

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI  
FILOZOFICKÁ FAKULTA

---

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

**Proměny animace ve filmech Jiřího Barty**  
(Zaniklý svět rukavic, Krysař, Klub odložených)

*Transformation of animation in films by Jiří Barta*  
(*The Vanished World of Gloves, The Pied Piper,*  
*The Club of the Laid Off*)

Bakalářská diplomová práce

Vypracovala: Beata Petříková, DiS.  
(Teorie a dějiny dramatických umění)

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

---

Olomouc 2011

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použila.

V Olomouci dne 30. listopadu 2011

.....

Beata Petříková

Děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za vedení mojí práce, trpělivost, cenné připomínky, podněty a názory při zpracovávání mé bakalářské práce. Děkuji také svým rodičům za duševní i finanční podporu při studiu.

# Obsah

1. Úvod.....	5
1.1 Vymezení tématu.....	5
1.2 Vymezení cíle.....	6
1.3 Metodologie .....	7
1.4 Kritické vyhodnocení literatury .....	8
1.5 Filmové prameny .....	11
2. Výtvarné zdroje animace .....	13
2.1 Charakter.....	13
2.2 Proporce .....	14
2.3 Kontura a barva.....	15
2.4 Kompozice .....	15
2.5 Pozadí.....	16
2.6 Kamera (Záběrový úhel).....	16
2.7 Zvuk .....	17
2.8 Styl .....	18
3. Analýzy vybraných filmů.....	20
3.1 Zaniklý svět rukavic.....	20
3.1.1 Analýza filmu.....	20
3.1.2 Analýza jednotlivých částí .....	25
3.1.3 Shrnutí - <i>Zaniklý svět rukavic</i> .....	31
3.2 Krysař.....	32
3.2.1 Krátké vyhodnocení rozdílů mezi legendou, knihou Viktora Dyka a filmem Jiřího Barty .....	33
3.2.2 Vznik Bartova <i>Krysaře</i> .....	34
3.2.3 Analýza filmu.....	35
3.2.4 Použité technologie.....	45
3.2.5 Použití plánů v <i>Krysaři</i> .....	45
3.2.6 Shrnutí – <i>Krysař</i> .....	51
3.3 Klub odložených .....	52
3.3.1 Analýza filmu.....	53
3.3.2 Shrnutí – <i>Klub odložených</i> .....	62
4. Shrnutí analyzované tvorby 80. let .....	64
4.1 Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? – žánr a techniky.....	70
5. Závěr .....	75
Prameny a literatura .....	79
Prameny .....	79
Literatura.....	81
Příloha č. 1: Seznam obrázků .....	86
Příloha č. 2: Filmografie Jiřího Barty .....	87
Resume.....	95
Anotace .....	96
Annotation .....	97

# 1. Úvod

## 1.1 Vymezení tématu

Jiří Barta patří mezi originální současné režiséry, kteří se sice na jednu stranu drží tradičních postupů při animování, ale zároveň se nebojí být tvůrci novátorskými a s animačními postupy experimentovat. Svě stěžejní filmy vytvořil především v osmdesátých letech. Jmenujme snímky *Projekt*, *Diskjockey*, *Zaniklý svět rukavic*, *Krysař*, *Poslední lup*, *Klub odložených* a krátkometrážní ukázkou *Golema*. Všechny jmenované filmy jsou velmi výrazné svým autorským pojetím a ztvárněním tématu. Pro svoji bakalářskou práci jsem si zvolila snímky *Zaniklý svět rukavic*, *Krysař* a *Klub odložených*. Na těchto vybraných dílech budu zkoumat základní znaky Bartovy tvorby.

Barta začínal ve studiu Jiřího Trnky spolu s jinými autorskými režiséry (Pavel Koutský, Igor Ševčík) právě v 80. letech. Tato generace navrátila do českého filmu autorský přístup. Autoři v procesu vzniku snímků, k těmto snímkům zastávali několik různých pozic, psali scénáře, byli výtvarníky, a tento charakter tvůrčí práce vtiskl filmům rukopis autora a jeho specifický poetický přístup.<sup>1</sup> Takto autorský film definuje Veronika Klusáková ve své bakalářské práci, která byla vydána i jako studijní text pro distanční studium.

Další texty, které se věnují definici autorského filmu. Jeden článek s názvem *Autorský a nezávislý film*<sup>2</sup> a druhý článek vyšel v *Cinepuru* od Zdeňka Holého s názvem *Pojem*<sup>3</sup>. Tyto články potvrzují a definují autorský film, stejně jako již zmiňovaná skripta od Veroniky Klusákové.

K výběru filmů jsem se snažila přistupovat několika cestami. Jednou z cest bylo postupovat podle konceptu autorství, tedy vybrat pouze ty filmy, na kterých měl Barta největší podíl. Barta ve svých filmech nejvíce zastával funkce

---

<sup>1</sup> KLUSÁKOVÁ, Veronika. *Dějiny českého animovaného filmu*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. s.34.

<sup>2</sup> ŠULC, Stanislav. *MovieWeb* [online]. [cit. 2011-11-27]. Autorský a nezávislý film. Dostupné z WWW: <<http://movieweb.unas.cz/historie/autorsky.html>>.

<sup>3</sup> HOLÝ, Zdeněk. *Pojem*. *Cinepur* [online]. Březen 2003, 26, [cit. 2011-11-27]. Dostupný z WWW: <<http://cinepur.cz/article.php?article=51>>.

scenáristy, výtvarníka a samozřejmě režiséra. Na základě tohoto hlediska by se výběr filmů týkal absolventského snímku *Špirituály, Hádanky za bonbón, Diskjockey, Zaniklý svět rukavic, Projekt a Domečku, vař!*. V tomto výběru by tedy chyběly snímky jako *Krysař* či *Klub odložených*.

Zkusila jsem zvolit i jiný přístup a zahrnout při vymezení výběru filmů ještě jednu osobu, a to Edgara Dutku, který s Bartou spolupracoval na několika filmech, konkrétně právě na některých již zmíněných (*Krysař, Klub odložených*). Na těchto snímcích byl spoluautorem scénáře, ovšem zde se nedá určit, jak velký byl autorský podíl Barty a jaký byl podíl Edgara Dutky. K výběru by poté přibýly filmy *Klub odložených, Golem, Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. A nabízí se otázka, proč právě Edgar Dutka. Ani tento přístup k výběru filmů dle mého názoru není vhodný.

Další možností bylo zaměřit se na míru originality filmového stylu. Tento pohled by byl jistě zajímavý, ale velmi subjektivní a velmi těžko by se v tomto přístupu našlo logické hledisko, které by bylo zřejmé.

Výběr filmů byl nakonec zúžen na tři významné snímky 80. let (*Zaniklý svět rukavic, Krysař, Klub odložených*). Tyto snímky představují průřez Bartovou tvorbou té doby. *Zaniklý svět rukavic* reprezentuje jeden z prvních filmů tohoto tvůrčího období. *Krysař* je asi nejslavnějším snímkem Jiřího Barty, díky němuž se dostal do širšího povědomí. *Klub odložených* byl poslední snímek, který Barta natočil v tomto období. Na delší dobu se po tomto filmu odmlčel a pracoval na menších projektech (*Dopisy z Česka, Domečku vař!*). Až v roce 2009 přichází s větším projektem, který zaznamenal výraznější pozornost kritiků i veřejnosti, a to *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Vybrané filmy budu samostatně analyzovat a poté zhodnotím společné znaky Bartovy tvorby. I když Barta přistupuje ke každému filmu jinak, filmový styl a způsob animace podřizuje příběhu a širšímu autorskému záměru, můžeme v jeho tvorbě najít několik společných znaků, které jsou pro Bartu určující a podle čeho je možné poznat jeho „rukopis“.

## **1.2 Vymezení cíle**

Animované filmy nelze analyzovat stejným způsobem jako filmy hrané. „Animovaný film lze obecně charakterizovat jako souvislou řadu postupně

snímaných fází pohybu kresby, loutky, reálných neživých i živých předmětů, jejichž poloha a tvar se mění mezi jednotlivými okénky filmu.“<sup>4</sup> Na rozdíl od hraného filmu u animovaného je pohyb postav viditelný až ve výsledku. Pohyb jednotlivých postav vniká postupně, okénko po okénku. Pohyb v animovaném filmu není reálným pohybem, ale uměle vytvořeným. V hraném filmu je pohyb postav viditelný již při natáčení filmu. Akce, která v animovaném filmu probíhá, zcela záleží na autorech, režisérech snímku a je viditelná až po natočení. Není ovlivněna například změnami v přírodě, jak je tomu často v hraném filmu.

Prostřednictvím vybraných animovaných filmů (*Zaniklý svět rukavic*, *Krysař*, *Klub odložených*) budu charakterizovat režijní styl Jiřího Barty. Barta ke každému filmu hledá vhodný přístup a vhodnou techniku, jak jej ztvárnit, a proměňuje, obohacuje tak zvolené téma a scénář. Pro každý svůj film hledá takové prostředky, aby byl výsledek co nejdůvěryhodnější a pro daný film nejlepší. Na většině snímků pracuje jako výtvarník i scenárista, což svědčí o jeho důslednosti, aby výsledek byl přesně takový, jaký si Barta představuje. Zaměřím se na analýzu výše zmíněných tří filmů (*Zaniklý svět rukavic*, *Krysař*, *Klub odložených*). Ve shrnutí potom budu hledat jejich společné a odlišné znaky. Analyzovanou tvorbu z 80. let budu poté komparovat s filmem *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. S tímto snímkem budu komparovat poznatky z filmů z 80. let. Nebudu provádět analýzu jako u filmů předešlých, ale pouze upozorním na proměny, totožnosti a odlišnosti, které se ve filmu vyskytli. Zaměřím se především na použité animační techniky.

