvorbu animace - rozebírá technologie, kroky při psaní scénáře a postup při výrobě filmu, zatímco *Understanding Animation* se více zabývá teoretickými stanovisky a bere v potaz mnohem širší souvislosti. Zatímco Wells věnuje celou jednu kapitolu zamýšlení se nad definicí a významem animace, Urc tyto myšlenky odbude v krátkém úvodu a pouští se rovnou do zpracování animačních technologií a organizace práce. Zásadní nevýhodou Urcovy publikace je její stáří, vyšla ve slovenském vydavatelství Osveta v roce 1980 a jako taková pochopitelně nepostihuje spoustu dnes používaných postupů. V nepříliš aktuální kapitole Budoucnost animace se například zabývá nástupem počítačové grafiky a obecně užitím počítačů v animaci, což je v době, kdy i menší česká a slovenská animační studia točí své filmy na digitální fotoaparát, opravdu jen exkurzem do minulosti.

Pro lepší orientaci v rámci každého filmu vymezím nejprve ve zkratce jeho mizanscénu, na jejímž základě pak budu analyzovat využití narativní strategie. Pojem mizanscény bude odvozen z knihy *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* Davida Bordwella a Kristin Thompsonové<sup>25</sup>, včetně rozdělení na prostředí, osvětlování, kostýmy a chování postav. Pro účely animovaného filmu upravuje Bordwellovo pojetí mizanscény Lukáš Gregor v *Základech analýzy*. Jeho text byl vydán Univerzitou Tomáš Bati ve Zlíně v roce 2011 jako skripta pro studenty filmových věd, čímž je sice velice stručný, avšak přehledný a názorný.

Jak uvádí Bordwell a Thompsonová, prostředí ve filmu může fungovat buď jako pouhá kulisa k dokreslení děje nebo naopak výrazně vstupuje do narativní akce a nabývá tak na významu. V animovaných dílech se častěji setkáme s prvním případem - se statickým pozadím, které nás uvede do děje, naznačí atmosféru, ale v zásadě se na dalším rozvíjení narativu nepodílí. Dynamický prvek zde představuje

---

<sup>25</sup> BORDWELL, David, Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

postava, která je současně hlavním nositelem příběhu. Má-li tedy prostředí fungovat pouze jako kulisa, jeho rozpohybování nebo přílišná detailnost by působila spíše rušivě. V animaci jde navíc o technicky náročnou činnost, jež by byla v rámci popsaných skutečností zbytečná (mnoho kreslených filmů si dokonce vystačí s jednolitým jednobarevným pozadím).

Dalším charakteristickým znakem prostředí v animovaném filmu je jeho absolutní podřízenost tvůrci. Filmař má možnost ovlivnit sebemenší detail a mít kontrolu nad vším, co se na scéně děje, což v hraném filmu pochopitelně vždy nejde. Současně ale musí mít vše dopředu vymyšleno a navrženo a zvláště u loutkového filmu pracovat s velkou přesností a s detaily. V rámci prostředí zohledňujeme barvu a hustotu informací v obraze, dál také rekvizity a kulisy.<sup>26</sup>

Osvětlování hraje v případě Clay Animation podobně důležitou roli jako při natáčení hraného snímku ve studiových interiérech, i zde se totiž pracuje se skutečnými světly (oproti kresleným filmům). Klíčová je hra světla a stínu, jež pomáhá určit objekt pozornosti a dotvořit celkovou atmosféru. Zohledňuje se také kvalita, směr a zdroj světla.

Kostým (případně také líčení) může podávat o postavě nespočet informací. Divák z něj dokáže vyčíst období, do kterého je děj filmu zasazen, společenskou třídu postav podle toho, jak drahé šaty na sobě mají, funkci, věk i pohlaví protagonisty a v některých případech také charakter, s nímž jeho oděv koresponduje. Všechny jmenované kategorie se uplatňují také u hraného filmu. V animaci lze ještě rozlišit materiál, jenž závisí na typu animace. Konkrétně u loutek může jít o skutečné oblečení ušité na míru z různých textilií, stejně tak ale i namalované pevně na postavě.

Chování postav ztvárňuje animátor, zpravidla po konzultaci s režisérem a výtvarníkem filmu, kteří mají o vystupování filmového hrdiny jasnou představu. Nemusí se vždy jednat výhradně o lidské postavy, Základy analýzy akcentují také chování věcí a chování zvířat, která mají v animovaném filmu nemalé zastoupení. O dalším dělení rozhoduje fakt, jestli je postava nápodobou reality nebo zda je stylizovaná, což je u animovaného filmu častější. Po určení těchto kategorií

---

<sup>26</sup> GREGOR, cit. 3, s. 50.



můžeme analyzovat vizuální složky čítající vzhled, pohyb, gesta, výrazy tváře a zvukové složky.<sup>27</sup>

## Reflexe v tisku

V českém tisku se o tvorbě Jana Baleje píše jen poskrovnu. Zpravidla jde o stručné informace k premiérám jeho aktuálních snímků, recenze na ně, případně o rozhovory ohledně aktuálního vývoje české animované tvorby.

Z odborných periodik se tématu více věnuje kritický čtvrtletník *Film a doba*. V článku z prvního čísla roku 2006<sup>28</sup> rozebírá Barbora Bogová-Stehlíková jednotlivě pohádky filmu *Fimfárům 2*, který je obecně v tisku nejčastěji zmiňovaným dílem (částečně) z Balejovy dílny. Autorka v textu upozorňuje především na rozdíly mezi knižní předlohou Jana Wericha a snímky, jež na jejím základě vytvořili Jan Balej, Vlasta Pospíšilová, Aurel Klimt a Břetislav Pojar.

Populární filmové časopisy, pokud vůbec Balejovy filmy zmiňují, se omezují na stručnější recenze. Ke druhému *Fimfáru* i k *Jedné noci v jednom městě* se v měsíčníku *Cinema* vyjádřil Leoš Flodr.<sup>29, 30</sup> Subjektivně v něm udělil prvnímu filmu hodnocení 60 procent a druhému 80 procent. V dalších periodících jako jsou *Cinepur*, *Kinorevue* nebo *Premier*, se zprávy o premiérách neobjevily.

Obě jmenovaná díla registroval také *Filmový přehled*,<sup>31,32</sup> český nejdéle vycházející filmový měsíčník. Ten filmy nehodnotí, ale podrobně popisuje jejich obsah a podává seznam členů tvůrčího týmu. Informace o kompletní filmografii, autorovi a získaných oceněních pak zpracovává na svém webovém portálu.<sup>33</sup>

---

<sup>27</sup> GREGOR, cit. 3, s. 76 - 83.

<sup>28</sup> BOGOVÁ-STEHLÍKOVÁ, Bára. Listování Fimfárem. *Film a doba*. 2006, č. 1, s. 59 - 61. ISSN 0015-1068.

<sup>29</sup> FLODR, Lukáš. Fimfárům 2. *Cinema*. 2006, č. 3, s. 80 - 81. ISSN 1210-132X.

<sup>30</sup> FLODR, Lukáš. Jedné noci v jednom městě. *Cinema*. 2007, č. 2, s. 87. ISSN 1210-132X.

<sup>31</sup> BARTOŠEK, Tomáš. Fimfárům 2. *Filmový přehled*. 2006, č. 3, s. 13 - 14. ISSN 0015-1645.

<sup>32</sup> BARTOŠEK, Tomáš. Jedné noci v jednom městě. *Filmový přehled*. 2007, č. 2, s. 27 - 28. ISSN 0015-1645.

<sup>33</sup> FILMOVÝ PŘEHLED. Národní filmový archiv [online]. ©2016 [cit. 2017-01-15]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/>

Významným zdrojem informací se pro mě staly také rozhovory s režisérem v Týdeníku Rozhlas. Čerpala jsem z jejich záznamu v elektronické podobě.<sup>34</sup>

Téma Balejových filmů se dosud nestalo předmětem žádné odborné práce.

---

<sup>34</sup> TÝDENÍK ROZHLAS. Vydavatelství Českého rozhlasu [online]. ©2017 [cit. 2017-01-13]. Dostupné z: <http://www.radioservis-as.cz/tydenik/>

## 1. Moře, strýčku, proč je slané? (2006)

Úvodní příběh celovečerního snímku *Fimfárum 2* přivádí na obrazovku pohádku Jana Wericha o dvou bratřech a kouzelném mlýnku. Kouba i Marek oba představují klasické pohádkové archetypy - chudého dobráka s velkou rodinou a zámožného chamtivce, který si na svou ženu a dítě sotva vzpomene, protože „*ty do majetku nepočítá*.“<sup>35</sup> Chudý, ale pracovitý Kouba získá od čertů mlýnek, který namele cokoli, co si člověk přeje a zastaví až ve chvíli, kdy zazní správná kouzelná formule. Jeho závistivý bratr Marek kouzelný dar ukradne a za trest nakonec společně s ním skončí na mořském dně, kde mlýnek donekonečna mele sůl.

Pohádkou provází hlas samotného Jana Wericha<sup>36</sup>, který zde funguje jako nediegetický vševědoucí vypravěč, a v dialogích postav jej doplňuje hlas Oty Jiráka. Diegetická mluva se však v celém filmu objevuje jen velmi málo - často v podobě několika slov, citoslovcí nebo nesrozumitelného mumlání, což slouží spíše k oživení postav než k posunu příběhu.

### 1.1. Mizanscéna

Největší část děje<sup>37</sup> se odehrává v kulisách malé vesnice, z níž vidíme Koubovu bortící se chalupu, Markův statek v sousedství a miniaturní návěs se vším, co k ní patří - s radnicí, kostelem a hospodou, později také s pomníkem kouzelnému mlýnku. „Exteriérové“ prostory s trojrozměrnými stavbami dokresluje modré malované nebe v pozadí. Jelikož první scény probíhají v zimě, prostředí je laděno do bílé a nevýrazných tónů šedé. Historickou dobu, do níž je děj zasazen, nemáme přesně specifikovanou, což je pro žánr pohádky charakteristické. Jak uvádí Jan Balej: „*Není to naprosto tradiční česká vesnice, už mají traktory, televizi, antény, ...*“<sup>38</sup> Z tradičních prvků přesto vidíme v rohu návěsi vystavěnou májku nebo zděnou radnici s podloubím. Za traktor a televizi vesničané vděčí filmovému scénáři,

<sup>35</sup> *Fimfárum 2 - Moře, strýčku, proč je slané* [film]. Jan BALEJ, Hafan film Praha, 2006 - 0:01:05.

<sup>36</sup> Ve filmu jsou použity audio nahrávky pořizené hudebním vydavatelstvím Supraphon.

<sup>37</sup> Sedm minut z celkových dvaceti, zbytek času je rozdělen mezi lokace pekla, mýtiny, přístavu a lodi

<sup>38</sup> Film o filmu *Fimfárum 2* [film]. Linda JABLONSKÁ, MAUR film, 2006 - 0:17:28.

ve Werichově knižní předloze jezdí Marek ještě na koni a televize, ačkoliv zmíněna, ještě nebyla vynalezena. Podobné odkazy na současnost lze zachytit napříč celým dílem (letadlo s nápisem „Volte Koubu“, masky Batmana, alarm doma u Koubových), což působí jako ozvlášťující prvek a současně vyjadřuje nadčasovost příběhu.



Obrázek 1 - Náves s pomníkem mlýnku

Další lokaci představuje peklo (potažmo také mýtina, odkud se Kouba do pekla dostane). Už vstup v podobě mechanického výtahu dává tušit, že technický pokrok dorazil také mezi čerty. Při příchodu Koubu „uvítá“ spící vrátný s lahvemi medoviny kolem sebe, a tak jej k Luciperovi vedou jen všudypřítomné ukazatele. Sám Luciper působí spíš jako vedoucí úředník než vládce pekel. Sedí za pokladnou v tmavé kanceláři, kolem něj se povalují pytle napočítaných peněz, stvrzenky a dokonce obrazy slavných mistrů (Munch - Výkřik). Na stěně za úřednickým stolem můžeme vidět čtvery hodiny ukazující světový čas (konkrétně v Madridu, Osace, v Tampere a na Žižkově<sup>39</sup>, s nimiž je Luciper zjevně v kontaktu také podle vlaječek na svém psacím stole) a pod nimi zarámovaný graf. Opět se tedy objevuje mnoho vtipných narážek na dnešní dobu a autor ukazuje, že také ryze pohádkové bytosti, jakými jsou čerti, mohou mít své slabosti a být „lidštití“. Balej zachovává prvky typické pro prostředí pekla, jimiž jsou řetězy, oheň a červená barva, ale používá je nezvyklými způsoby. Řetězy slouží jako zábradlí po cestě do Luciperovy

<sup>39</sup> Pražská čtvrť Žižkov, odkud Jan Balej pochází, se stala častým motivem jeho příběhů. S inspirací žižkovskou ulicí se setkáme také v *Jedné noci v jednom městě*.

kanceláře, červená se objevuje na tapetách a koberci a místo podpálených kotlů s vařící vodou se Koubovi naskytá pohled na „Opékárnu“, „Smažírnu“, „Pražírnu“ a „Udírnou.“



Obrázek 2 - Kouba při vstupu do pekla

Zcela odlišným prostředím je přístavní město, do kterého Marek odjede s ukradeným mlýnkem. V kontrastu k české vesnici je provedeno v o něco světlejších barvách a poprvé se zde výrazně dostává ke slovu digitální animace, již se Jan Balej ve svých filmech spíše vyhýbá. O důvodech se zmiňuje v rozhovoru pro Týdeník Rozhlas:

V našem studiu opravdu stále pracujeme tradiční metodou a přiznám se, že to zatím nehodlám měnit. Možná i proto, že digitální technologii moc nerozumím, je na mě náročná. Především je ale pravda, že u nás jsme zvyklí pracovat po svém, a k tomu patří, že kdo dělá film, musí si na všechno sám sáhnout. Taková už je tady tradice. Neumím si představit, že bychom všechno dělali virtuálně přes počítač.<sup>40</sup>

Výjimka nastala v případě moře, které bylo kompletně digitálně naanimováno, celkový styl filmu ale nijak neruší. Naopak společně s modrým pozadím nebe nechává v záběru s plující lodí vyniknout její mohutnou siluetu.

<sup>40</sup> PILÁTOVÁ, Agáta. Titulní rozhovor: Jan Balej, výtvarník a režisér. *Týdeník Rozhlas* [online]. 2007, č. 17 [2017-01-13]. Dostupné z: [http://www.radioservis-as.cz/archiv07/17\\_07/17titul.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv07/17_07/17titul.htm)



Obrázek 3 - Loď a digitálně vytvořené moře

Osvětlení v *Moře, strýčku, proč je slané?* není v rámci loutkového animovaného filmu pojato nijak nezvykle. V denních exteriérních scénách se využívá měkkého světla, stíny jsou téměř neznatelné. Interiéry jsou o trochu tmavější a ve všech třech případech, s nimiž se v pohádce setkáváme<sup>41</sup>, se do jejich osvětlení zapojuje horní diegetické světlo v podobě lustru nebo lampy. Ani zde ale nejsou stíny nijak výrazné, a to dokonce ani v prostorách pekla, kde by se mohl uplatnit potenciál vysoce kontrastního tvrdého svícení ke zvýšení dramatičnosti a tajemna.

Jedinou výjimku v práci se světlem představuje scéna krádeže mlýnku. Marek se ke Koubovi plíží v noci s rozsvícenou baterkou, která tak představuje ojedinělý zdroj světla a vytváří za objekty dlouhé tmavé stíny. V několika záběrech dokonce zloděj natočí baterku sám na sebe tak, že se osvětluje zespodu, což je prostředek vhodný pro zesílení dramatického efektu a hojně se využívá v hororovém žánru.<sup>42</sup> Jedinkrát za celý film se na scénu díváme z Markova subjektivního pohledu - společně s ním sledujeme v kruhu světla spící Koubovy, poté jejich děti dřímající u zrnící televize (další zdroj slabého světla) a nakonec se v centru obrazu octne kouzelný mlýnek. Jeho krádež spustí další světelný efekt, tentokrát v podobě dvou červeně blikajících žárovek alarmu. Dalo by se očekávat,

---

<sup>41</sup> Jedná se o interiér Koubova domu, pekla a kajuty lodi.

<sup>42</sup> GREGOR, cit. 3, s. 75.

že právě v této chvíli získá děj na větší dynamice, Marek však téměř bez komplikací odběhne s mlýnkem z chalupy a další vyprávění už se odvíjí za běžného osvětlení.

O blíže nespecifikované době Werichovy pohádky jsem se zmiňovala již v podkapitole o filmovém prostředí, podobná situace nastává také u kostýmů. Ačkoliv je ze zřejmých důvodů nelze označit za dobové, tvůrcům se podařilo vybrat

odpovídající odívání, které zbytku mizanscény nijak neodporuje. Více než doba je v kostýmech zohledněna funkce a společenská třída postav.

V žánru pohádky se zpravidla požaduje zřetelně oddělit dobré od zlého a prostého člověka od bohatého, k čemuž výrazně dopomáhá vzhled postavy. Už při prvním seznámení s bratry tedy poznáváme, že drobný hubený muž v červeném vlněném svetru, hnědých manšestrových kalhotách s kšandami a ve vysokých gumácích bude chudák Kouba. Aby nebylo pochyb, drží v ruce koště, zatímco jeho bratr Marek má ruku odloženou na volantu svého traktoru. Bára Bogová-Stehlíková popisuje ve svém článku Marka jako „*bohatého a zlého kulaka se vším, co k tomu patří: od obleku jen tak tak držícího na kulatém pupku, přes knírek a arogantně přihlouplý výraz, až po charakteristický klobouk na hlavě.*“<sup>43</sup>

Celá Koubova početná rodina je oblečená do identických červených svetrů, jen nejmladší dítě, ještě v zavinovačce, má místo svetru na hlavě čepici ze stejné červené vlny. S rodinou se navíc poprvé setkáváme právě ve chvíli, kdy všichni sedí u prázdného stolu a Koubova žena plete další červený obleček, zřejmě pro očekávaného osmého potomka. Kostým v tomto případě funguje jako spojující prvek všech členů rodiny, vyjadřuje jejich sounáležitost a potlačuje individualitu postav. Později vidíme Koubovu manželku chodit po chalupě v norkovém kožichu a čepci, čímž je naznačeno bohatství nabyté z mlýnku.

Oblečení ostatních obyvatel vesnice odkazuje na jejich funkci či zaměstnání - farář má na sobě charakteristickou černou sutanu s bílým kolárkem, stařena prodávající před kostelem Bible je oblečena do tmavé květované sukně a kolem krku má uvázaný šátek a místní hostinský se svým vzezřením nápadně podobá

---

<sup>43</sup> BOGOVÁ-STEHLÍKOVÁ, cit. 28, s. 60.

hostinskému Palivci z filmových adaptací Osudů dobrého vojáka Švejka.<sup>44</sup> Na rozdíl od svého realistického protějšku je však pohádkový hospodský s povoláním natolik „spjatý“, že jeho nos dokonce připomíná korkovou zátku. V závěru příběhu se objeví několik námořníků oblečených do typických pruhovaných košil v čele s maličkým kapitánem v černé uniformě.

Čert, který pomáhá Koubovi, dostal od tvůrců převlek hajného, což je motiv, jenž se vyskytuje v mnoha jiných českých pohádkách. Luciper v Balejově pojetí by se dal popsat jako prototyp „kancelářského čerta.“ Má na sobě pruhované kalhoty, červenou košili s černými návlěky na předloktí, na hlavě nakřivo posazené brýle a nad nimi na jednom rohu napíchnutou stvrzenku. Nebýt právě rohů, špičatých uší a kožešinové vesty, snadno by se mohl zařadit mezi pozemské úředníky.

Lukáš Gregor<sup>45</sup> zohledňuje v chování animovaných postav několik aspektů - z prvního členění můžeme vynechat chování věcí a zvířat, jelikož ty se jako samostatné postavy v analyzovaném snímku nevyskytují. Zůstává tedy kategorie lidí, která se dále dělí podle toho, zda lidští protagonisté napodobují reálné herce nebo zda podléhají umělecké stylizaci. Tvorbu Jana Baleje lze bezpochyby označit za výrazně výtvarně stylizovanou. Jeho loutky v sobě zachycují a zveličují nedokonalosti lidské tváře i figury, sám autor ale odmítá tvrzení, že by někoho přímo karikoval nebo se záměrně snažil vytvářet ošklivé či odpudivé obličejy. Naopak, při jejich modelování vychází z reálných lidských rysů a z vědomí, že žádná tvář není zcela dokonale symetrická. Deformaci loutek vysvětluje svou pracovní metodou - místo aby v každém záběru střídal několik hlav či obličejových částí s různou mimikou - používá (zpravidla) jednu, která funguje univerzálně. Z různých pohledů kamery působí výraz tváře vždy trochu jinak a jediná hlava tak může vyjádřit více různých pocitů. „*Stačí, že máte zdvihnutý koutek úst a ona z jedné strany může vypadat příjemně a z druhé strany dotvořit dojem nějaké negativní emoce.*“<sup>46</sup>

Ačkoliv postavy v pohádce *Moře, strýčku, proč je slané?* mezi sebou občas promluví, není v žádném z dosavadních Balejových filmů využita technika lip-

<sup>44</sup> Dobrý voják Švejk [film], Karel STEKLÝ, 1956.

<sup>45</sup> GREGOR, cit. 3, s. 76 - 83.

<sup>46</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.



syncu.<sup>47</sup> Tváře postav tedy zůstávají prakticky nehybné. Významným prvkem ve hře výrazu se stávají oči, pro které autor volí vždy výrazný lesklý materiál. Jejich barevnost a světelné odlesky potom mohou dopomoci k docílení požadovaného dojmu.<sup>48</sup> Jen výjimečně je použito mrkání, většinou k vyjádření údivu nebo nechápavosti. Zbytek sdělení závisí na animaci loutky, o které se podrobněji zmíním v kapitole o narativních strategiích.

## 1.2. Narativní strategie

Metamorfóza, jak ji popisuje Wells, je spíše doménou Cell nebo Clay Animation, které poskytují více možností k proměnám linií a tvarů. Balejovy, a obecně loutkové, filmy si z podstaty materiálu zachovávají realističtější charakter. Přesto i zde můžeme hovořit o jisté formě metamorfózy, a to při manipulaci s objekty nebo prostředím.<sup>49</sup> V podstatě ji lze u loutky pojmout jako samotný proces animování - protože čím jiným je animace, než právě manipulací s objekty? Loutková figura se sice nemění v jiný objekt, mění se však pod rukama animátora v „živou“ bytost. V rámci rozboru metamorfózy se tedy zaměřím zejména na způsob animace vybraných postav.