### **1.3 Metodologie**

Pro vystihnoutí režijního stylu Jiřího Barty si zvolím analýzu několik dominantních výrazových prostředků. V analýzách budu vycházet z knihy Rudolfa Urce *Animovaný film*<sup>5</sup>, a to z kapitoly Výtvarné zdroje animace. Zaměřím se na vybrané části, které autor v této knize rozepisuje. Tedy na charakter postav, proporce, konturu a barvu, kompozici, pozadí, záběrový úhel

---

<sup>4</sup> *Národní filmová archiv* [online]. [2011] [cit. 2011-11-29]. Obecný úvod k animovanému filmu. Dostupné z WWW: <<http://www.nfa.cz/obecny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>><http://www.nfa.cz/obecny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>>.

<sup>5</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. Martin : Osveta, 1984. 162 s.

(kameru), styl. Analýzy pak shrnu a interpretačně vyhodnotím, společné znaky vybraných autorských Bartových filmů. Dále se zaměřím na zvuk a jeho použití v animovaném filmu. Kameru (záběrový úhel) a zvuk doplním o poznatky z knihy Lukáše Gregora *Základy analýzy animovaného filmu*. Další kapitoly, kterými se Lukáš Gregor zabývá (mizanscéna a střih), použiji také, ale jen okrajově, pokud si to bude daný snímek vyžadovat. Tyto složky filmu jsou pro moji analýzu stěžejní.

Z hledisek, kterými se Rudolf Urc v kapitole zabývá, jsem se rozhodla vynechat tyto: okrouhlé linie, kombinované techniky, osobnost výtvarníka, režisér a výtvarník, výtvarná ironie, poetické barevné plochy, experiment, „mobilní malířské plátno“, do ouška amatérům.

Výsledky svých analýz budu komparovat s nejnovějším Bartovým filmem *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Tento snímek nebudu analyzovat podle zmíněné literatury, ale budu sledovat, se kterými složkami Barta pracuje stejně, nebo jak se jeho práce proměnila. Zaměřím se především na použité animační techniky.

## **1.4 Kritické vyhodnocení literatury**

K osobnosti Jiřího Barty a o je ho tvorbě nebylo napsáno mnoho literatury. Setkala jsem se s několika články v odborných periodikách<sup>6</sup> a v časopisech pro širokou veřejnost. Například článek Jany Horníkové Chomátové v časopise *Xantypa*<sup>7</sup> z roku 2009 se zaměřuje na seznámení s osobností režiséra, popisuje jeho život a především se zaměřuje na okolnosti vzniku filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*.

O Jiřím Bartovi byla napsána pouze jedna publikace, jejím autorem je Petr Zvoníček a nese název *Jiří Barta*<sup>8</sup>. Jedná se o velmi útlou knihu (32 stran), která přehledově seznamuje s filmy Jiřího Barty do roku 1991. Zvoníček se krátce vyjadřuje k historii vzniku filmů. Krátce hodnotí a shrnuje myšlenky filmu

---

<sup>6</sup> Film a doba, Sborník textů Animace a doba, Premiere, Filmové listy.

<sup>7</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*. 2009, 15, 7-8, s 84–88.

<sup>8</sup> ZVONÍČEK, Petr. *Jiří Barta*. 1. vyd. Praha : Český filmový ústav, 1991. s. 32.



a zmiňuje ceny, které filmy získaly. Popřípadě zmiňuje festivaly, na kterých byl film uveden. Součástí knihy jsou i vzpomínky samotného režiséra či jeho spolupracovníků. Knihu použiji k nastínění historického kontextu, popřípadě k interpretaci filmů. Součástí knihy jsou fotografie, které ilustrují děj a animaci jednotlivých snímků.

Jiřímu Bartovi jako režisérovi se pak věnuje několik knih, které jeho osobnost zasazují především do historického přehledu a krátce shrnují jeho tvorbu a vyjadřují se k němu. Jednou z těchto publikací jsou *Dějiny českého animovaného filmu*<sup>9</sup> od Veroniky Klusákové, vydané Univerzitou Palackého v Olomouci. Jedná se o studijní texty pro distanční studium. Zde je tvůrčí osobnost Jiřího Barty popsána ve stručnosti a krátce charakterizována. Autorka vyzdvihuje význam *Krysaře*, kterého krátce popisuje. Kapitulu použiji jako doplnění při chybějících informacích.

Knihou *Minimum z dějin světové animace*<sup>10</sup>, jak již název ilustruje, se zaměřuje na významné historické mezníky ve světové animaci. Edgar Dutka se pohybuje především v praktické oblasti filmu a s Jiřím Bartou spolupracoval na několika filmech (*Klub odložených*, *Golem*). Pro moji práci není samotný text příliš přínosný, ale čerpala jsem z vysvětlení charakterizace animačních technik, kterou Edgar Dutka uvedl jako poslední kapitolu. Edgar Dutka píše převážně o zahraničních režisérech a ty české upozaduje.

Další knihou Edgara Dutky je *Animovaný film, úvod do scénáristiky animovaného filmu*<sup>11</sup> (*Minimum z historie české animace*). Jedná se v první řadě o mezioborová skripta, která autor určuje pro scénáristiku animovaného filmu a studentům scénáristiky filmu. V kapitole věnované scénáři je mnoho informací užitečných pro studenty praktických oborů, budoucí scénáristy a režiséry, avšak studenti filmové teorie tuto část knihy využijí pouze okrajově. Historii české animace pojímá Edgar Dutka stručně a vypichuje několik významných studií a ateliérů, které se animací zabývaly.

---

<sup>9</sup> KLUSÁKOVÁ, Veronika. *Dějiny českého animovaného filmu*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. s. 45. ISBN 80-244-1497-X.

<sup>10</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 159 s. ISBN 80-7331-012-0.

<sup>11</sup> DUTKA, Edgar. *Animovaný film : úvod do scénáristiky animovaného filmu : minimum z dějin české animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 98 s. ISBN 8085883945.

*Úvod do estetiky animace*<sup>12</sup> od Jiřího Kubíčka se snaží o základní definici animovaného filmu. Srovnává ji s dalšími druhy umění (hraný film, výtvarné umění, loutkové divadlo) a snaží se s nimi najít společné a rozdílné složky. V této knize jsou také rozepsány animační techniky. Ke každé z použitých technik se krátce vyjadřuje a uvádí příklady, kdy byla jaká technika použita. V mnoha příkladech využívá práce studia Walt Disney. Používá i příklady z další světové animace a v některých příkladech i animaci českou. Součástí knihy je obrazová příloha obsahující fotky z několika vybraných filmů, o kterých Kubíček píše. Mezi nimi jsou i snímky Jiřího Barty (*Klub odložených, Zaniklý svět rukavic, Projekt*). Z této knihy budu čerpat jen velmi omezeně, protože se budu zaměřovat na českého režiséra a moje analýza bude zaměřena na použité techniky a interpretační analýzu filmu.

Další přehledovou knihou jsou *Základy animace*<sup>13</sup> od Jiřího Plasse. I zde autor uvádí historické minimum, které se zaměřuje na české snímky a kde kromě režisérů a filmů autor předestírá i historii vývoje technických prostředků. Věnuje se jednotlivým složkám filmu, které rozebírá postupně, a věnuje se i následným akcím ve střížně, postprodukci, mixu zvuku a produkci. Při zpracovávání své bakalářské práce do knihy nahlédnu.

Ze zahraniční literatury je třeba zmínit *Understanding Animation*<sup>14</sup> od Paula Wellse. Autor zde rozebírá různé definice animace, animační principy a aktuální trendy. V textu najdeme mnoho příkladů, ke kterým se autor i režisér snímku vyjadřují. Tuto knihu použiji k lepší orientaci v problematice animace. Tato kniha je novějšího data než kniha Rudolfa Urce a teorií animace se zabývá také ve velké míře. Ovšem pro zvolené téma, které budu zpracovávat, je vhodnější kniha *Animovaný film a Základy analýzy animovaného filmu*.

Další knihou, která se věnuje animačním technikám a charakteristice a analýze animovaného filmu, je publikace Rudolfa Urce *Animovaný film*<sup>15</sup>. Kniha

---

<sup>12</sup> KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

<sup>13</sup> PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. Plzeň : Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

<sup>14</sup> WELLS, Paul. *Understanding animation*. London, New York : Routledge, 1998. 256 s. ISBN 0415155973.

<sup>15</sup> URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. Martin : Osveta, 1984. 162 s.

vyšla pouze ve slovenštině a některé termíny (s. 14 – drapákové zabírání kamery, s. 23 – vplyvu) jsou ve slovenském jazyce odlišné. Autor se zabývá historií animovaného filmu, technikami animovaného filmu a součástí publikace jsou nákresy a fotografie osobností, použity jsou i záběry z filmů. Rudolf Urc rozebírá animaci převážně z teoretického hlediska. Ač se jedná o starší literaturu (1980), tak v této knize jsou postupy vedoucí ke vzniku animovaného filmu velmi dobře rozepsány a v jedné kapitole se budu touto knihou zabývat podrobněji. Pro mé analýzy bude tato kniha stěžejní, jak jsem již uvedla výše.

Knihu, kterou budu také velmi využívat, nevyšla tištěná, ale pouze v online podobě. Jedná se o knihu od Lukáše Gregora *Základy analýzy animovaného filmu*<sup>16</sup>. Jde o novou publikaci (z roku 2011), která se věnuje analýze animovaného filmu. Na čtyřech základních okruzích (kamera, mizanscéna, střih, zvuk) analyzuje mnoho filmů. V publikaci jsou příkladové analýzy a na množství obrázků je znázorněno to, o čem autor výstižně píše.

## 1.5 Filmové prameny

K analýzám jsem vybrala reprezentativní snímky Jiřího Barty. Rozhodla jsem se využít kopie, které jsou součástí televizního pořadu *Mistři českého animovaného filmu*. Všechny filmy jsou tam v celé své délce a před každým je krátký úvod, ze kterého čerpám informace o okolnostech vzniku snímků. Při analýzách použiji dva díly tohoto pořadu. Jeden s názvem *Čekání na Golema*<sup>17</sup>, druhým je *Krysař Jiřího Barty*.<sup>18</sup>

K jednotlivým analýzám použiji tyto kopie filmu: *Zaniklý svět rukavic*<sup>19</sup>, *Krysař*<sup>20</sup> a *Klub odložených*<sup>21</sup>. Dále použiji film *Na půdě aneb Kdo má dneska*

---

<sup>16</sup> GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2011-11-16]. Dostupné z WWW: <[http://dl.dropbox.com/u/578914/Zaklady\\_analyzy\\_animovaneho\\_filmu%28komprimovana%29.pdf](http://dl.dropbox.com/u/578914/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu%28komprimovana%29.pdf). ISBN 978-80-7454-112-4.