O oživení loutek v Balejově filmu se postaral zkušený animátor Alfons Mendsdorff-Pouilly. Použil k tomu klasickou pookénkovou animaci (24 snímků za sekundu). Absenci lip-syncu nahradil různými náklony a pohyby hlavy, takže divák je vždy schopen rozeznat, která z postav právě hovoří (často také proto, že kamera zabírá přímo na ni). Každou repliku vypravěče či loutky doprovází odpovídající gesto, které umocní nebo vyjádří se slovem spojenou emoci. Ve scénách beze slov přebírá narativní funkci řeč těla. Když například Kouba prochází pekelnou chodbou do Luciperovy kanceláře, kráčí pomalu a neustále se ohlíží, čímž dává najevo své obavy a rostoucí strach. Jindy se pohybuje svižně a vzpřímeně, v kontrastu k Markovi, který, pokud už vůbec sleze se svého traktoru, má těžkopádnou chůzi

---

<sup>47</sup> Lip synchronization (lip-sync) je termín označující spojení hlasu s odpovídajícími pohyby rtů, u filmu se s ním pracuje zpravidla až v postprodukční fázi tvorby.

<sup>48</sup> Jak velký význam může hrát pro výraz tváře právě odlesk v očích lze doložit na práci polského režiséra a animátora Piotra Dumaly, v jehož filmech mihotavá světélka v očích tvoří často jedinou pohyblivou část obrazu. -GREGOR, cit. 3, s. 82.

<sup>49</sup> WELLS, cit. 1, s. 69.

a trochu shrbená záda. Zajímavou figurou je v rámci animace hajný - čert, který jako jediný vykazuje nadpřirozené schopnosti. Překvapí Koubu, když se náhle objeví na mýtině a promluví na něj. Působí sebejistým dojmem, tím víc, že na chudého sedláka shlíží z vyvýšeného místa a pokuřuje dýmku. V této chvíli zatím vypravěč ujišťuje diváka, že jde o hajného - jeho způsob pohybu, kdy dělá dlouhé skoky z pařezu na pařez a následně se vypaří a ve vzduchu po něm zůstane pouze dýmka a několik obláček kouře, dává však jasný signál, že to nebude obyčejný myslivec. Později dojde k odhalení jeho pravé identity, čert přizná rohy a ocas, který se pak stává součástí jeho gestikulace. Svým způsobem u něj můžeme hovořit o dvojí metamorfóze - a to o proměně hajného v čerta, která, ačkoliv není příliš výrazná, pořád znamená transformaci obyčejné bytosti v nadpřirozenou, u Wellse spojení reality a snu.<sup>50</sup> Druhou proměnu objektu lze pozorovat při čertově zmizení, kdy namísto postavy vidíme náhle jen její atribut - dýmku. Ta v závěrečné scéně na lodi dokonce funguje jako zástupný objekt za čerta a „sama“ přijde varovat kapitána lodi, ať Marka nezachraňují.

Při porovnání původního Werichova textu *Moře, strýčku, proč je slané?* a z něj vzniklé animované pohádky lze dobře sledovat, jakým způsobem byla ve filmu použita zkratka. Jasně vidíme, jaké knižní pasáže Jan Balej ve scénáři vynechal a jak se rozhodl je nahradit. Kniha *Fimfárum*<sup>51</sup> od Jana Wericha, z níž zmíněná pohádka vychází, není předmětem zájmu této práce, slouží pouze k doložení Wellsovy kategorie kondenzace.

Předmluvu pohádky, jež vysvětluje její název a oslovení „strýčku“, vyškrtává režisér úplně, neboť není pro rozvoj narativu podstatná. Děj nás zavede rovnou na vesnici a představuje oba bratry. V jediném záběru ukazuje veškerý Koubův majetek čítající polorozbořenou chalupu ohraničenou plotem s chybějícími laťkami. Marek, který má „*ovce, krávy, voly, lány, rybníky, husy, kachny, slepice, holuby, prasata, vinice, lesy*“<sup>52</sup> je všechny vměstnal do vysokého patrového domu, takže v kontinuálním pohybu kamery vidíme ve zkratce okny celé jeho bohatství. Úplně nahoře kamera najede na polodetail vikýře, v němž stojí Markova žena a dítě,

---

<sup>50</sup> WELLS, cit. 1, s. 69.

<sup>51</sup> WERICH, Jan. *Fimfárum*. Praha: Československý spisovatel, 1968, 190 s.

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 67.

kteří jsou tímto degradováni jen na jakousi součást jeho inventáře<sup>53</sup>. Oba jsou navíc pouze nakreslení, což prozrazuje, že nebudou v příběhu ani v Markově životě hrát příliš významnou roli, na rozdíl od sedmi Koubových potomků, kteří jsou všichni tvořeni samostatnými loutkami. V úvodních čtyřech záběrech si tak divák udělá jasný obrázek o společenském postavení obou bratrů a o jejich vztahu k rodinám.

Další zestručnění je přímo odvozeno z knižní předlohy. Odstavec začíná větou „*Najednou tu byly Vánoce,*“ což Jan Balej jednoduše vyřeší tím, že nechá doprostřed stolu, kolem kterého sedí celá Koubova rodina, dopadnout malý vánoční stromek<sup>54</sup>, scéna se jinak nezmění, ale pro vyjádření příchodu Vánoc do chudé chalupy, tento jediný symbol naprosto dostačuje.

V následující scéně jde Kouba žádat bohatého bratra o výslužku ze zabijačky. Toho to natolik rozčílí, že po chudém sourozenci mrští půlku prasete a pošle ho s ní „k čertu“. V knize vezme Kouba prase přes rameno a vydá se s ním na cestu domů, což je moment, kdy skutečně potká hajného - čerta. Ve filmové verzi spolu bratři sousedí, Kouba by tedy neměl příležitost na čerta v tak krátkém úseku narazit. Filmový Marek proto hodí půlku prasete přes celou vesnici, což je snímáno z ptačí perspektivy, a ta se zapíchne do pařezu na mýtině, kde ji Kouba najde. Elipsou se přesune do nové lokace, v níž se bude odehrávat další děj.

Vizuální zkratkou je rovněž ztvárněno Koubovo zbohatnutí. Poté, co získá mlýnek, vidíme ho po zatmívačce sedět doma u stolu, který byl předtím vždy prázdný, a na kterém se teď díky kouzelnému mlýnku, použitím jednoduchého skokového střihu, postupně objevují talíře s nejrůznějším jídlem a sladkostmi. Další záběr ukazuje Koubovu ženu parádící se před zrcadlem a poté ještě děti, které všechny sedí u televize v maskách Batmana.

Vynechávku se zatmívačkou využívá režisér také při přesunu Marka s mlýnkem z rodné vesnice do přímořského města. V závěrečné scéně potopení lodi se záběr prolne s pohledem na mořské dno, kam dopadl utopený mlýnek a příběh

---

<sup>53</sup> Stejným způsobem je ve druhé části filmu vyjádřeno Markovo zchudnutí a osamění - znovu v jízdě kamery vidíme jeho statek, tentokrát jsou ale okna prázdná, zatlučená prkny a z vikýře vyhlíží sám Marek s lahví v ruce, žena jej opustila.

<sup>54</sup> BOGOVÁ-STEHLÍKOVÁ, cit. 28, s. 60.

ukončí už jen slova vypravěče o tom, že „*dokud ten mlýnek bude mlít, bude moře vždycky slané.*“<sup>55</sup>

Pomocí zástupného znaku<sup>56</sup> je řešena pasáž vyprávějíci o zbohatnutí vesnice. Místo skutečných chalup, zahrádek, chlévů, napajedel a traktorů, které vesničané díky mlýnku získali, a které vypravěč popisuje, vidíme v záběru noviny a na jejich otáčejících se stránkách se můžeme dočíst o právě komentovaných úspěších. Text a písmo obecně hrají ve filmech Jana Baleje významnou roli, ať už se objevují v novinách, na cedulích nebo vývěsních štítech. Častěji než popisnou funkci, která by udávala zásadní význam, plní úlohu vizuálního vtipu (například zmíněné hodiny v Luciperově kanceláři) nebo slouží k ozvláštňení prostředí. V některých případech se jedná o intertextuální odkazy - Koubovi mají v chalupě gramofon, na němž je vyobrazen sedící pes - odkaz na slavné britské hudební vydavatelství *His Master's Voice* a jejich logo se psem. Za zmínku stojí také jméno lodi, na kterou se nechá najmout Marek. Na jejím boku si můžeme všimnout nápisu „*Makaróna Genova*“, což jasně napovídá, že jde o plavidlo z Itálie. Nejenže název přímo obsahuje italské přístavní město Janov, ale ukazuje na typický italský pokrm - makaróny - což je často používáno také jako hanlivé označení pro Itala. Podobné užití textů vysledujeme ve většině Balejových filmů a lze se domnívat, že zaujetí písmem vychází alespoň částečně z autorova předchozího studia grafiky.

Symbolický význam můžeme v *Moře, strýčku, proč je slané?* přičíst třem různým sněhulákům, kteří se vyskytují ve třech různých lokacích příběhu. První stojí před Koubovou chalupou a vypadá prostě. Je malý, ozdobený uhlím, starým hrncem, místo nosu má mrkev a ruce prázdné. Vypovídá o obyčejnosti místa, do kterého je zasazený. Vzápětí se Kouba zastaví před Markovým statkem, který hlídá mohutná sněhová postava s tlačenkou místo očí a nosem z jitrnice. Když se Kouba pokusí kus vzít, sněhulák ho praští kyjem, stejně jak by to udělal lakomý Marek. Poslední sněhulák se nachází na mýtině, odkud se vstupuje do pekla. Kompozičně je postaven tak, že si jej divák nemusí při prvním záběru všimnout, vzezřením ale jasně odkazuje na příslušnost k čertům - má rohy, drápy a zamračený výraz, na místě působí znepokojivě. Tento obraz koresponduje s dějem, který se

---

<sup>55</sup> WERICH, cit. 51, s. 73.

<sup>56</sup> WELLS, cit. 1, s. 83.

na mýtině odehraje - Kouba potká čerta, jenž na první pohled vypadá jako obyčejný hajný, při bližším pohledu je však zřejmé, že s ním něco nebude v pořádku.

Co se týká výroby loutek, používá Jan Balej ve Werichově pohádce klasický postup tvorby. Loutky jsou přibližně 20 cm vysoké<sup>57</sup>, což je standardní a nejpraktičtější velikost pro jejich animování a přizpůsobení velikosti kulis. Základ pro tělo tvoří kovová konstrukce s klouby, kterou si studio Jana Baleje nechává vyrábět na zakázku, zbytek komponentů už většinou vytváří sám autor se svými spolupracovníky. Na tvorbu hlavy užívají různé umělé hmoty, které dál začišťují a barví. Balej jako výtvarník aplikuje poměrně realistické barvy, obličej ale nejsou nikdy barevně zcela jednolitě a hladké, zřetelné je vidět jejich stínování (zejména kolem očí, které tak lépe vyniknou) a znatelná je také struktura použitého materiálu. Právě tyto „nedokonalosti“ představují podstatnou část autorova výtvarného stylu. Vlasy loutek jsou v případě tohoto díla udělány pevně, ze stejného materiálu jako celá hlava. S takto upravenými figurkami se animátorovi pracuje snadněji, jelikož nemusí hlídat nechtěný pohyb pramenů vlasů. Oděvy vznikají z běžných materiálů, různých druhů textilu nebo vlny a zakrývají celé tělo loutky. Všechny kulisy jsou tvořeny trojrozměrně s plastickým povrchem, například na rozdíl od pozdější *Jedné noci v jednom městě*, kde trojrozměrné městské domy pokrývají reprodukce fotografií.