<sup>17</sup> *Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema* (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>18</sup> *Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty* (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>19</sup> *Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema* (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>20</sup> *Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty* (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>21</sup> *Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema* (Jaroslav Hovorka, 2005).

*narozeniny?*<sup>22</sup> Tyto filmy budou pro moji práci stěžejní a budu z nich vycházet při analýzách.

Další film, o kterém se zmiňuji, je *Golem*<sup>23</sup>. Ostatní filmy, které pro analýzy použiji, jsou převážně zbývající snímky Jiřího Barty. Nebo se jedná o snímky, které parafrázuje, či mi pomohou v analýzách znázorněných obrazů.

---

<sup>22</sup> Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Jiří Barta, 2009).

<sup>23</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

## 2. Výtvarné zdroje animace

Filmy Jiřího Barty jsou velmi výrazné svojí výtvarnou stránkou. V případě zvolených filmů, které budu analyzovat, byl Barta kromě režiséra také výtvarníkem. Zaměřím se proto na zmíněné složky filmu, a to podle kapitoly výtvarné zdroje animace z knihy *Animovaný film* Rudolfa Urce. Výtvarník je zodpovědný za výtvarnou složku filmu, která patří v animovaném filmu ke klíčovým. „Výtvarník se musí především obeznámit s textem scénáře a s režisérem projít dopodrobna každý záběr.“<sup>24</sup> Barta je režisérem i výtvarníkem v jedné osobě, a proto jsou jeho výtvarné vize jasně viditelné. Barta několik filmů zpracoval podle svého vlastního scénáře. V několika případech se na scénáři podílel, ale zpracovává i scénáře cizí. Do značné míry ho tedy může ovlivnit.

### 2.1 Charakter

Na příkladu I. V. Šurikova a jeho obrazu Bojarka Morozová demonstruje Urc výtvarný zážitek, kontrast bílé a černé. Umělec zde našel výtvarný výraz pro postavu, ale současně i vizuální podobu pro její charakter.<sup>25</sup> V animovaném filmu se vytvořily některé stereotypy, které jsou patrné na dalších příkladech, jako je *Špatně namalovaná slepice*, kde se jedná o postavu pedantské učitelky, či *Árie prerie*. Postava je kreslena velmi stroze a způsob jejího výtvarného ztvárnění tak odpovídá jejím charakterovým rysům. V druhém jmenovaném filmu Trnka postupuje stejně u několika postav (blondýn, koketní slečny).<sup>26</sup> Například postava, která krade, má dlouhé prsty a zlostný a ostražitý pohled je viděn jen v několika málo okamžicích.<sup>27</sup>

Charakterové rysy postav jsou často znázorňovány podle společenských

---

<sup>24</sup> URC 1980: 61.

<sup>25</sup> Na obraze jsou černé vrány v bílém sněhu a postava bojarky je v černém, což kontrastuje s pozadím.

<sup>26</sup> *Špatně namalovaná slepice* (Jiří Brdečka, 1964), *Árie prerie* (Jiří Trnka, 1949).

<sup>27</sup> URC 1980: 61.

konvencí. Konvencí, které vznikly v animovém filmu, je mnoho a několik z nich má původ v němých groteskách, např. zredukování popisu charakteru postav na několik základních znaků, které jsou lehké identifikovatelné na malé ploše, aby mohlo zůstat více prostoru na gagové rozpracování příběhu. Taktéž se vytvořila určitá schémata týkající se oděvu jednotlivých postav, podle kterých přisuzujeme postavě společenské postavení, práci nebo ji zařazujeme do historického kontextu.<sup>28</sup> Charakter postavy také určují pohyby, chůze, ruce, gesta, mimika, otáčení hlavy. Všechno je pro výtvarníka důležité, aby obraz postavy byl dokonalý.<sup>29</sup>

## **2.2 Proporce**

Animované filmy pracují s nerealistickými proporcemi postav. Výtvarník nemůže v animovaném světě realistické postupy dodržovat tak, jak je tomu ve výtvarném umění. Vzhled postavy je tu ovlivněn jejím charakterem, jak jsem již uvedla výše. Animovaný film často používá odraz vnitřního charakteru postavy do jejího vnějšího vzezření. „Jinak vypadají například figurky karikaturně skreslené nebo abstraktní.“<sup>30</sup>

Hlava tvoří základ postavy ve většině animovaných filmů. „Na mnohých filmech si můžeme ověřit, že hlava tvoří třetinu, nebo v některých filmech polovinu postavy.“<sup>31</sup> Tvar hlavy se nemění, na rozdíl od zbytku těla, které během jednoho snímku může mít několik podob. Důležité jsou všechny prvky, které vedle sebe výtvarník klade, aby vyjádřil postavu a její proporce, a které musí sloužit k tomu, aby v co největší zkratce zdůraznily lidské kvality.<sup>32</sup> Ke každé postavě je důležitý odkaz k postavě nebo její vlastnosti, která existuje také ve skutečnosti, protože pak vyvolá divákův zájem. Divák si do takovéto postavy promítá svoje zkušenosti a emoce. Pro všechny postavy musí výtvarník určit proporční velikost. Pokud dojde ke změně velikosti jedné postavy, musí být

---

<sup>28</sup> URC 1980: 61.

<sup>29</sup> Ibidem.

<sup>30</sup> Idem. s. 62.

<sup>31</sup> Idem. s. 62, 63.

<sup>32</sup> Idem. s. 63.

zákonitě změněny i postavy, které se v záběru objevují současně s touto postavou.<sup>33</sup>

### **2.3 Kontura a barva**

V animovaném filmu nabývá na důležitosti barva a kontura. Konturu charakterizujeme jako čáru, která ohraničuje postavu vzhledem k celkové kompozici. Kontura je využívána hlavně v kresleném animovaném filmu, kde se jedná o tenkou černou linii, která ohraničuje postavu.

„Posun k tvořivému využití barvy otevřel neobyčejně široké možnosti pro rozvinutí kreativních schopností výtvarníka. Barva se sama stala konturou, případně se osvobodila od kontury, začala žít mimo něj, nebo dokonce proti ní.“<sup>34</sup> Využití barvy samotné tedy záleží na výtvarnické osobnosti a na tom, jak dokáže s jednotlivými barvami pracovat. Barva sama o sobě může být konturou, což je nejpřirozenější v loutkových filmech, kde postavy neohraničuje kontura. Kontura tak ztratila svůj původní význam, případně se objevuje v jiných podobách (přerušovaná čára).<sup>35</sup>

### **2.4 Kompozice**

„Zařazení postavy anebo předmětu v celkové textuře záběru je nejdůležitější výtvarnickovou úlohou. Zde se projeví výtvarníkův smysl pro kompozici i atmosféru, umělcovo intelektuální i emocionální zvládnutí tématu.“<sup>36</sup> Při vytváření kompozice je zapotřebí respektovat tradiční principy. Například by se nemělo stát, že z hlavy postavy bude vyrůstat sloup. Tyto principy jsou souhrnem pravidel a doporučení, podle kterých by měly být v díle uspořádány jednotlivé prvky.<sup>37</sup>

Výtvarník musí počítat s celkovou kompozicí, když tvoří a vymýšlí

---

<sup>33</sup> URC 1980: 64.

<sup>34</sup> Idem. s. 66.

<sup>35</sup> Ibidem.

<sup>36</sup> Idem. s. 67.

<sup>37</sup> GREGOR 2011: 5.

postavu, a musí vědět, jakou atmosféru chce touto kompozicí vyvolat. Každý nový záběr vyžaduje nové kompoziční řešení. Jedná se o vztah pohybu a klidu, detailu a celku, kdy musí být zachována rovnováha. Tento vztah určuje výtvarný styl filmu. Výtvarná kompozice zároveň domýšlí režijní koncepci a inspiruje ji.

## **2.5 Pozadí**

„Pozadí je bezprostřední součástí výtvarného návrhu pro film.“<sup>38</sup> Pozadí je součástí kompozičního celku záběru. Pohyby s pozadím představují výrazový prostředek. Záběr se pohyby vertikálními nebo horizontálními stává dynamičtější. Technicky nejjednodušší je pozadí statické, které se často používá pro orientační pohled nebo informaci. Horizontální pohyb pozadí slouží k seznámení diváka s místem příběhu, příkladem může být úvod v pohádkách, který často začíná „...kde bylo, tam bylo.“<sup>39</sup>

Vertikálně se pohybující pozadí se používají převážně pro předměty, které se objevují v popředí. Pohyb pozadí v diagonále téměř vždy souvisí s předmětem v popředí. Velikost pozadí se volí podle předpokládané funkce záběru, technického řešení před kamerou (příklad: vzdálenost od kamery, délka záběru).

Přesnější výtvarné zpracování pozadí si vyžaduje ploškový a loutkový film. Výtvarník musí pracovat s celkovou kompozicí, protože při velkém zvětšení se pozadí stává čitelnější a upozorní na sebe případnými nedostatky. V loutkovém filmu se pozadí stává dekorací. V tomto případě vychází výtvarné návrhy z trojrozměrného prostoru. Pozadí se může ve filmu několikrát měnit a je dáno charakterem filmu a výtvarným klíčem. Záběry z jednotlivých úhlů si vyžadují nové pozadí nebo jejich úpravu.

## **2.6 Kamera (Záběrový úhel)**

Kamera je jedna ze složek filmového stylu. Rudolf Urc o ní ve své knize

---

<sup>38</sup> URC 1980: 67.

<sup>39</sup> Idem. s. 67, 68

„Samo pozadie s horizontálnym pohybom – to je onen rozprávkový vstup, kde bolo, tam bolo“.



píše v podkapitole Záběrový úhel, což je ovšem jen jeden z prostředků práce s kamerou. „U výtvarníka se předpokládají ještě další schopnosti: filmové vidění, znalost technických základů kinematografu a trikových vlastností kamery.“<sup>40</sup> Kamera ovlivňuje způsob vnímání a interpretace příběhu. Rudolf Urc uvádí příklad nadhledu či podhledu kamery, která tak deformuje postavu z tohoto úhlu pohledu, i když se jedná stále o tutéž figuru.