---

<sup>57</sup> URC, cit. 2, s. 109.

## 2. Jedné noci v jednom městě (2007)

Povídkový film sestává ze tří příběhů, které spojuje motiv městské čtvrti se starými oprýskanými domy a podivnými obyvateli v nich. První povídka, jejíž název nese celý projekt, byla dokončena již v roce 2000, následoval pětadvacetiminutový snímek *Ulity* z roku 2004 a o dva roky později vznikl třetí film, *Větvíčka a Ploutvička*. Ačkoliv jsou od sebe jednotlivá díla oddělena mezititulky, film začíná i ukončuje postava staré lampářky, která na začátku „vnáší“ do příběhu světlo a na konci jej naopak „zhasíná“, děj mezi těmito dvěma úlohami tak působí celistvěji.

Námět i scénář vytvořil Jan Balej společně s dramaturgem a scénáristou Ivanem Arsenjevem. Funkci animátora opět zastal Alfons Mensdorff-Pouilly a za kamerou stál spoluzakladatel Balejova studia, Miloslav Špála. Příběhem tentokrát neprovází vypravěč, vyjadřování postav se omezuje spíše na zvuky, povzdechy, mumlání, zřídka padne srozumitelné slovo. Autorem této zvukové realizace se stal Jan Novotný, Václav Poul a Jíří Lábus.

### 2.1. Ulity

#### 2.1.1. Mizanscéna

Děj prvního snímku, *Ulity*, nás zavede do interiéru činžovního domu postaveného pravděpodobně někdy na konci minulého století. Už z počáteční scény je divákovi jasné, že od těch dob se v něm mnoho nezměnilo. Dominantu úvodního záběru tvoří schodiště s balustrádovým zábradlím a navlhkým obložením, po němž nás vede první z nájemníků. V rohu za ním se nachází jediná uschlá květina a v prvním plánu si můžeme všimnout zašlého domovního řádu. Atmosféru obydleného domu umocňují zvuky tlumených kroků, kašlání, smích a bouchání dveří. Použito je jen velmi slabé osvětlení, poměrně zřetelně lze vidět stíny. Ve výsledku scéna působí velice naturalisticky, ačkoliv se jedná o uměle vytvořené kulisy, v nichž se pohybují stylizované loutky.

Právě skutečnost, že se celá první povídka odehrává na chodbě domu nebo v jednotlivých bytech - tedy pouze v interiérových prostorech - umožnila Janu

Balejovi zvolit pro ni netradiční typ loutek, které se vymykají z veškeré jeho dosavadní tvorby. Předně se liší svou velikostí - některé z loutek použitých v *Ulitách* měří na výšku i více než padesát centimetrů. Tento typ se snadněji kombinuje s reálnými rekvizitami a umožňuje více zapojit práci s detailem.<sup>58</sup> Aby byl dojem z nich ještě realističtější, odlili pro ně tvůrci skutečné lidské ruce, postavy jsou tedy pětiprsté. V animovaném filmu se pátý prst standardně vypouští, gesto ruky se bez prsteníku stává čitelnější<sup>59</sup> a snazší k animaci, jedná se tedy o další výjimečnost v rámci snímku. Kromě opravdových rekvizit mohlo být využito také skutečné oblečení. Režisér vysvětluje, že pro některé loutky nakupovali v dětském second handu<sup>60</sup>, což v podstatě odpovídá celému ladění snímku, v němž všechno působí trochu staře a omšele. Šlo o jeho první film, v němž se spolupracovalo také s parukářkou. Loutky dostaly „opravdové“ vlasy. Přes všechny jmenované realistické prvky jsou obličejové postav paradoxně ještě více deformované než v předchozích dílech. Každý rys nebo nedokonalost vyhání výtvarník do extrému, vrásky dělá hlubší, čela přehnaně vysoká a ústa pokřivená. Naplno zde uplatňuje svoji metodu univerzální hlavy, jejíž výměna by byla u velkých loutek složitá také z technického hlediska. Roli ve vzhledu figur nepochybně hraje také žánr, v němž vystupují.

V pohádce, jakou bylo Werichovo *Moře, strýčku, proč je slané?*, se zpravidla objevuje požadavek na to, aby byli její aktéři sympatičtí a líbiví (alespoň v případě kladných postav), jelikož žánr je určen primárně dětem. V novějším snímku, který bývá řazen i do kategorie hororu,<sup>61</sup> si mohl tvůrce dovolit postavy více stylizovat, možná jejich prostřednictvím také trochu odpuzovat, podle vzpomínaného tvrzení Lukáše Gregora.<sup>62</sup>

---

<sup>58</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

<sup>59</sup> PLASS, Jiří. Základy animace: Základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. s. 35.

<sup>60</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

<sup>61</sup> Česko-Slovenská filmová databáze - ČSFD.cz. Jedné noci v jednom městě. *POMO Media Group s.r.o.* [online]. ©2001-20017 [2017-03-15]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/225554-jedne-noci-v-jednom-meste/prehled>

<sup>62</sup> GREGOR, cit. 3, s. 78.

### 2.1.2. Narativní strategie

Prostřednictvím *Ulít* nahlédneme celkem do šesti různých domácností. První z nich obývá postarší bledý muž s výrazným předkusem, silnými brýlemi, vysokým zpoceným čelem a sípavým dechem. Má v podstatě všechny předpoklady pro to, aby byl divákovi nesympatický. Po krátké návštěvě v jeho staromládeneckém bytě, který zdobí všudypřítomné obrázky hmyzu a mucholapky, se dozvídáme, že má poněkud zvláštní zálibu - sám pro sebe provozuje hmyzí cirkus, jehož účinkujícími jsou mrtvé mouchy, motýli a včely. Nabízí se zde spojitost s prací Vladislava Stareviče<sup>63</sup> nebo bratrů Quayových, o kterých se hovoří v rámci narativních strategií, konkrétně u výroby (fabrication). Wells v příslušné kapitole popisuje jejich způsob re-animace zničených a mrtvých objektů, kterým negovali ortodoxní kód narace.<sup>64</sup> Prakticky oživovali, co už jednou bylo mrtvé, odporovali přirozenému řádu. V *Ulítách* hmyz neoživuje přímo animátor, avšak pohybuje jím animovaná postava v rámci příběhu a sama pro sebe předstírá, že jde o živé tvory. Zajímavá je kombinace skutečného hmyzu, gumových hraček a loutek - stejné spojení materiálu, jaké se vyskytuje napříč celým dílem. Ačkoliv by muž mohl působit dojem entomologa či milovníka hmyzu, zjevně chová náklonnost pouze k tomu, který už je mrtvý. Když se mu totiž objeví v miniaturní manéži živý mravenec, muž ho bez velkého váhání zabije a přidá do své cirkusové sbírky.

Mravenci zde plní úlohu průvodců, jež se pohybují mezi jednotlivými byty a plynule tak propojují scény. Přechod do další lokace vidíme z mravencova subjektivního pohledu, který nám ukazuje obývací pokoj přetvořený v lesní mýtinu. Krátkou chvílí se můžeme domnívat, že jde o skutečný les, na zemi leží poházené jehličí, šišky a kameny, v dalším záběru se mezi větvemi smrků objeví velký detail mužské tváře. Až odjezd kamery na celek ukáže, že myslivec sedí na posedu uvnitř místnosti vymalované válečkovým vzorem a odhalí tak absurditu celé situace. Najednou vidíme, že zvuky lesa přehrával magnetofon v rohu pokoje, že muchomůrky byly ve skutečnosti lampy s malovanými stínítky, a že většina zvířat byla vycpaná. Scéna vrcholí střelbou na „medvěda“, během níž jsou ale místo

---

<sup>63</sup> Ruský režisér a animátor, autor prvního animovaného loutkového snímku vůbec. Jako herce používal napodobeniny opravdových brouků (*Pomsta kameramana*, 1912).

<sup>64</sup> WELLS, cit. 1. s. 90 - 91.



samotné akce snímány nástěnné obrazy s motivem lovu za doprovodu psů štěkajících z magnetofonové nahrávky. Jedná se o příkladné využití metonymie, kterou Wells zmiňuje v souvislosti se synekdochou a popisuje ji jako proces, který nahrazuje samotnou akci jejím obrazem.<sup>65</sup>

Kamera poté sjede k zastřelenému zvířeti, vedle kterého sedí spokojený lovec a příznačně si krájí Lovecký salám. O pár vteřin později se v bytě objeví žena, pravděpodobně matka myslivce, a divák zjišťuje, že jeho úlovek byl ve skutečnosti pes, malý černý mops, převlečený do medvědího kostýmu. Žena jej s nesouhlasným kroucením hlavy odvádí a nechá zhrzeného syna v jeho malém světě.

Dále nás tedy příběhem vede ženská postava se psem, s níž se po schodišti dostáváme do dalšího bytu. Žije v něm člověk, který svým vzhledem i chováním zřetelně odkazuje na film Spalovač mrtvol a postavu Karla Kopfrkingla.<sup>66</sup> Nejenže mají oba charaktery stejná křestní jména (jak si můžeme všimnout, když Karel Horký vytahuje vizitku), ale zjevně také stejné zájmy. Ukazuje se totiž, že pan Horký v činžovním bytě provozuje psí krematorium. V sekvencích z jeho bytu lze identifikovat přímé aluze na Spalovače mrtvol. Kopfrkingl například pořizuje fotky zesnulých lidí, Horký zase psů, oba se stejnou zvrácenou vášní upravují a češou své „zákazníky“ na jejich poslední cestu a oba mají podobně zvrhlý smysl pro humor. Balejův spalovač to prokáže ve chvíli, kdy málem nechá zpopelnit sousedčina psa, v poslední chvíli však pec s potměšilým smíchem zastaví. Dalším odkazem je „Urnový háj“, tmavá místnost od stropu po podlahu zarovnaná urnami, téměř identická v obou filmech.

---

<sup>65</sup> WELLS, cit. 1, s. 80.

<sup>66</sup> Spalovač mrtvol [film]. Juraj HERZ, 1968.



Obrázek 4 - Polodetail myslivcovy matky a „spalovače mrtvol“

Přes symbol mravence se tentokrát dostáváme do bytu pětičlenné rodiny, jejíhož nejdůležitějšího člena představuje osel. Matka, pohublá žena s mrtvolnou tváří a šedými vlasy, se téměř nestará o vlastní rodinu, zato veškerou její pozornost a péči sklízí osel ubytovaný u nich v ložnici. Metodologicky lze toto opečovávané zvíře považovat za symbol nebo metaforu. Kvůli množství možných interpretací se v tomto konkrétním případě přikláním spíše k metafoře, která slouží k převedení myšlenek do obrazu, zároveň ale odolává jeho omezení na jeden specifický význam. „*Metafora mění doslovnou interpretaci obrazů v dvojnásobnou.*“<sup>67</sup> Na jedné straně je možné chápat uctívání oslíka<sup>68</sup> jako obrazné pojmenování jakékoli závislosti. Při ní se člověk soustředí pouze na jednu činnost, pro kterou je schopen mnoho obětovat, zatímco ostatní hodnoty jdou stranou. Přesně tak se chová žena v této scéně - vlastní rodině pouze postaví na stůl hrnec s polévkou, zatímco oslovi pečlivě připravuje večeři, zdobí ji a před vstupem do pokoje se parádí. Osla pak krmí, češe a dokonce houpe v posteli, která je zvířeti vyhrazena.

---

<sup>67</sup> WELLS, cit. 1, s. 84.

<sup>68</sup> BARTOŠEK, cit. 32, s. 28.

Vezmeme-li však v potaz gesta a výraz ženy, působí spíše bázlivě a ztrápeně. Její chování budí dojem, že se o osla stará ze strachu či z povinnosti, zatímco on ji komanduje hýkáním. V takovém případě by mohlo jít o metaforu vztahů v problémové rodině či manipulace, kterou od předchozí interpretace odlišuje výtvarné vyjádření a způsob animace postavy.

Mezi dalšími nájemníky bytu najdeme pochybného kouzelníka, který si domů zve dámskou návštěvu a předvádí jí ne zrovna zdařilé vystoupení, nebo narkomana, jenž celý příběh uzavírá. Po setkání s jeho bizarními sousedy už divák paradoxně nevnímá narkomanovo chování tolik výjimečně, ačkoliv se v podstatě jako jediný z bytu dopouští ilegální činnosti. Loutka vzhledově odpovídá typickým konvencím spojeným s uživateli drog. Na hlavě má dredy spadané do obličeje, kterému dominuje špičatý nos s velkými nosními dírkami - odkazuje ke šňupání kokainu, ve tváři spokojený nepřítomný výraz. Oči svou barvou i tvarem vyhlížejí nelidsky, Jan Balej speciálně u této postavy použil skleněné oči určené plyšovým zvířatům.<sup>69</sup> Oblečen je do svetru s etnickým vzorem a ruce mu zdobí náramky a prsten. Narkomanův stav po požití drog znázorňují střídavé nájezdy a odjezdy kamery s občasným rozostřením obrazu, záběr ukončuje stmívačka.

Spojujícím motivem všech minipříběhů v prvním snímku jsou právě ulity. Ulity jako symbol uzavřenosti a izolace ve svém vlastním malém světě, v úkrytu před ostatními, kde se každý může oddávat vlastním zálibám či neřestem a skrýt své podivínství. Dojem z filmu popisuje v recenzi časopisu Cinema Leoš Flodr: *„Lidé, zvířata a hmyz spolu vytvářejí zvláštní svět, v jehož napůl depresivní a napůl bizarní kafkovské atmosféře se mnohem lépe daří soukromým výstřednostem než vzájemné komunikaci nebo obyčejnému štěstí“*<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

<sup>70</sup> FLODR, cit. 30., s. 87.

## 2.2. Větvička a Ploutvička

Prostřední a zároveň nejkratší<sup>71</sup> povídka filmu trochu odlehčuje atmosféru zbylých dvou snímků. Jedná se o pohádkově laděný příběh dvou sousedů, z nichž jeden je ryba a druhý jabloň. Antropomorfní postavy nevyužívá Jan Balej ve své tvorbě příliš často, své zkušenosti s nimi však má. V obou jeho Večerníčcích (*Jak to chodí u hrochů*; *Karlík, zlatá rybka*) vystupují jako hlavní postavy zvířata. V novějším *Karlíkovi* se dokonce jedná o vodní živočichy. Rybu jako takovou lze označit za jeden z motivů, k nimž se režisér v rámci své tvorby stále vrací. Najdeme ji jak ve zmíněném Večerníčku, tak také v *Malé z rybárny*, která prakticky pochází z podmořského světa. Pokud ryba zrovna není hlavním aktérem příběhu, může se objevit jako rekvizita.<sup>72</sup>

### 2.2.1. Mizanscéna

Vypravování o Větvičkovi a Ploutvičkovi se opět odehrává v bytovém domě v nespecifikovaném českém městě. Kulisy jsou tentokrát vymalovány ve světlých okrových barvách, doplněné zelení a nasvícené měkkým světlem. Ulice nabízí ve třetím plánu pohled na dřevěné koleje, po nichž se místo vlaku projíždí čajové šálky s konvicí jako lokomotivou, čímž scénu ozvláštňuje a vdechuje jí fantaskní charakter.

Svícení a zejména barevnost se mění podle ročního období i lokace, a jelikož povídka v sobě zahrnuje celý rok a celkem čtyři různá prostředí<sup>73</sup>, má divák možnost porovnat jasně barevnou jarní ulici s ponurým šedivým hřbitovem na podzim. Roční dobu vždy na svém počátku znázorní, mimo jiné, záběr na měřidlo času. V tomto případě se jedná o hliněnou destičku nad Větvičkovou postelí, na níž je v dvoujazyčném překladu vyryt název ročního období (Jaro/Spring).

Jak už jsem předeslala, hlavní hrdiny představují strom a ryba, kteří se spolu přátelí. Ve výtvarném provedení Větvičky lze postřehnout podobnost s Otesánkem

---

<sup>71</sup> Délka povídky Větvička a Ploutvička se pohybuje okolo 14 minut, zbylé dva filmy mají každý po 25 minutách.

<sup>72</sup> V *Moře, strýčku, proč je slané?* je pečená ryba součástí hostiny u Koubových. Hejno ryb se pak ještě objevuje v závěrečné scéně pohádky, kdy se mlýnek potopí na mořské dno.

<sup>73</sup> Ulice, interiér domu, bar, hřbitov

Jan Švankmajera.<sup>74</sup> Oba jsou listnaté stromy, jejich obličej tvoří prakticky jen otvor úst, oči nebo nos nejsou nijak zvýrazněny. Končetiny mají obě komparované postavy zakončeny bohatě větvenými kořeny. Ve srovnání s Otesánkem však Větvička působí mnohem „kultivovaněji“, nosí běžné lidské oblečení a chová se přátelsky. Balej navíc vtipně využil specifik, které antropomorfní aktéři nabízejí - například když jde Větvička ven, obouvá se do květináčů a v baru si pak lije pítí přímo na kořeny.

Ploutvička odpovídá klasickému kánonu, jaký jeho autor používá pro podobné typy postav. Ačkoliv jde o rybu, má kulatou hlavu zřetelně oddělenou od těla, ploutve prodloužené do délky lidských rukou a ocasem je schopný dělat kroky. Povrch loutky je lesklý, takže při pohybu v nasvíceném prostoru budí Ploutvičkovy šupiny dojem, že jsou neustále mokré. Ani jedna z postav vyloženě nemluví, ryba ale neustále pohybuje ústy jako při dýchání žábami a vydává u toho klapavé zvuky. Strom používá ke komunikaci hluboké mručení, z nějž lze občas rozumět jednotlivým slovům.

Způsob animace postav vychází zřejmě z charakteristik jejich skutečných předobrazů. Větvička se jako strom pohybuje pomaleji a toporně, při chůzi se kolíbá. Zdá se, že s každým ročním obdobím se mění nejen vzhled jeho koruny, ale taky nálada. Na podzim vypadá zkroušeně a s posledním jablkem odchází na hřbitov vzpomínat na svoji zesnulou ženu, kdežto na jaře je společenský a plný života. Proměny listnatého stromu v průběhu roku bývají častým prostředkem ke znázornění plynutí času či koloběhu života. Stejně tak se jednotlivým sezónám tradičně přisuzují stádia lidského života (jaro jako období zrození, zima jako smrt), z čehož Větvičkova povaha zřejmě čerpá. Jeho rybí přítel se oproti tomu pohybuje rychle a mrštně. Tím, že vždy jako první přináší podnět k nové aktivitě, vnáší jeho postava do příběhu větší dynamiku.

---

<sup>74</sup> Otesánek [film]. Jan ŠVANKMAJER, 2000.



Obrázek 5 - Větvíčka a Ploutvička na podzim

### 2.2.2. Narativní strategie

Některé postupy narativních strategií jsem zmínila již v rámci mizanscény. Věnovala jsem se kategorii hraní a vystupování, z větší části výrobě a materiálnosti postav, potažmo také metamorfóze - při procesu oživení antropomorfních figur a popisu Větvíčkových proměn během roku. V této podkapitole se tedy zaměřím na užité prostředky kondenzace a synekdochy a také na metaforu a symbol.

Vzhledem k delšímu časovému rozpětí, které film zobrazuje, bylo pochopitelně nutné využít nástroje k jeho zhuštění. Uváděla jsem, že každá ze čtyř ročních dob je uvedena pohledem na diegetické měřidlo času. Tím je jasně vymezena změna doby. Po něm následuje vždy jedna scéna ze života obou přátel a děj se stříhem posouvá o další měsíce dopředu. Jedná se o zdánlivě náhodné momenty, které na sebe kauzálně nijak nepůsobí. Na jaře jdou spolu oba přátelé do baru a oslavují příchod jara, ve Větvíčkově koruně hnízdí ptáci a objevují se první květy. Léto začíná Větvíčkovou noční můrou o řezání a pálení dřeva, načež se rozhodne napsat dopis výrobci kytar a dát se mu k dispozici. Podzimní scéna zobrazuje návštěvu hřbitova a netečného Větvíčku, který přichází o své poslední listy. Výjev z velké části působí jako jeho loučení se životem. Poté ale nastupuje zima, kdy Větvíčka nachází využití jako vánoční strom a společně s Ploutvičkou

slaví ve svém bytě svátky. Časový posun lze sledovat především na proměnách hlavního hrdiny, sekundárně na prostředí ulice, která ale není v každé epizodě zcela zobrazena.

Využití synekdochy budu demonstrovat na scéně, kdy Větvička píše dopis výrobci kytar. Její funkčnost je založena především na asociacích mezi jednotlivými obrazy, na jejichž základě si divák vytvoří logickou dějovou linku. Scénu uvozuje Větvičkova noční můra (sen je odlišen pomocí zamlžených okrajů obrazu a zvuku), strom se vzbudí, rozsvítí světlo a chvíli se dívá ven z okna na hvězdnou oblohu. Poté si sedne ke stolu a listuje časopisem *Music*, název je jasně čitelný z obálky. V detailním záběru vidíme, že časopis obsahuje fotografie kytar a fiktivní rozhovor s Karlem Paříkem, který je, podle vyobrazení, jejich výrobcem. Pokud se zaměříme na text, jenž je v tomto záběru bez problému čitelný, zjistíme, že vůbec nesouvisí s hudebními nástroji. Jedná se pravděpodobně o výňatek z nějakého časopisu pro ženy, který rozebírá životní hodnoty a osamostatnění dětí, věty navíc končí v polovině a odstavce nenavazují na sebe. Autor zřejmě užil skutečný tištěný text pouze k vytvoření dojmu opravdovosti rekvizity po vizuální stránce. O jakém tématu si Větvička čte, se tedy dozvíme z obrázků. V následné scéně dojde k zrcadlu a prohlíží si své tělo, což vede k myšlence, že si představuje sám sebe jako kytaru. V detailu dopisu, jejž nabízí další scéna, se myšlenka potvrzuje. Větvička píše dopis Karlu Paříkovi a nabízí mu své dřevo k výrobě kytary. Přikládá fotografii a dopis připraví k odeslání. Sám si nakonec sedne k oknu a hraje na imaginární kytaru. Tak, i bez přítomnosti mluveného slova, pochopíme scénu na základě jednotlivých obrazů.

Synekdocha rovněž odhaluje osud Větvičkovy choti. Po jeho odchodu z bytu zabere kamera portrét ženy -stromu - se rtěnkou, perlami na krku a v šatech (kosmetiku a šperky zde autor využívá jako typické prvky pro identifikaci ženské postavy<sup>75</sup>). V levém dolním rohu obrázku je umístěna černá páska jako konvenční označení k vyjádření smutku nad zesnulými. Divák tak ze záběru jediného objektu dostává hned několik informací o Větvičkově rodinném stavu, momentálním myšlenkovém rozpoložení i o tom, kam nejspíš z bytu odešel.