Kamera pracuje s kompozicí a rámuje obraz. Délka záběru ovlivňuje celkový dojem ze záběru. Vztah práce kamery a výtvarných složek filmu funguje na několika principech: linií, barev, plánů, hloubky, principu role, principu rytmu a principu symetrie, principu kontrastu a principu proporce.<sup>41</sup>

## 2.7 Zvuk

Filmová hudba dokresluje obraz, avšak nahrává se před natáčením a do příběhu se vkládá až po natočení celého filmu. Její nahrávání předchází výsledku, což je velmi specifické použití hudby. „Takto připravená hudba je často určující pro charakter děje, způsob rytmizování, délku záběrů a sekvencí. Hudební skladatel tady má větší volnost při psaní partitury<sup>42</sup>, je vázaný jen základními režijně-scenáristickými pokyny.“<sup>43</sup> Stejně jako v jiných filmech i v animovaném bývá častější komponovat hudbu až po realizaci. Názory na komponování hudby k filmu jsou často protichůdné. Někteří tvrdí, že hudba by se měla komponovat před natáčením filmu, jiní tvrdí, že až po natočení.

Joy Batchelorová uvažuje o vzniku hudby k filmu takto: „Mnoho let jsem dávala přednost předehrávání hudby, myslela jsem si, že to dává nahrávce větší ucelenost a umožňuje skladateli, aby kladnějším způsobem přispíval k filmu. Teďka uvažuji o tom, že mnoho výhod má opačný způsob.“<sup>44</sup>

John Hubley upřednostňuje nahrávání před natočením snímku: „Já upřednostňuji nahrávání dopředu, ale nevěřím, že přísné dodržování této

---

<sup>40</sup> URC 1980: 64.

<sup>41</sup> GREGOR 2011: 6 – 10.

<sup>42</sup> Notový zápis všech hlasů skladby, kde má každý hlas nebo skupina hlasů vlastní osnovu.

<sup>43</sup> URC 1980: 46.

<sup>44</sup> Ibidem.

procedury v kterékoli fázi výroby je potřebné.<sup>45</sup>

Skladatel musí při komponování hudby stále myslet na to, že hudba je jedním z výrazových prostředků, které dotváří emocionální účinek filmu. Filmová hudba se skládá z několika kratších hudebních kompozicí. Součástí hudební kompozice jsou také ruchy a dialogy. „V animovaném filmu se těsná spjatost hudby a obrazu považuje za nevyhnutelnou. Je to tak proto, že animovaný film je takový filmový projev, v kterém se skutečnost promítá v náznacích, zkratkách a zkresleních, které mají svoji vlastní pohybovou stylistiku.“<sup>46</sup> Skladatel často volí jedno téma, které pak rytmicky anebo melodicky obměňuje. Záleží to na délce záběru a dramaturgickém záměru. Přesně musí být nastavena hudba k záběru, kde je nutné podrobit obraz rytmice, kde bude dialog postav, komentář, aby tak byla dána přednost výrazovým prostředkům.

Bicí či plechové nástroje jsou účinné v dramatických scénách, dobře působí akcenty vyjádřené pomocí elektrické kytary. Nálady lyrické vyvolá hoboj, melodické vyvolají nástroje smyčcové (housle či violoncello).<sup>47</sup>

Skladatelé často a rádi využívají propojenosti některých hudebních nástrojů a barvy. „Například saxofon harmonizuje s červenou barvou, housle se žlutou apod.“<sup>48</sup>

Ruchy, které se ve filmech objevují a jsou natolik zafixované ve vědomí diváka, nemá smysl nahrazovat hudbou. Úloha ruchu v animovaném filmu je důležitější než v žánrech jiných. Ruch v animovaném filmu se používá všude, kde jsou logické a funkční souvislosti ruchu s obrazem.<sup>49</sup>

## **2.8 Styl**

V této části Urc krátce charakterizuje styl studia Disney, a to na základě prostředků, které jsou pro toto studio dominantní. Styl Jiřího Barty budu

---

<sup>45</sup> URC 1980: 46.

<sup>46</sup> Ibidem.

<sup>47</sup> Idem. s. 49.

<sup>48</sup> Idem. s. 47.

<sup>49</sup> Idem. s. 49 – 50.

analyzovat užitím těchto prostředků (charakter, kontura a barva, proporce, kompozice, pozadí, kamera, záběrový úhel a zvuk). Barta je především výtvarníkem a zvolené složky filmu jsou pro jeho filmový styl dominantní. Rudolf Urc většinu prostředků shrnuje do kapitoly, ze které vycházím – Výtvarné zdroje animace. Zvukem a ruchy se zabývá ve zvláštních kapitolách.

## 3. Analýzy vybraných filmů

### 3.1 *Zaniklý svět rukavic*

První analyzovaný film natočil Barta v roce 1982 podle námětu Borise Hybnera. Sám k tomuto filmu napsal scénář a je autorem výtvarné stránky. Film je posledním snímkem, který vznikl v Konviktu, kde sídlilo Studio Jiřího Trnky. Poté bylo Studio přestěhováno na Barrandov.<sup>50</sup>

#### 3.1.1 Analýza filmu

Pro film *Zaniklý svět rukavic* si Barta vytvořil své vlastní postavy z rukavic, které přebírají všechny vlastnosti lidské ruky. Barta dělá z rukavice loutku a hlavní postavu, která přebírá od ruky její ohebnost, pružnost a dávku výrazu. V každém Bartově snímku jsou eliminovány vazby předmětů na člověka a autor se snaží jim dát jejich život. Barta tak staví předměty do popředí zájmu.<sup>51</sup> Jak jsem již zmínila, charakter postav se liší mezi jednotlivými částmi, společné mají stylizování do podoby rukavic, jež je ale dáno vlastnostmi rukou, které jakoby samozřejmě přebírají. Postavy tak působí velmi realisticky. V jednom z příběhů jsme svědky náznaků řeči, která ovšem není srozumitelná. Jedná se o řeč umělou a důležitá je pouze dikce, způsob vyjadřování a tón hlasu, který postavy vydávají. Stejně tak podle tónu hlasu rozlišujeme ženské a mužské postavy a podle typu rukavice usuzujeme, o jakého člověka se jedná, tj. zda pochází z vyšších společenských vrstev nebo je chudý, jaký je jeho životní styl a povolání. Podobu jednotlivých rukavic Barta volí podle typu postavy, jakou chce zobrazit. Setkáme se tak s četníky, donem chuanem, rozmařilou slečnou,

---

<sup>50</sup> V roce 1946 Jiří Trnka ze studia Bratři v triku odešel a spolu s několika kolegy přešel do malého studia v Chourových domech na Národní třídě, kde byla později postavena Nová scéna Národního divadla. Zde Jiří Trnka natočil první celovečerní animovaný film, *Špalíček* (1947). V tomto studiu Trnka setrval do roku 1949, kdy se studio přestěhovalo do Bartolomějské ulice do budovy Konviktu. Zde studio fungovalo až do roku 1984, kdy se přestěhovalo do nových prostor na Barrandov.

<sup>51</sup> ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In: ULVER, Stanislav. Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068. s. 286.

vůdce, obyčejnými lidmi ze střední vrstvy, vojáky, bezdomovci, opilci, kriminálníky, zloději, striptýzovou tanečnicí. Konkrétní typy kopírují ikonografii postav z parafrázovaných období hraného filmu.

Určit proporce jednotlivých postav není v tomto snímku tak jednoduché. Velikost postav udává předmět a ruka samotná, jejíž proporce velikost lidské ruky kopírují. Nelze však jednoznačně říci, kde se nachází hlava postavy. Prsty v příběhu vnímáme jako ruce a nohy, ale hlavu, která by měla být základem postavy, nemůžeme jednoznačně určit. Ostatní proporce těla ve ztvárnění rukavice tušíme nebo jsou zřejmé (ruce, nohy). Vlastnosti jednotlivých postav můžeme vnímat podle jednotlivých druhů rukavic, které jsou zde použity. Rukavice společenská naznačuje, že se jedná o osobu z vyšších vrstev, rukavice pracovní zastupuje zase dělníka, roztrhaná nebo špinavá rukavice naznačuje zchudlou postavu z okraje společnosti. Rukavice pro denní nošení postavu ze středních společenských vrstev. Vojáci ve čtvrté části jsou zobrazeni jednotným typem rukavic.

V hraných částech snímku je zvolen úhel kamery z pohledu hlavního herce, bagristy, který nalezne vyhozené filmy. Záběry, které Barta do filmu volí, se přímo vztahují ke snímku a nezanáší tak do filmu žádné vedlejší příběhy, kromě velmi krátkého a strohého příběhu bagristy. Vžíváme se tak do postavy bagristy a skrze něj potom sledujeme jednotlivé části filmu. Rukavice působí na plátně, že jsou větší než ve skutečnosti, jak je známe z denního života. Tento dojem umožňuje zmenšení ostatních předmětů, které se v mizanscéně objevují. Barta pro uvedení do částí používá roztmívačky, stíračky nebo prolínačky, aby byl přechod co nejplynulejší. K této plynulosti také přispívají záběry, mezi jednotlivými částmi snímku, na ruce bagristy, který filmy sleduje. Tedy ve filmu sledujeme rukavice, které jsou i významově kontinuální s rukami, které vidíme mimo animované části filmu. Tímto způsobem se Barta snaží provázat celý snímek.

Film ztvárňuje celou historii dvacátého století. V každém z nich najdeme významného režiséra, který se nějakým způsobem zapsal do historie kinematografie. Barta kopíruje kompozice originálních snímků, které jsou známé z historie filmu. Tyto snímky parafrázuje a přistupuje k nim originálním způsobem. Ponechává kompozici parafrázovaných filmů, kterou přímo přejímá. Pro přiblížení této podobnosti přikládám fotografie.