---

<sup>75</sup> GREGOR, cit. 3, s. 64.

Oba protagonisty lze vnímat také skrze symbol či metaforu. Jan Balej v rozhovoru pro Týdeník Rozhlas uvádí, že se jejich prostřednictvím snažil vyjádřit svoji potřebu ticha v životě.<sup>76</sup> Příhodně si ke ztvárnění vybral němou rybu a strom, symboly mlčení a tichého naslouchání.<sup>77</sup> Těm ke komunikaci stačí nonverbální gesta. „*Bylo úplně zbytečné, aby ty postavičky mluvily, vždyť stačí, když se chytanou kolem ramen, když si přinesou dárek, tiše spolu posedí...*“<sup>78</sup> Ploutvičkův a Větvičkův vzájemný vztah podporuje význam ticha v životě a ukazuje, že nemusí mít nutně negativní konotace (izolace, nuda, nepochopení), naopak se zde stává dalším prostředkem komunikace. Po vzoru Wellsovy definice symbolu je zde rozvíjen význam nad rámec symbolizované věci. Dále připomínám již rozebíraný symbol stromu jako ukazatele plynutí času, koloběhu života.

### 2.3. Jedné noci v jednom městě

Uvedený snímek je s předchozím zmíněným propojen motivem okna. V závěrečné scéně *Větvičky a Ploutvičky* sleduje kamera obě postavy stojící v bytě u okna, záběr se zatmí, následuje mezititulek uvozující *Jedné noci v jednom městě* a znovu se objevuje okno, vizuálně odlišné, ale kompozičně stejně umístěné. Tím se divák přenesl do poslední povídky. Ta je sama o sobě segmentovaná do tří menších částí, jež se ale všechny odehrávají v rámci jedné městské čtvrti. Tentokrát autor přiznává přímou inspiraci pražským Žižkovem, jak si ho pamatuje z dětství.<sup>79</sup>

První bizarní historka vypráví o pouličním harmonikáři, který se v zoufalé snaze zlepšit svoje falešné hraní připraví o ucho a přišije si místo něj jiné, které mu přistálo v klobouku na vybírání peněz. Vzápětí se ukazuje, že šlo o pověstné uřezané ucho nizozemského malíře Vincenta van Gogha, a tak je harmonikář, místo mistrovského hraní, nucen nezastavitelně malovat výjevy z van Goghových obrazů.

O pár vteřin později už letí ucho s výkřikem z okna na malé náměstí, kde si jej všimne jiný muž, který s pugetem květin a v obleku zřejmě čeká na smluvenou

---

<sup>76</sup> PILÁTOVÁ, cit. 40.

<sup>77</sup> Dokladem významu mohou být tradiční přirovnání a ustálená spojení „mlčí jako ryba“ a „zpovědní vrba.“

<sup>78</sup> PILÁTOVÁ, cit. 40.

<sup>79</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.



schůzku. Tím začíná další příběh, *Zastavený čas*. Čekajícího muže zaujme ženská silueta ve výloze kavárny. Vstoupí, ale uvnitř najde jen starého shrbeného číšníka. Ten muže obslouží a k poslechu spustí samohrající piano, jehož melodie přivolá do kavárny duchy návštěvníků z minulých dekád (podle oděvů by se mohlo jednat o 20. a 30. léta 20. století). Naskýtá se tak pohled na osamělého šachistu, dámu z kabaretu, zhrzenou nevěstu nebo filatelistu, jenž má místo rukou pinzety, aby nepoškodil vzácné známky. S koncem skladby duchové opět zmizí a muž zůstává v kavárně sám.

Naproti přes náměstí se začíná odvíjet poslední historka pojmenovaná *Džin*. Jejími aktéry jsou dva opilci, kteří na dně poslední lahve objeví kouzelného džina a ten jim do svítání musí plnit jejich pijácká přání.

### **2.3.1. Mizanscéna**

Všemi třemi sekvencemi prostupuje postava lampářky, jíž jsem uváděla na začátku celého filmu. Zastává zde funkci svědka všech událostí a svou přítomností ujišťuje diváka, že se jedná stále o totéž prostředí a tutéž dobu.

Vydeme-li ze skutečnosti, že se Jan Balej (nar. 1958) při tvorbě prostředí inspiroval svými dětskými vzpomínkami, děj lze situovat do Prahy 60. a 70. let minulého století. Dokladem k tomu mohou být detaily v kulisách (dobové reprodukce plakátů Karla Gotta v pozadí za harmonikářem, budova Lidové školy umění). Oproti tomu zde máme lampářku, což bylo povolání provozované zejména v období 19. století, kdy města osvětlovaly plynové lampy. Časové vymezení je tedy opět spíše orientační a autor ve filmu mísí několik historických dob dohromady, jak jsme si již mohli všimnout v jeho předchozí tvorbě.

Kulisy nočního města tentokrát vytváří kombinace iluzivních dvoj- a trojrozměrných složek. Fasáda většiny domů, včetně oken a dveří, je natištěná, místy z ní vystupují plastické prvky. Postavy jsou řešeny obdobně - většinu z nich představují klasické animované loutky, ale objevuje se například figura policisty,

kteřá má svou konstrukci blíže k dvojrozměrné ploškové postavičce.<sup>80</sup> O kombinovaných technikách se v rámci animovaného filmu zmiňuje Rudolf Urc. Přestože kombinace ploškové reliéfní figurky s loutkou je podle něj většinou zapříčiněna úspornými tendencemi, může přinést překvapivé výsledky.<sup>81</sup> Toto téma rozvádí ve svém příspěvku ve sborníku tartuské školy<sup>82</sup> Jurij Lotman, její hlavní představitel. Ten si myslí, že „*směs různých uměleckých jazyků umožní rozšířit významovou škálu ironického vyprávění od lehké komediálnosti až ke smutné, tragické nebo dokonce melodramatické ironii.*“<sup>83</sup> Mluví tak na základě zkoumání kombinace fotografického média s animací, které Jan Balej právě v tomto snímku využívá.

Vzhled aktérů odpovídá klasickému Balejovu stylu, ve srovnání s velkými loutkami z *Ulit* však tyto působí líbivěji. Neobjevují se tak výrazné deformace hlav a k líbivosti jim dopomáhají také velké, kulaté a lesklé oči, které jsou podle Lukáše Gregora jedním z pravidel pro tvorbu sympatických a kladných postav.<sup>84</sup>

Jelikož se veškerý děj (kromě závěrečné pasáže, kdy už se nad městem rozednívá) odehrává v noci, uplatňují tvůrci tvrdé svícení, které je pro noční scény běžné. Pomáhá tvořit ostré stíny a některé části prostoru nechává ve tmě, což obrazu propůjčuje atmosféru tajemství.

---

<sup>80</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4. s. 144.

<sup>81</sup> URC, cit. 2, 68 - 70.

<sup>82</sup> Jurij Michajlovič Lotman se v rámci tartuské školy zabýval mimo jiné filmovou sémiotikou a filmovou estetikou, z níž vychází mnohé teoretické práce o filmu.

<sup>83</sup> LOTMAN, Jurij Michajlovič. O jazyku animovaných filmů. In: BERNARD, Jan (ed.). *Tartuská škola. Sborník filmové teorie 2*. Praha: Národní filmový archiv, 1995. ISBN 80-7004-077-7, s. 80.

<sup>84</sup> GREGOR, cit. 3, s. 79.



Obrázek 6 - Ulice z *Jedné noci v jednom městě*, závěrečná scéna

### 2.3.2. Narativní strategie

Jako ukázka metamorfózy ve smyslu procesu utváření nepředvídatelných a proti logice jdoucích spojení poslouží sekvence o uřezaném a přišitém uchu. Premisa, že pokud se člověk připraví o ucho, připevněním nového nabude vlastností jeho předchozího „majitele“, může pochopitelně fungovat pouze v animovaném filmu. Ačkoliv ve skutečnosti by bylo něco takového zcela nepřijatelné, pro Balejova harmonikáře jde o naprosto samozřejmé řešení, nad kterým se, ve své honbě za hudebním talentem, příliš nezamýšlí. Převáděno do skutečných poměrů, symbolizuje toto jednání lidskou ochotu přistupovat k extrémním řešením, pokud má člověk před sebou vidinu něčeho, co čem skutečně touží.

Metamorfózu operující se změnou jednoho obrazu v jiný nalezneme ve scéně s duchy v kavárně. V rohu místnosti sedí šachista a hraje partii sám se sebou. Kdykoliv pozvedne figurku k dalšímu tahu, okamžitě zestárne o několik let. Promění se nejen jeho tvář a vlasy, ale také pohyby, jež se stávají nejistými a pomalými. Proměna je znázorněna pomocí prolnutí dvou obrazů s mladší a starší verzí šachového hráče (obdobný postup používá režisér pro rozkvétání květu ve *Větvičkovi a Ploutvičkovi*). I zde můžeme na scénu nahlížet z roviny symbolu

a metafory. Postava se celou dobu soustředí pouze na hru a pokaždé, když se k ní přiblíží číšník s nabídkou nebo zájmem přidat se ke hře, odežene ho pryč. Tak dokončí celou partii sama a v momentě vítězství umírá. Číšník přijde naposledy, tentokrát se zlatým smutečním věncem. V symbolické zkratce je tak zobrazen příběh někoho, kdo se celý život hnal za vítězstvím a na úkor toho zůstal sám a bez většího povšimnutí. Vítězství mu ve výsledku nic cenného nepřineslo.

Z hlediska výroby (fabrication) je zajímavý moment poslední povídky o džinovi. Krom toho, že samotný džin byl tvořen prostřednictvím poloplastické animace a fázování<sup>85</sup> s následným vložením do obrazu, pracuje zde Jan Balej s poměrně netradičními materiály. Opilci si od kouzelného džina vymůžou nejprve bar s pípou. Ten jim ale po chvíli přestane stačit, a tak si nechají zhotovit stroj, který jim splní více přání najednou. Uprostřed náměstí se objeví obrovská mašina z měděného plechu opatřená množstvím páček a otvorů. Z těch začnou vypadávat uzené sardinky, krájená tlačěnka, cigarety a vytékat kečup a hořčice. Ve všech případech se jedná o reálné potraviny a předměty ve své původní velikosti, takže oproti dvacetimetrovým loutkám působí nadměrně velice a brzy začnou oba muže zasypávat. Produkty valící se a padající ze stroje jsou snímány nejprve v detailu a celý záběr pak vyvolává téměř surrealistický dojem. Zde se nabízí podobnost s filmovým stylem Jana Švankmajera, který ve svých dílech rovněž pracuje s potravinami a s předměty denní potřeby, přičemž proměňuje jejich původní funkce a účely. V Balejově tvorbě se jedná spíše o výjimečný moment. Ačkoliv se stejně jako Švankmajer zabývá tematikou snů a nadpřirozena, zobrazují je oba odlišnými způsoby.

---

<sup>85</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

## Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo na základě vybraných snímků analyzovat narativní strategie a výtvarný a animační styl, který ve svých dílech používá režisér, výtvarník a scénárista Jan Balej. Pro analýzu jsem zvolila dva animované snímky, jež jsou pro Balejův styl nejtypičtější - *Moře, strýčku, proč je slané?* z celovečerního filmu *Fimfárum 2* (2006) a *Jedné noci v jednom městě* (2007). Původně měla být do analýzy zahrnuta také *Malá z rybárny* (2015), která však v době vzniku tohoto textu nebyla, kvůli pozastaveným právům na užívání, k dispozici. Z dostupných materiálů (upoutávky, reportáže, fotografie z natáčení) jsem o jejím provedení získala alespoň obecný přehled a na jeho základě usuzuji, že film se od předchozí tvorby výrazně stylově neodlišuje, naopak rozvíjí režisérův autorský styl.

Mimo narativní strategie a výtvarné provedení jsem se v práci zaměřila na prvky mizanscény, jejichž kategorizaci pro potřeby animovaného filmu upravuje publikace *Základy analýzy animovaného filmu*<sup>86</sup> Lukáše Gregora. Čerpala jsem zejména z podkapitoly týkající se animované postavy. Postava je pro výtvarný styl Jana Baleje určujícím prvkem a v rámci jeho tvorby na sebe poutá nejvíce pozornosti. Ve výsledku jsem jen okrajově využila metodologii Rudolfa Urce, která se ukázala být méně systematická a méně aktuální než Gregorova. Poznatky Rudolfa Urce mi však pomohly k lepšímu pochopení výrobních a natáčecích postupů.

## Komparace a inspirační vlivy

Vybrané snímky mi umožnily porovnat Balejovu tvorbu v rovině filmu pro děti a filmu pro dospělého diváka. Nutno říct, že se oba žánry v jeho podání často mísí - v pohádkách zanechává malé odkazy dospělému publiku, do svých vážnějších děl zase zapojuje kouzla a nadpřirozeno. Jak ale uvádí Lotman, zdá se, že animovaný film obecně je v mnohém vhodnější právě pro druhou jmenovanou

---

<sup>86</sup> GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, 109 s., ISBN 978-80-7454-112-4.

kategorii. Animovanou postavu označuje za mimořádně vhodný prostředek pro vyjádření různých odstínů ironie<sup>87</sup> a dodává, že „*ne náhodou dosáhl kreslený a loutkový film největších úspěchů v žánru pohádky pro dospělé.*“<sup>88</sup> Tato rovina zjevně vyhovuje také Janu Balejovi, který se v rámci své autorské tvorby realizuje právě v tomto žánru. Večerníčky *Jak to chodí u hrochů* a *Karlík, zlatá rybka* oba vznikaly na zakázku České televize, *Moře, strýčku, proč je slané?* zase vycházelo z pohádkového námětu Jana Wericha. Teprve díla čistě autorská, tedy *Jedné noci v jednom městě* a *Malá z rybárny*, dávají vyniknout „temnějším“ příběhům, stylizovanějším postavám a zmiňované ironii.

Pomineme-li příběh, který od sebe oba druhy jasně odlišuje, rozdíl můžeme vidět také v barevnosti a nasvícení scény. V Balejových filmech pro děti je použita širší škála sytých barev a scénu osvětluje měkké světlo, stíny zde nehrají příliš velkou roli. Obraz je tak pro dětského diváka atraktivnější a bohatý na podněty. Aktéři, i ti záporní, budí spíše sympatie, případně pobavení. Mají pohledné, ne tolik pokřivené obličejy, kterým dominují velké kulaté oči.<sup>89</sup>

Hrdinové druhé skupiny filmů jsou spíš opačného vzezření. Mají komicky zvětšené rysy, pokřivené úsměvy a pleť nelidské barvy. Důsledkem toho působí pitoreskně nebo hrozivě. Celková barevnost bývá v těchto filmech potlačena, někdy můžou být až monochromatické (ulice v *Jedné noci v jednom městě*). Používá se zde také tvrdé svícení, takže scéna může být zčásti ponořena ve tmě a vzbuzovat tak dojem tajemství či hrozby. Podněťově jsou snímky stejně bohaté jako ty dětské. Jan Balej s oblibou pracuje s velkým množstvím detailů a rekvizit, které buď pouze dokreslují atmosféru, nebo skrývají odkaz pro pozorného diváka. Zmiňovala jsem

---

<sup>87</sup> LOTMAN, cit. 83, s. 79.

<sup>88</sup> LOTMAN, cit. 83, s. 79.

<sup>89</sup> Lesklé kulaté oči jsou jedním z poznávacích znamení postav Jana Baleje, který zastává názor, že při pohledu na loutku právě oči působí v jejím výrazu nejvíce. Vybírá pro ně proto hladký materiál, který vytváří odlesky a pracuje s jejich barevností. V kontextu české loutkové animace se s tímto setkáme jen zřídka, většinou jsou oči na figuře přímo namalované, popřípadě vymodelované ze stejného materiálu jako ostatní komponenty obličejy. Mezi současnými zahraničními tvůrci bychom našli tuto podobnost například v postavách britské animátorky Suzie Templeton, která klade důraz na realistický vzhled loutky, nebo ve filmech americké společnosti LAIKA, která se specializuje na stop-motion animaci.

také jeho využívání písmen a textů v rámci mizanscény, se kterým výrazněji pracuje například také výtvarník Petr Poš.<sup>90</sup>

Za sjednocující prvek lze považovat motivy a témata, jež prostupují všemi filmy Jana Baleje bez ohledu na žánr. Obvykle se zde objevují obyčejní lidé, lidé na okraji společnosti nebo nejrůznější podivíni. Všichni se potýkají s vlastními starostmi a problémy, ať už se jedná o chudého Koubu s početnou rodinou, kterou sotva uživí nebo o dva opilce, kteří se nad ránem toulají po Žižkově. Tématu každodennosti nikdy nechybí ozvláštňující prvek - kouzlo nebo pohádková bytost - která však jako by byla běžnou součástí tohoto světa. Příběh se tak neustále pohybuje na hranici reality a fantazie. S postavami souvisí také téma ošklivosti a odpudivosti, jež se ohledně Balejova stylu často rozebírá. Autor však spíše než o ošklivost usiluje o vytvoření osobitých postav a o vyjádření jejich charakteru skrze zevnějšek. Takovéto vizuální vyjádření je jedním z podstatných prvků animovaného filmu. Motivem, který se v jeho snímcích často zjevuje, je vzpomínaná ryba a také slon, kterého můžeme chápat de facto jako Balejův podpis nebo značku. Pro vývoj příběhu není nijak podstatný, ukazuje se spíš mimovolně jako součást prostředí (*Malá z rybárny*) nebo snů a halucinací (*Jedné noci v jednom městě*).

Jan Balej svou prací navazuje na tradici českého loutkového animovaného filmu, jak jej známe od dob Jiřího Trnky.<sup>91</sup> Stále pracuje klasickými postupy, loutky vyrábí ručně pouze v malém týmu spolupracovníků a animuje pomocí časově náročné pookénkové animace (stop-motion). Ve svých snímcích se vyhýbá mluvenému dialogu, který nahrazuje buď nediegetickým vypravěčem, nebo se spolu postavy dorozumívají pomocí různých zvuků a mumlání, podobně jako je tomu například v loutkovém *Krysaři* Jiřího Barty.<sup>92</sup> Z možných inspirátorů jsem zmiňovala také Jana Švankmajera. S tím se Balej shoduje zejména na důležitosti dotyku v trojrozměrné animaci a s tím související odměřenosti k jejímu digitálnímu

---

<sup>90</sup> Petr Poš se mimo jiné podílel na tvorbě výtvarných návrhů pro všechny tři díly *Fimfára* (*Fimfárum*, *Fimfárum 2*, *Fimfárum - Do třetice všeho dobrého*).

<sup>91</sup> Prvním celovečerním loutkovým snímkem Jiřího Trnky byl *Špalíček* natočený v roce 1947.

<sup>92</sup> *Krysař* [film]. Jiří BARTA, 1985.

zpracování.<sup>93</sup> Podle Švankmajera<sup>94</sup> ztrácí virtuálně tvořený film emocionální rovinou, kterou mu dodává dotek. V rozhovoru také zdůrazňuje funkci struktury snímaných objektů a zabírání velkého detailu, díky kterému stoupá divákův pocit autentičnosti z celého díla. Práci s velkým detailem využívá Balej v povídce *Ulity*, kde mu nadstandardní velikost loutek takovouto velikost záběru dovolí.

Z generace svých současníků či následovníků je jedním z mála, který se současně podílí na režii i výtvarném zpracování filmu. Aurel Klimt, spoluautor *Fimfárum 2*, zastává roli režiséra, scénáristy i animátora, výtvarné návrhy mu však zpracovává Martin Velíšek. Podobně ve stejném snímku postupovala režisérka a animátorka Vlasta Pospíšilová s výtvarníkem Petrem Pošem.

## Narativní strategie

Bez některých narativních strategií, které Paul Wells vymezuje, se animovaný film prakticky neobejde. Jedná se o základní stavební prvky, jejichž zastoupení je alespoň v malé míře nutné pro funkčnost každého takového díla. Jiné strategie se naopak objevují výjimečně a jsou spíše doménou experimentálních filmů a novátorských přístupů.

První skupinou mám na mysli nástroj *metamorfózy*, který je jedinečný právě pro médium animace a podle některých názorů dokonce jejím samotným jádrem.<sup>95</sup> Pokud mají filmy jen trochu komplikovaný narativ, zpravidla využívají prostředků *zhuštění (kondenzace)* a *synekdochy*. Bylo již také řečeno, že animovaný film dává velký prostor *symbolismu a metafoře*, která může být zpracována i přímo v objektu postavy. Nástroje *asociativních vztahů, zvuku, herectví a vystupování* patří rovněž

---

<sup>93</sup> Přesto se filmy Jana Baleje novým technologiím nevyhýbají úplně - klasické loutky se například natáčejí na digitální fotoaparát, film také prochází drobnými počítačovými úpravami v postprodukci.

<sup>94</sup> Tactility [video]. Jan ŠVANKMJER, *YouTube.com*, 2016. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=s2k5WRhq6Nc>

<sup>95</sup> WELLS, cit. 1, s. 69.



k běžné části většinové kinematografie. K vystupování lze přidružit *choreografii*, s jejíž pomocí se v animaci často rozvíjí narativ a vnáší dynamika.<sup>96</sup>

Do druhé skupiny, tedy k méně tradičním strategiím, jsem zařadila *výrobu (fabrication)*, jež se týká pouze 3D animace, zabývá se pojmem její materiálnosti a vzniku meta-reality. Nakonec velice specifický prostředek *průniku*: Wells o něm mluví jako o vizualizaci principu bez nutnosti přirovnání či nadsázky.<sup>97</sup> Jedná se o poměrně těžko uchopitelnou kategorii, kterou autor knihy konkretizuje případovými studii o filmech ztvárňujících vnímání nevidomého člověka a vnímání osoby s autismem. Primární snahou je zobrazení nehmotného principu sama o sobě zcela novým a originálním způsobem. Tendence k této strategii jsem v tvorbě Jana Baleje nezachytila.

Kromě kategorie průniku lze však v jeho filmech odhalit celou řadu výše jmenovaných narativních strategií. Některé z nich jsem postihla v rámci mizanscény, kde jsem zmiňovala vzhled a způsob animace postavy (otázka metamorfózy, materiálnosti, herectví a vystupování, choreografie). Ty jsou v dílech použity zcela záměrně a je s nimi cíleně pracováno. Jelikož mezi sebou postavy nemluví, stoupá význam zvukové složky a vizuálního vjemu. To znamená, že autor musí zdůraznit charakter postav prostřednictvím jejich vzhledu a materiálu, animátor pak pomocí pohybu a gest.