V první části Barta upozorňuje na Bustera Keatona a jeho honičku s četníky ve filmu *Frigo a četníci*. I když Barta zasazuje příběh do prostředí kanceláře, parafráze na tento film je velmi zřejmá. Obrázek č. 1 je snímek z filmu *Zaniklý svět rukavic* a obrázek č. 2 je z filmu *Frigo a strážníci*.



Obrázek č. 1: Zaniklý svět rukavic, kompozice s běžícími rukavicemi.<sup>52</sup>



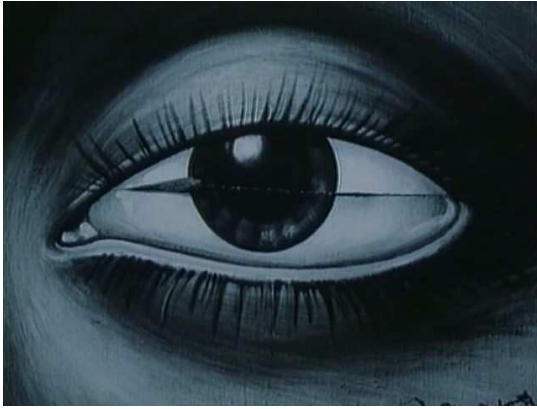
Obrázek č. 2: Frigo a strážníci, Frigo utíkající před strážníky.<sup>53</sup>

Ve třetí části je patrné, že ji Barta vytváří podle *Andaluského psa*. Na obrázcích níže vidíme fotku (Obrázek č. 4) z *Andaluského psa* a fotku (Obrázek č. 3) ze třetí části *Zaniklého světa rukavic*. V obou případech se jedná o rozříznutí oka břitvou. Barta je v tomto ohledu méně brutální a ve filmu se objevuje rozříznutí malířského plátna, na kterém je oko namalováno. Ve filmu Luise Buñuela však dojde k rozříznutí oka ženy.

---

<sup>52</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>53</sup> Frigo a strážníci (Edward F. Cline, Buster Keaton, 1922).



Obrázek č. 3: Zaniklý svět rukavic, proříznutí plátna s okem.<sup>54</sup>



Obrázek č. 4: Andaluský pes, proříznutí oka ženy.<sup>55</sup>

Barvy i kontury se opět liší v jednotlivých částech. Barta tak uzpůsobuje barvy každé části, přáznacně dle zobrazovaného filmového žánru, aby jej vystihl. (viz níže, Jednotlivé části)

Pozadí, se kterým Barta pracuje, se mění podle jednotlivých částí filmu. Barta je nucem pozadí upravovat v každém záběru. Více se jím budu zabývat v pasážích textu o jednotlivých částech filmu.

Zvuk se ve filmu projevuje zejména vymyšleným jazykem postav, citoslovci, hudbou a doprovodnými zvuky různých předmětů, které se objevují v záběru. Dotvářejí tak výsledný dojem, který podtrhuje a doplňuje obrazovou složku filmu. Vymyšlený jazyk postav se objevuje v několika částech tohoto snímku. Není nijak srozumitelný a spíše než slova je důležitá dikce řeči, tón, zabarvení hlasu. Citoslovce, která postavy vyluzují, jsou reakcí na podněty,

---

<sup>54</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>55</sup> Andaluský pes (Luis Buñuel, 1929).

keré vidíme, a Barta je často volí místo řeči, protože jsou pro diváka sdělnější a názornější. Můžeme je tedy chápat jako součást smyšlené řeči. Řeč je volena pro dokreslení hudební kompozice, ale také atmosféry jednotlivých částí.

Hudbu k tomuto filmu složil Petr Skoumal. Pro každou část je hudební motiv jiný, tak aby doplňoval animaci. (Blíže se hudbě věnuji níže v jednotlivých částech.) Doprovodné zvuky Barta volí podle předmětů, které chce, aby divák vnímal. Ač pomocí nějakého předmětu zobrazuje jiný zvuk, jeho přenesením na předmět jiný docílí výsledného dojmu vymyšleného předmětu. Například v šesté části sledujeme kutálející se plechovku, u které posloucháme zvuk brzdícího a rozjíždějícího se auta. Dojem, který z tohoto záběru získáme, je, že Barta použil plechovku v zástupném znaku místo auta. Tato plechovka navíc plní funkci přepravy rukavic. Jazyk, který by se nám mohl zdát srozumitelný, můžeme slyšet před první animovanou částí, kdy zaslechneme hlas komentátora z televize doprovázející sportovní utkání. Ten zmizí spolu s jejím vypnutím.



Obrázek č. 5: Zaniklý svět rukavic, plechovka v zástupném znaku auta.<sup>56</sup>

Na pozadí těchto žánrů demonstruje dobu, protože právě tyto žánry vznikly v dvacátém století a Barta také tak chronologicky postupuje. Začíná u němé grotesky a dostává se až k akčnímu filmu. „Bez tváře, bez mimiky, bez individuálního ozvláštňení a beze jména, a přece navýsost stačí, protože objektem Bartova groteskního pohledu jsou dějiny dvacátého století, věku chaosu, deprimujícího tempa, náhlých společenských proměn, věku rozličných demagogií, falešných mýtů a iluzí, v jejichž divokém víru lidská přirozenost a lidská individualita prožívá svůj hluboký úpadek. Jedinečná osobnost a její osud

<sup>56</sup> Místři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).



už jaksí nevzbuzuje zájem, veškerou pozornost na sebe strhávají spektakulární události s masovou účastí, vyvolávající silné (a prchavé) afekty.<sup>57</sup> V krátkých animovaných částech filmu mapuje dvacátého století, kdy se zaměřuje především na historii a postupuje směrem k současnosti. Jako současnost vnímáme hrané části.

Celý film je rámován hranou složkou filmu, která se objevuje v průběhu snímku a rámuje tak jednotlivé příběhy, kterých je ve filmu šest a každý z nich je jiného žánru a odkazuje na jiného režiséra. Tuto hranou část vidíme v úvodu a na konci, velmi krátké sekvence hrané části rozdělují příběhy animované.

Výtvarníkem, scenáristou i režisérem filmu je Jiří Barta. Pro film obecně je důležitá spolupráce mezi těmito tvůrčími osobnostmi, aby byl výsledek věrohodný. Barta všechny tyto osobnosti spojil v jedné a výsledek je dalo by říci přesný. Styl samotných částí snímku se liší podle jednotlivých žánrů (viz *Jednotlivé části*).

### **3.1.2 Analýza jednotlivých částí**

#### **Hraná část**

V úvodu filmu jsou rukavice nalezeny na stavbě a záběr připomíná hřbitov rukavic. Člověk, který rukavice našel, s nimi našel i filmový pás, na kterém jsou zaznamenány zmíněné filmy. Ty si v hrané části objevující se postava (starší muž, z kontextu usuzujeme, že se jedná o bagristu) vezme domů a amatérsky si film přehraje na domácí staré promítačce. Tímto je určen již zmíněný rámec příběhu, protože v průběhu snímku se mezi každou částí film vrátí na krátký okamžik do této hrané pasáže.

---

<sup>57</sup> ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068. s. 287.



**Obrázek č. 6: Zaniklý svět rukavic, hraná část, pohled kamery skrze bagristu.<sup>58</sup>**

Jsme tak svědky velmi krátkého děje, který se odehrává v pokoji s promítáním filmu, což poznáme podle zvuku promítačky, na níž si muž film pouští. Během šesti částí sledujeme, jak si muž otevře a naleje pivo do sklenice, později se napije. Dá si cigaretu do úst, zapálí ji a později títne. Snímek končí zalitím rukavic do betonu na stavbě, kde byly nalezeny.

Pozadí, které v této části vidíme, je spíše ilustrativní. Pomáhá nám k pochopení příběhu a seznamuje nás s prostředím (stavba, pokoj).

Postava nemluví a zvuky, které jednání bagristy doprovází, jsou realistické a ilustrativní.

## Část první

Zde nás Barta zavádí do filmové grotesky a hlavní postavou rukavice naráží na slavného herce němé grotesky Bustera Keatona. Obraz první části je černobílý a postava hlavní rukavice je bílé barvy. Četníci, kteří pak hlavní postavu pronásledují a honí, jsou barvy černé. Černou barvu vybral Barta záměrně podle barvy uniforem amerických četníků. Pokud se však bavíme o černobílém filmu, tak na hlavní postavu zůstala barva bílá, aby se od četníků na plátně odlišila. Rukavice se zde nijak slovně nevyjadřují. Vtipy a gagy jsou založeny pouze na rychlé akci, která je stejná jako v němých filmech s Busterem Keatonem.

Akce je doplněna hudbou Petra Skoumala, který použil retrohudbu na

---

<sup>58</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

piano z dobových filmů. Samotný příběh je orámován ještě roztmávačkou v úvodu a zatmívačkou v závěru části. Pozadí tvoří blíže neurčená místnost a pohledy kamery na postavy, které jsou v tomto pozadí, jsou kompozičně přizpůsobeny postavám. V pozadí poznáváme každodenní předměty, které jsou v kanceláři (stůl, židle, šuplíky, psací stroj), i když jsou tyto předměty zobrazovány částečně, je nám jasné, o jaký druh místnosti se jedná a kde se příběh odehrává. Jelikož rukavice je sama o sobe menší než tyto předměty, je nutné je zabírat z větší blízkosti, aby pak rukavice působila jako větší, a tím se přizpůsobila záběru. Pozadí se mění vertikálně i horizontálně a tato část tak působí velmi dynamicky.

## Část druhá

Část druhá nás zavádí na konferenční stůl a zde jsme svědky úskalí milostného trojúhelníku. Jiří Barta tak evokuje téma osudového dramatu (Greta Garbo, John Gilbert<sup>59</sup>). Tempo a doprovodná hudba jsou zde značně pomalejší než u předchozí části. Příběh je opět stylizován do černobílé barvy, což na dramatičnosti přidává. Postava žárlivého vraha je symbolicky černé barvy, aby divákovi evokovala zápornou postavu. Naopak milenecký pár je s touto postavou v kontrastu a je bílý. Pár je zobrazen jako vášnivý, ovšem tuto vášně můžeme vnímat jako čistou, a proto byla zvolena barva bílá. Na plátně navíc toto barevné rozdělení působí dramatičtěji a dotváří tak výsledný obraz.



Obrázek č. 7: Zaniklý svět rukavic, část druhá.<sup>60</sup>

<sup>59</sup> ZVONÍČEK 1991: 11.

<sup>60</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

Pozadím, které Barta volí, je konferenční stolek, který symbolizuje byt ženy. I zde je nutné jednotlivé předměty přizpůsobit hlavním postavám. Například stojan na prsteny Barta nechává ve své původní velikosti, a proto působí ve vztahu k postavám jako příliš velký. Pozadí je spíše statické, jedná se o zmíněný konferenční stolek, kde se odehrává příběh (šuplík, jiný stolek a podlahu). Barta pozadí nijak neupravuje, konferenční stolek je dekorací, do které je příběh zasazen.

### Část třetí

Tato část je opět černobílá a má evokovat raná díla Luise Buñuela.<sup>61</sup> (Konkrétně se jedná o film *Andaluský pes*<sup>62</sup>) Nesourodost děje odkazuje k surrealistickým výjevům, které evokují Buñuelovu poetiku. I zde Barta zvolil film černobílý pro dramatickosti. Hudba tuto dramatickosti umocňuje a velmi působivý je ženský výkřik, který se objevuje při prolézání ruky rozříznutým plátnem. Stejně působivý je výjev na konci této části, kdy mravenci rozežirají bílou ruku.

Pozadí, se kterým zde Barta pracuje, je nesourodé, znázorňuje umělecký ateliér. Podle plátna, které se v části objevuje, usuzujeme, že se jedná o malířský ateliér. Pozadí je tedy statické, avšak mění se dle pohybu hlavní postavy. Stříhy tak získává na dynamičnosti a intenzitě. I zde se jedná o dekorace, které utvářejí působivou atmosféru příběhu.

### Část čtvrtá

I v této části Barta volí film černobílý a opět k dramatickému tématu. Část se odehrává v kotelně a objevuje se v ní rukavice stojící a smyšleným jazykem pronášející proslov. Rukavice nám tak ilustruje vůdce, k jehož ideám se ostatní hlásí. Pochodová hudba podtrhuje příběh, kdy několik vojáků odchází do boje

---

<sup>61</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>62</sup> HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 266-268. ISSN 0015-1068. s. 267.

za svého vůdce. Barta tak alegoricky vyjadřuje slepotu mnoha národů, které bojují za názory jedné osoby, a v narážkách tak kritizuje druhou světovou válku a Hitlera.

Podle předmětu, které se v této části nachází, usuzujeme, že je příběh stylizován do prostředí (pozadí) staré kotelny. Předměty denní lidské potřeby jsou pro rukavice dopravním prostředkem, pomníkem nebo balkonem. Pozadí se zde snoubí jak statické tak pohyblivé, aby vyniklo okolní dění. Barta je nucen pozadí upravovat pro každý záběr, tato část je z toho hlediska velmi náročná.



Obrázek č. 8: Zaniklý svět rukavic, část čtvrtá.<sup>63</sup>

## Část pátá

Pro tento příběh zvolil Barta barevný film, aby umocnil zážitek ze zobrazovaného příběhu. V úvodu je záběr na výlohu s nápisem Federico Bellini, což je odkaz na slavného italského režiséra Federica Felliniho. Výlohou jako kdybychom měli možnost nahlédnout do světa a díla toho režiséra. Tento příběh je alegorií na jeho slavný snímek *Sladký život*. Barta zde vyjadřuje honosnot, bohatství, rozmařilost, nenasytlost, sexuální volnost, obžerství jako hříchy, které samotný svět rukavic zničí. Mohli bychom to nazvat karnevalem, který Fellini ve svých filmech často používal. Hudba je zvolena tišší, vnímáme ji jen z pozadí, aby vynikly zvuky a ruchy, které doprovázejí dění ve výloze. Jedná se o dekoraci ve výloze, kam je příběh zasazen, a tento prostor ovlivňuje příběh a hraje svoji vlastní roli. Pozadím v této části je opulentní hostina, na které

---

<sup>63</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

rukavice „dovádí“. Výloha, která je důmyslně naaranžována a kterou rukavice svým postojem zničí. Rozmařilý způsob života tak vede k destrukci. Barta volí pozadí statické, které v sobě nese informaci o společenské vrstvě postav.



Obrázek č. 9: Zaniklý svět rukavic, část pátá.<sup>64</sup>

## Část šestá

Jedná se o druhou část, kde Barta použil film barevný. Jde o změt několika menších příběhů, které vyvolávají pocit propletenosti a zmatenosti. Režisér se zde snaží parodovat absurdní změt žánrů, které v té době vznikaly hlavně z komerčních důvodů. Zejména naráží na sci-fi a horor. Tyto žánry zobrazuje pomocí běžných denních předmětů, jako jsou hrací automat, žárovky, a třeba krev po rvačce zobrazuje valícím se kečupem z otevřené lahve. Barta si pro tento příběh vymyslel svou vlastní řeč, která je doprovázena citoslovci. Jedná se opět o katastrofický snímek, kdy sledujeme hořící atrium, střelbu, popravu, rabování a chudobu. Jako jediná postava, která se tomuto dění vymyká, se zdá figura Bustera Keatona, která odletí ve velkém létajícím předmětu, vytvořeném Bartou z filmové krabice.<sup>65</sup> Hudba opět vhodně podtrhuje příběh a nechová se rušivě.

Pozadí je v této části velmi různorodé. Mění se velmi často a jen těžko se dá odhadnout, kde se která část přímo odehrává. Barta jako by stvořil své vlastní město, které stejně jako v předešlé části přivede k destrukci. Pozadí je

---

<sup>64</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>65</sup> ZVONÍČEK 1991: 12.

pohyblivé a část se tak stává velmi dynamickou.



Obrázek č. 10: Zaniklý svět rukavic, část šestá.<sup>66</sup>

### 3.1.3 Shrnutí - *Zaniklý svět rukavic*

Dnes již tento snímek může působit zastarale, nebo komicky, ale na tehdejší dobu (rok 1982) se jednalo o technicky i poeticky zvládnutý film. Barta se snaží v každé části vystihnout náladu postav, filmového žánru i doby, ve které se jednotlivé žánry točily, a poetiku těchto žánrů přenáší do poetiky jednotlivých částí snímku. Pokud se tedy díváme na nějakou část, není příliš důležité, co nám Barta zobrazuje za předměty, ale jakou náladu z nich pociťujeme, jaké pocity v nás zobrazované předměty vyvolávají. A ty se daří Bartovi vystihnout. Proto když sledujeme např. grotesku, máme z této části téměř stejný dojem, jako kdybychom se dívali na snímek s Busterem Keatonem. Stejně tak je tomu u každé další části tohoto ojedinělého filmu. Film je založen především na principu synekdochy. Analogicky se dá vyložit každá z použitých loutek.<sup>67</sup> Barta animuje rukavice stejně jako loutky a ty tak získávají nový rozměr. V dalších jeho filmech pracuje s loutkami stále častěji. Ve filmu používá reálné jídlo či tekutiny, které jsou jak v hrané části, tak v těch animovaných. Barta také pracuje s živým hercem, díky kterému je nám umožněno vidět animované části. Nijak výrazněji později do příběhu

<sup>66</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>67</sup> HORÁČEK, Pavel. Jiří Barta: ikona českého animovaného filmu. *25fps: filmový časopis* [online]. 27. března 2009, 24, [cit. 2011-11-22]. Dostupný z WWW: <<http://25fps.cz/2009/jiri-barta-ikona-ceskeho-animovaneho-filmu/>>.

nezasahuje. Plní funkci pozorovatele. Barta svým zpracováním upozorňuje na významné filmy, či historické události. Mohou vyznít pro lidstvo destruktivně, avšak Bartovým zpracováním jsou mnohdy ironicky a výtvarně odlehčeny.

### 3.2 *Krysař*

Jiří Barta v roce 1985<sup>68</sup> natočil monumentální dílo, a to podle scénáře Kamila Pixy, který již delší dobu čekal na svou realizaci. Barta vychází z Dykova veršovaného románu, avšak přejímá z něj pouze hlavní dějovou linku. Tento snímek vznikl v česko-německé koprodukcí a pro Bartu byl prvním filmem, který natočil podle námětu někoho jiného.<sup>69</sup> Příprava i natáčení filmu trvaly dva roky. Pracuje se zde s klasickými loutkami, oproti např. *Zaniklému světu rukavic* či *Baladě o zeleném dřevu*. Loutky jsou vyřezávané z ořechového dřeva, Agnes je ze dřeva javorového. Hlavy loutek modeloval Jiří Barta z moduritu. V animaci krysař se projevil Bartův perfekcionismus, pro tento film nechal vypěstovat krysy v laboratoři ČSAV a ty potom nechal vycpat. O jejich animaci se postarali Vlasta Pospíšilová a Alfons Mensdorff. I tak byla realizace *Krysaře* náročná. V tomto filmu je přibližně desetkrát více záběrů i akce než ve standardním hraném filmu.<sup>70</sup> „Vykryštovalo se v něm zcela ojediněle to nejlepší v dané oblasti; trnkovská poezie a úcta k loutce, pojarovské mistrné časování, švankmajerovská expresivita, a také bartovské novátorství.“<sup>71</sup>

V témže roce (1985) natočila režisérka Miroslava Humplíková dokument o natáčení *Krysaře* s názvem *Kronika Krysaře*. Jedná se o třináctiminutový film, ve kterém se režisérka snaží zachytit polemický výklad staré legendy o Krysaři. Divák se nechá příběhem unášet a vede jej to ke katarzi.<sup>72</sup>

---

<sup>68</sup> ZVONÍČEK 1991: 27.

<sup>69</sup> ZVONÍČEK 1991: 15.

<sup>70</sup> Idem. s. 16.

<sup>71</sup> Ibidem.

<sup>72</sup> Idem. s. 19.