Dále jsem se zaměřovala zejména na ty postupy, které byly v rámci snímku dominantní nebo netradičně využité. Nejčastěji se objevovaly prostředky kondenzace - vynechávky a zkratky - které však nebyly použity nijak neobvyklým způsobem. Jednalo se o klasický stříh, v některých případech doplněný stmívačkou jako náznak ukončení sekvence (například když Marek v prvním filmu odjel z rodného města a objevil se v přístavu). Související strategie synekdochy, metafory a symbolismu byly mnohokrát zmiňovány také, a ačkoliv není snadné mezi nimi přesně rozlišit, za nejdominantnější považuji symbol. Vycházím z předpokladu charakteristiky samotného animovaného filmu, který je symbolický už svou podstatou. Postavy i rekvizity v něm fungují jako symboly skutečných lidí a věcí. V loutkovém filmu, kde má navíc tvůrce pod kontrolou každý aspekt mizanscény,

---

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 111 - 112.

<sup>97</sup> Tamtéž, s. 122.

může symboly libovolně vkládat a kontrolovat je, čehož Jan Balej využívá, když hovoří o „*odkazech pro dospělého diváka*“.<sup>98</sup>

Tvorba Jana Baleje v sobě spojuje českou animátorskou tradici s osobitostí autorského režiséra stejně, jako jeho filmy kombinují minulost s přítomností a stylizaci s realitou. Co do narativních strategií, využívá poměrně běžných postupů, které ale doplňuje působivým vizuálem postav, prostředí a nápaditými scénáři. To mnohdy více oceňují festivaloví kritici a nadšenci do animovaného filmu než běžní diváci, jejichž ohlasy jsou vesměs rozporuplné. Odtud právě pochází pojem ošklivosti a odpudivosti figur, o němž jsem se zmiňovala hned v úvodu. V rámci této práce jsem zachytila základní znaky Balejova výtvarného projevu a zčásti postihla využívané narativní strategie. Oblast jeho tvorby ale i nadále poskytuje široký prostor pro další zkoumání, také vzhledem k tomu, že je autor stále aktivní a v současnosti pracuje na novém filmu.

---

<sup>98</sup> Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

# Seznam použitých pramenů a literatury

## Prameny

### Analyzované filmy

**Fimfárum 2 -Moře, strýčku, proč je slané?**

ČR, 2006, 20 minut (celý film 90 minut)

**Režie:** Jan Balej

**Scénář:** Jan Balej

**Námět:** Jan Werich

**Animace:** Alfons Mensdorff-Pouilly

**Kamera:** Miloslav Špála

**Střih:** Magda Sandersová

**Hudba:** Vladimír Merta

**Jedné noci v jednom městě**

ČR, 2007, 67 minut

**Režie:** Jan Balej

**Scénář:** Jan Balej, Ivan Arsenjev

**Námět:** Jan Balej, Ivan Arsenjev

**Animace:** Alfons Mensdorff-Pouilly

**Kamera:** Miloslav Špála

**Střih:** Magda Sandersová

**Hudba:** Tadeáš Věřčák

## Ostatní prameny

Dobry vojak Švejk [film], Karel STEKLÝ, 1956.

Film Malá z rybárny je variací pohádky Malá mořská víla. Představí se ve Francii [rozhlasový rozhovor]. Tomáš PILÁT, *ČRo - iRozhlas*, 28. 5. 2015. Dostupné z: <https://www.irozhlas.cz/node/5419055>

Film o filmu Fimfárum 2 [film]. Linda JABLONSKÁ, MAUR film, 2006.

Jan Balej: Malá z rybárny není dětský film [rozhlasový rozhovor]. Ivana VESELKOVÁ, *ČRo Radio Wave*, 10. 6. 2015. Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/\\_zprava/jan-balej-mala-z-rybarny-neni-detsky-film--1500594](http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/jan-balej-mala-z-rybarny-neni-detsky-film--1500594)

Krysař [film]. Jiří BARTA, 1985.

Malá z rybárny (Little from the Fish Shop) – „Make of“ film - part 1 [video]. Jan KULKA, *MIRACLE Film*, 2013. Dostupné z: [http://www.malazrybarnyfilm.cz/?portfolio\\_page=film-o-filmu-pribeh-1-cast&lang=cs](http://www.malazrybarnyfilm.cz/?portfolio_page=film-o-filmu-pribeh-1-cast&lang=cs).

Otesánek [film]. Jan ŠVANKMAJER, 2000.

Rozhovor s Janem BALEJEM, nar. 1958, Praha 5. 4. 2017.

Rozhovor: Jan Balej o animovaném filmu Portrét [video]. *Kultura.cz - iVysílání České televize*, 2007. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1183619616-kultura-cz/207562228000040/obsah/112499-rozhovor-jan-balej-o-animovanem-filmu-portret>

Spalovač mrtvol [film]. Juraj HERZ, 1968.

Tactility [video]. Jan ŠVANKMAJER, *YouTube.com*, 2016. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=s2k5WRhq6Nc>

WERICH, Jan. *Fimfárum*. Praha: Československý spisovatel, 1968, 190 s.

## Literatura

BARTOŠEK, Tomáš. *Fimfárum 2. Filmový přehled*. 2006, č. 3, s. 13 - 14. ISSN 0015-1645.

BARTOŠEK, Tomáš. *Jedné noci v jednom městě. Filmový přehled*. 2007, č. 2, s. 27 - 28. ISSN 0015-1645.

BOGOVÁ-STEHLÍKOVÁ, Bára. *Listování Fimfárem. Film a doba*. 2006, č. 1, s. 59 - 61. ISSN 0015-1068.

BORDWELL David, Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. University of Wiskonsin, 1985, 370 s.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.

FLODR Lukáš. *Fimfárum 2. Cinema*. 2006, č. 3, s. 80 - 81. ISSN 1210-132X.

FLODR, Lukáš. *Jedné noci v jednom městě. Cinema*. 2007, č. 2, s. 87. ISSN 1210-132X.

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

LOTMAN, Jurij Michajlovič. *O jazyku animovaných filmů*. In: BERNARD, Jan (ed.). *Tartuská škola. Sborník filmové teorie 2*. Praha: Národní filmový archiv, 1995, s. 77-81. ISBN 80-7004-077-7.

PLASS, Jiří. *Základy animace: Základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4. s. 35.

URC, Rudolf. *Animovaný film*. Martin: Vydavatelství Osveta, 1980, 162 s.

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

### **Internetové zdroje**

Česko-Slovenská filmová databáze - ČSFD.cz. *Jedné noci v jednom městě. POMO Media Group s.r.o.* [online]. ©2001-20017 [2017-03-15]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/225554-jedne-noci-v-jednom-meste/prehled>

FILMOVÝ PŘEHLED. Národní filmový archiv [online]. ©2016 [cit. 2017-01-15]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/>

JAROŠ, Jan. *Co se děje v nočním městě. Týdeník Rozhlas* [online]. 2009, č. 42 [2017-01-14]. Dostupné z: [http://www.radioservis-as.cz/archiv09/42\\_09/42\\_divej.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv09/42_09/42_divej.htm)

PILÁTOVÁ, Agáta. *Titulní rozhovor: Jan Balej, výtvarník a režisér. Týdeník Rozhlas* [online]. 2007, č. 17 [2017-01-13]. Dostupné z: [http://www.radioservis-as.cz/archiv07/17\\_07/17titul.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv07/17_07/17titul.htm)

TÝDENÍK ROZHLAS. Vydavatelství Českého rozhlasu [online]. ©2017 [cit. 2017-01-13]. Dostupné z: <http://www.radioservis-as.cz/tydenik/>

## Seznam obrázků

Obrázek 1 - Fimfárum 2 - Moře, strýčku, proč je slané? [film]. Jan BALEJ, 2006, 0:12:13.

Obrázek 2 - Fimfárum 2 - Moře, strýčku, proč je slané? [film]. Jan BALEJ, 2006, 0:05:14.

Obrázek 3 - Fimfárum 2 - Moře, strýčku, proč je slané? [film]. Jan BALEJ, 2006, 0:16:32.

Obrázek 4 - Jedné noci v jednom městě [film]. Jan BALEJ, 2007, 0:12:02.

Obrázek 5 - Jedné noci v jednom městě [film]. Jan BALEJ, 2007, 0:35:29.

Obrázek 6 - Jedné noci v jednom městě [film]. Jan BALEJ, 2007, 1:25:27.

## **Přílohy**

### **Filmografie Jana Baleje**

1994 - Tom Paleček

2000 - Jak to chodí u hrochů (13 dílů)

2000 - Jedné noci v jednom městě (samostatná povídka)

2004 - Jak to chodí u hrochů II. (13 dílů)

2004 - Ulity (samostatná povídka)

2006 - Fimfárum 2 - Moře, strýčku, proč je slané?

2006 - Větvička a Ploutvička (samostatná povídka)

2007 - Jedné noci v jednom městě (celovečerní film složený z povídek Ulity, Větvička a Ploutvička, Jedné noci v jednom městě)

2010 - Karlík, zlatá rybka (13 dílů)

2015 - Malá z rybárny

V současnosti připravuje celovečerní animovaný film Barevný sen



## **Anotace**

### **NÁZEV:**

Analýza narativních strategií, výtvarného a animačního stylu v loutkových filmech Jana Baleje

### **AUTOR:**

Soňa Kolářová

### **KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

### **VEDOUCÍ PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

### **ABSTRAKT:**

Tato práce se zabývá loutkovými filmy českého režiséra, výtvarníka a scénáristy Jana Baleje. Analyzuje narativní strategie, které se v nich objevují, a zaměřuje se na jeho výtvarný a animační styl. Analýza zahrnuje Balejovy dva celovečerní filmy - *Fimfárum 2* - část nazvanou *Moře, strýčku, proč je slané?* (2006) a *Jedné noci v jednom městě* (2007). Pro zachycení jeho uměleckého stylu je zohledněna také filmová mizanscéna, především pak samotný objekt loutky. Metodologicky vychází práce ze systému narativních strategií Paula Wellse, jak ho popisuje ve své knize *Understanding Animation*. Na základě analýz jsou odhalovány nejvíce využívané strategie v Balejových filmech a zaznamenán jeho autorský styl a možné inspirační vlivy.

### **KLÍČOVÁ SLOVA:**

Jan Balej; narativní strategie; loutková animace; český animovaný film; mizanscéna; *Fimfárum 2*; *Jedné noci v jednom městě*

## **Annotation**

### **TITLE:**

Analysis of Narrative Strategies, Art and Animation Style of Jan Balej's Puppet Films

### **AUTHOR:**

Soňa Kolářová

### **DEPARTMENT:**

The Department of Theatre and Film Studies

### **SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

### **ABSTRACT:**

This thesis is focused on puppet films of Czech director, artist and script writer Jan Balej. It analyses narrative strategies which appear in his work and it concentrates on his art style and style of animation. Analysis includes two of Balej's feature films - *Fimfarum 2* - its part called *The Sea, Uncle, Why Is It Salty?* (2006) and *One Night, One City* (2007). For depiction of his artistic style it also takes account of film mise-en-scene, especially of puppet itself. Methodologically this thesis comes out of Paul Wells' system of narrative strategies as he describes it in his book *Understanding Animation*. On the basis of the analysis this work reveals the most employed strategies in Jan Balej's films and describes his authorial style and possible sources of inspiration.

### **KEYWORDS:**

Jan Balej; narrative strategies; puppet animation; Czech animated film; mise-en-scene; *Fimfarum 2*; *One Night, One City*