### 3.2.1 Krátké vyhodnocení rozdílů mezi legendou, knihou Viktora Dyka a filmem Jiřího Barty

Hledat odlišnosti a totožnosti mezi staroněmeckou legendou, knihou Viktora Dyka a filmem Jiřího Barty by bylo na samostatnou bakalářskou práci. V několika málo bodech a větách popíši, v čem se tyto tři podání *Krysaře* liší.

Film *Krysař* je inspirován knihou Viktora Dyka *Krysař*, který v ní volně interpretuje staroněmeckou legendu. Původní legenda vypráví příběh trochu jinak, než jak se s ním setkáváme ve filmové podobě od Jiřího Barty. Původní legenda má však s Dykovou knihou a Bartovým filmem stejný základ. Krysař slíbí zbavit město Hameln krysy za úplatu, ale radní nechtějí splnit dohodu a za práci zaplatit. Důsledek se od legendy liší v knize i ve filmu. Podle legendy *Krysař* odvede z kostela v Hameln 130 dětí, které jdou za zvukem píšťaly. Zde se začínají různé verze legendy lišit. Podle jednoho výkladu Krysař děti zavedl do jeskyně, ze které už nikdy nikdo nevyšel. Jiná verze vypráví o dítěti, které davu nestačilo, a tak zůstalo pozadu a v městě Hameln vše povědělo. Další verze legendy vypráví o tom, že Krysař děti utopil v řece Vezeře, kde předtím utopil krysy z města Hameln. A poslední verze legendy vypráví o tom, že Krysař děti vrátil poté, co mu radní zaplatili.<sup>73</sup>

Kniha Viktora Dyka příběh vypráví trochu jinak. Volně interpretuje legendu a její závěr. Krysař také podle něj přijde do Hameln, zbaví za slíbenou úplatu město krysy, a radní mu odmítnou zaplatit. Přidává do příběhu postavu Agnes. Agnes u sebe Krysaře ubytovala a zamilovali se do sebe. Agnes byla ovšem těhotná se svým bývalým milencem. Krysař vše zjistí a rozhodne se z Hameln odejít. Agnes se ze smutku zabije. Krysař se do Hameln vrátí a rozhodne se pomstít Agnes tím, že zabije měšťany. Neudělá to tedy pro peníze, ale pro zmařenou lásku. (Zjistí, že jeho milá Agnes, u které bydlel, se ze žalu zabila. Rozhodne se její smrt pomstít.) Všechny měšťany odvede k hoře Koppel, ze které všichni obyvatelé Hameln skočí.

Barta volí ještě jiné podání legendy. Krysař za trest za nevyplacení

---

<sup>73</sup> Krysař (legenda). In: *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, last modified on 18. 11. 2011 [cit. 2011-11-22]. Dostupné z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Krysa%C5%99\\_%28legenda%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Krysa%C5%99_%28legenda%29)>.

slíbené odměny, za znásilnění a zabití Agnes utopí všechny obyvatele města Hameln v řece stejně jako krysy. Ušetří pouze nevinné novorozeně a převozníka, který jej z města odnese do krajiny snů.

### **Krysař a Agnes jako archetypy**

V umění, literatuře a kultuře se často mluví o archetypech. I Bartův *Krysař* je typem archetypální postavy. Je to věčný poutník, který nemá domov, rodinu ani jméno. Avšak má tajemnou moc a je takzvaným Faustovým blížencem. Jeho kroky jsou doprovázeny strachem a respektem v okolí. Jeho osoba je společenským tabu.<sup>74</sup>

Agnes je blížencem Markétky. Tělem je ženou a duší je dítětem. Mocnou silou, kterou má Krysař, je k němu přitahována. V Dykově knize je však zadaná a její milý Kristián je přizemním člověkem. Agnes je však rozhodnuta Kristiána opustit a jít za Krysařem.<sup>75</sup>

### **3.2.2 Vznik Bartova *Krysaře***

Vznik *Krysaře* provázely různé organizační změny. Kamil Pixa měl o konečné podobě *Krysaře* jiné představy než režiséři, které oslovil před Bartou. Jednalo se o Evalda Schorma a Juraje Herze. Ani s jednou verzí nebyl Kamil Pixa spokojen, a proto se obrátil na Jiřího Bartu. Pixův scénář vycházel z velké části z Dykovy předlohy a Barta měl o výtvarném pojetí jiné představy. Barta k filmu přistoupil opět vlastní cestou a část scénáře přetvořil, některé části dokonce zrušil.<sup>76</sup> Ke spolupráci se Barta vyjadřuje slovy: „Ale Pixa byl spokojen,

---

<sup>74</sup> DOLNÍČKOVÁ, Markéta. *Umění a kultura* [online]. 16. června 2003 [cit. 2011-11-22]. Český rozhlas. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/\\_zprava/77149](http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/_zprava/77149)>.

<sup>75</sup> DOLNÍČKOVÁ, Markéta. *Umění a kultura* [online]. 16. června 2003 [cit. 2011-11-22]. Český rozhlas. Dostupné z WWW: <[http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/\\_zprava/77149](http://www.rozhlas.cz/kultura/portal/_zprava/77149)>.

<sup>76</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. S. 358.

Pozn.: „Pixova adaptace vycházela do značné míry z novely Viktora Dyka, šlo o lyrický příběh, který by vyžadoval úplně jiné výtvarné řešení a s mojí expresivně kubizující formou se pochopitelně vůbec neslučoval. Takže jen malá část scénáře zůstala, a větší se proměnila, nebo

neboť se domníval, že točím podle jeho verze, i když ve skutečnosti jsem postupoval podobně jako moji předchůdci. Nakonec jsem tedy v relativním klidu natáčel se svými kolegy film podle svých představ, i když jsem věděl, že jednou nastane ta hrozná chvíle, kdy bude hotov a já ho budu muset obhájit nejen před Kamilem Pixou, ale i německými zákazníky, kteří si představovali hezkou romantickou pohádku určenou dětem.“<sup>77</sup> O pohádce se v případě Bartova *Krysaře* mluvit nedá. Žánr tohoto filmu je zcela jiný. Jedná se o podobenství s velmi dynamickým poselstvím, které pochopí dospělí, má varovat před nedostatkem morálky: „..., aby film končil etickým poselstvím, varujícím před apokalypsou lidskosti“.<sup>78</sup>

### 3.2.3 Analýza filmu

Kromě loutek bylo potřeba postavit pro tento film velké kulisy. Jedná se o ulice, domy a řeku. Barta v podstatě vytvořil celé město. Vše funguje jako strojový mechanismus, což je patrné už v úvodu filmu, kdy čas určují velké kovové hodiny. V úvodu se setkáváme s několika pravidelnými a primitivními pohyby, jako je bouchání kladiva, řezání dřeva, později ražení mincí. Prostřednictvím těchto jednoduchých úkonů se Barta propracovává ke složitějším obrazcům a myšlenku úvodu filmu postupně obohacuje o nejrůznější podněty. Jednoduché úkony z počátku filmu jsou určením determinace, osudovosti a dočasnosti. Kovové hodiny, na kterých se v úvodu objeví dvě malé krysy, jsou pro tuto skutečnost velmi příznačné, protože naše počínání řídí čas.

Barta vytvořil snímek velmi ponurý a temný. Atmosféru vyvolává vzhled města i loutek s ostrými rysy. Trojrozměrných postav je čtrnáct a jejich vzhled kopíruje jejich charakter. Mechanika loutek je viditelná a celý film se vyznačuje

---

úplně vypadla.“

<sup>77</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. S. 358.

<sup>78</sup> HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 266-268. ISSN 0015-1068. S. 268.

tvrdostí pohybů, nemotorností a dalo by se říci loutkovostí, zejména u městských radních a v úvodu filmu, který je spojený s hodinami.<sup>79</sup> Postavy jsou ve filmu vykresleny jako chamtivé a ziskuchtivé. Podvod jim není cizí. Hned v úvodu filmu jsou tyto jejich charakteristiky vykresleny velmi názorným způsobem. Na tržišti se postavy dohadují o ceně jednotlivých potravin a výrobků a při každém vyřknutí ceny se peníze vykutálejí z úst. Pokud se na ceně brzy nedomluví, začne se proměňovat i jejich vizáž, jak je to vidět na jednom případě, kdy se postavy hádají o ceně koláče, zčervenají, vylezou jim zuby i oči. Již v této úvodní části se objevují krysy, které se zatím drží v pozadí. Lidem se neukazují, schovávají se a budují si vlastní cestičky. Krysy se projeví až dalšího dne, kdy kradou lidem jejich výrobky a ty věci, které jsou jim nejvzácnější (látku, šperky). Chovají se tedy stejně jako lidé. Okrádají jiné pro své vlastní obohacení. Lidé stejně jako krysy si však své bohatství neužívají, pouze je střežou, ochraňují a užívají si pocit, že mají více než soused. Jakýkoli obchod je pro ně možností k okradení někoho jiného a k obohacení tak sebe samého. V prvním dni patří město lidem, v noci krysám. V druhém dni, se krysy projeví a dobývají svět lidí. Postava Krysaře vstupuje do filmu až v druhém dni, kdy jsou krysy už velmi agresivní a berou si vše, co se jim líbí. Jejich smysl pro obohacování se na úkor jiných tak postupuje dál.

Jak jsem již zmínila, v zevnějšku postav se zrcadlí jejich charakter (obrázek č. 11). Stejně tak je tomu i s postavou Krysaře. Tato loutka je větší, než ostatní loutky ve filmu. Měří padesát pět centimetrů a s loutkou Barta pracuje tak, že na obraze je znatelné, že tato loutka působí větší než ostatní. Krysař je morálně výše než měšťané. „Všechny figury jsou podle významu rozměrově hierarchizovány.

---

<sup>79</sup> ZVONÍČEK 1991: 20.



Obrázek č. 11: Krysař, krysa s hlavou loutky.<sup>80</sup>



Obrázek č. 12: Krysař, řezník.<sup>81</sup>

Nepatrní mají nepatrnou velikost...<sup>82</sup> Proporce jsou v tomto filmu tedy úzce spjaty s charakterem postav. Pro příklad uvádím obrázek č. 12, kdy v popředí vidíme postavu se sekyrou, která je až nápadně velká oproti postavě, která se nachází o kousek dál od kamery a drží krávu. Tato postava je dokonce menší než kráva. Tento člověk tedy ve městě má ještě menší společenské postavení než dobytek. „Ve výtvarném umění to často funguje tak, že významné postavy jsou veliké a ty méně důležité naopak malé, a to bez ohledu na perspektivu. Podstatné přitom samozřejmě zůstává také vytvoření a zachování určitého konzistentního expresivního celku.“<sup>83</sup>

<sup>80</sup> Mistrů českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004)

<sup>81</sup> Mistrů českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>82</sup> ZVONÍČEK 1991: 16.

<sup>83</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

Krys se ve filmu objevuje osmdesát preparovaných a šestnáct živých<sup>84</sup>, u nichž se velikost v poměru k postavám určuje hůře. Můžeme jen hádat, že krysy jsou téměř stejně velké jako měšťané. V okamžiku, kdy se začnou měšťané proměňovat v krysy, se mění i jejich proporce vzhledem k postavám i ke krysám. Některým postavám po této proměně zůstane hlava po přeměně v krysu. I zde Barta počítal s proporcemi postav a krysy a snažil se, aby hlava působila velikostí poměrně k tělu krysy. Na obrázku vidíme obchodníka s moukou, jehož tělo se přeměnilo v krysu, ale hlava zůstala původní. Proporčně velikost hlavy odpovídá velikosti původního těla. Loutky městských konšelů jsou bohatě zdobené oproti postavě Krysaře.

Vysoká dřevěná loutka má pouze tmavý plášť a pišťalu. Velmi působivé jsou oči Krysaře, které působí velmi temně v úzkém ostrém obličejí. Režisér postavu Krysaře a ostatní postavy metaforicky vykládá takto: „Krysař je například zosobněním saturnského principu ve smyslu Osudu, Zákona a Odplaty. Ostatně celé to pokroucené a zdeformované město se svými obyvateli (lidskými i krysími) je obrazem tohoto principu v opačném, negativním smyslu.“<sup>85</sup>

Důležitou postavou, která je charakterově odlišná od postav měšťanů, je Agnes. Zvoníček ve své knize uvádí, že tato loutka je vyřezána z jiného (javorového) dřeva.<sup>86</sup> Rysy v obličejích postav jsou odlišné od Agnes. Tváře měšťanů jsou ostré a až velmi nápadně se podobají tvářím krysy. Naproti tomu Agnes má tvář bílou, hladkou, nápadně jinou. I zde se zrcadlí její odlišnost. Výtvarně je tato postava pasivní a mdlá, stejná jako v legendě.<sup>87</sup> Agnes na rozdíl od ostatních postav nikoho neokrádá, ale žije sama, uzavřená před městem.

Navzdory odlišnostem se Barta u těchto dvou postav zaměřuje na

---

<sup>84</sup> ZVONÍČEK 1991: 16.

<sup>85</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 358.

<sup>86</sup> ZVONÍČEK 1991: 15.

<sup>87</sup> HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 266-268. ISSN 0015-1068. s. 266.

jednoznačné typy, které reprezentují určitý názor, vlastnost, mravní postoj nebo způsob reakce.

„... loutky jsou svým groteskním kubistickým výtvarným programově disproporční – jejich hlavy či těla jsou buď neúměrně velké, nebo malé, jejich charaktery odindividualizované do podoby alegorií (Pýcha, Marnivost, Neřest, apod.), které zastupují.“<sup>88</sup> V příběhu podle chování jednotlivých postav alegorie rozeznáváme. Všechny zmíněné vlastnosti nacházíme v postavě konšela, který navštěvuje Agnes. Pyšný svým postavením ve společnosti, marnivý se svými šperky a neřestný sváděním a následným znásilněním Agnes.

Řeč postav je velmi specifická. Barta vymyslel řeč svou vlastní, která se neskládá ze srozumitelných slov. Pro film je důležitá intonace, barva hlasu a zvučnost řeči. V některých momentech je řeč názorná, například na trhu, kdy se před ústy objevují mince. Na obrázku č. 13 je obchodník, který smlouvá cenu za slepici. Bartovi předchůdci pracovali hlavně s dialogem. Barta se zaměřil na výtvarnou formu, zabývá se více symboly a metaforickými obrazy.<sup>89</sup> Řeč těla postav je velmi dobře čitelná. Gesta jsou přesná a výmluvná a srozumitelná slova tak v mnoha okamžicích nejsou potřeba a pro diváka jsou pohyby a gesta postavy i tak sdělná.



**Obrázek č. 13: Krysař, mince vycházející z úst.<sup>90</sup>**

---

<sup>88</sup> KLUSÁKOVÁ 2006: 34.

<sup>89</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 358.

<sup>90</sup> Mistrů českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

S barvou a světlem Barta pracuje velmi důmyslně. Film je převážně laděn do tmavších tónů a světlejší scény Barta využívá velmi sporadicky. Tyto scény se ve filmu objeví dvakrát. Poprvé po odvedení krys a podruhé po odvedení lidí z města. Tyto malované pasáže pro film vytvořila Zuzana Vorlíčková a jsou záměrně jiné. Její krajiny mají připomínat vysněné obzory a dálky z obrazů starých mistrů.<sup>91</sup> Scény iniciují pohodu, klid a dobro (obrázek č. 14). Oproti velmi tmavým a dramatickým scénám, kdy krysy vylézají do prostor města, Krysař hraje na píšťalu a krysy padají z útesu (obrázek č. 15).



**Obrázek č. 14: Krysař, použití barvy v krajině.<sup>92</sup>**



**Obrázek č. 15: Krysař, použití barvy při odvedení měšťanů.<sup>93</sup>**

Na obrázku č. 14 vidíme snovou krajinu, kde obloha je světle modrá s bílými mraky. Vykreslena je zde spousta zeleně a cesta do dálky. Na obrázku

<sup>91</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. S. 358.

<sup>92</sup> Mistrů českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>93</sup> Mistrů českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).



č. 15 je nebe o poznání temnější, v horní části černé. Směrem k hradbám je nebe světlejší, jedná se o dramatické zvýraznění kontrastu mezi nebem a hradbami. Konturu Barta nevyužívá, jelikož pracuje s loutkami, nepotřebuje ji. Barva loutek je tmavá, šedá v různých odstínech. Barta tuto barvu užil záměrně a loutky tak natřel.

Pouze Agnes má barvu bílou, už z povahy dřeva, ze kterého je vyrobena. Pro oděvy loutek jsou zvoleny velmi různorodé barvy. Krysař má jen kožený plášť, který je velmi tmavé barvy, a Agnes má šaty bílé. Je to jedna z věcí, která tyto dvě postavy odlišuje od postav ostatních. Pro Bartu byla důležitá také barva srsti krysy. Klasický šedohnědý druh v současnosti již téměř vymřel, nahradili jej potkani. Pro film je tento druh krysy velmi vhodný, protože se celý film odehrává ve středověku, kdy byly krysy velmi rozšířené.

Barta ve většině filmu pracuje se studenými barvami a teplé barvy nechává vyniknout jen v několika málo okamžicích. Jak je vidět na dvou obrázcích výše. Pro snové dálky jsou zvoleny barvy teplé (oranžová, žlutá) a pro krysy, které se chystají skočit ze skály, jsou zvoleny převážně barvy studené (šedá a černá). Barvy nabývají jasně identifikovatelných významů, a to zejména u dvou zásadních postav, Agnes a Krysaře.

Symboliku barev přebírám z knihy *Základy analýzy animovaného filmu* od Lukáše Gregora. Postava Krysaře je hnědá a oblečená do černého pláště. Hnědá symbolizuje vážnost a solidnost. Bývá spojována s představou jistoty, pořádku, tradice a domova. Šedá symbolizuje netečnost a smutek. Často chudobu a pokoru. Barva černá se objevuje v horní části nebe, když se postavy chystají skočit z útesu, nebo ji spatřujeme v momentě, kdy Krysaři zčernají oční důlky poté, co se rozhodne měšťany proměnit v krysy a také je k útesu zavést. Tato barva symbolizuje vzdorný protest, nicotu, smrt, zlé tajemství. Agnes má bílou pleť, bílé šaty, hnědé vlasy. Hnědou barvu jsem již analyzovala výše. Barva bílá je spojena s představou nevinnosti a čistoty. Tato postava bývá nejistá a neurčitá, což odpovídá charakteru Agnes.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> GREGOR 2011: 16.

hnědá – střízlivá, mlčenlivá, solidní a vážná, realistická, spojená s představou jistoty a pořádku, domova, tradice, zdrženlivosti

žlutá – povzbuzuje, přináší uvolnění, pocit souladu, harmonie, působí vesele a otevřeně; znamená také ego

oranžová – slavnostní, vyvolává pocit radosti, pojí se s představou slunce, tepla, bohatství, zlata, úrody



**Obrázek č. 16: Krysař, použití barvy při splnutí postavy s prostředím.<sup>95</sup>**

V některých scénách nechá Barta splynout postavu s prostředím (obrázek č. 16). Jak je patrné na obrázku níže. Kulisy, postava i rekvizity jsou zde laděny do stejného barevného odstínu. Postava tak tělesně i duševně splývá s okolím a zapadá tak do honosného, povrchního života. Bohatě zdobené a drahé látky jsou postavě velmi blízké. Barta pracuje se symboly i v jiných složkách filmu.

V úvodu filmu je záběr na erb, na kterém je vytesán hrad (obrázek č. 18). Symbol hradu se ale přemění na dvě krysy (obrázek č. 17), které buší do zvonu. Dvouocasí orli s korunou pohnou očima směrem k erbu. Před hlavním titulkem s názvem filmu je v erbu hrad. Jakmile však je divák seznámen s názvem filmu, nastane zmíněná proměna, která předznamenává děj celého snímku.

---

šedá – netečná, smutná, spojená s představou chudoby a pokory  
bílá – neurčitá, nejistá, spojená s představou nevinnosti a čistoty  
černá – barva vzdorného protestu, zlého tajemství, nicoty, smrti

<sup>95</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).



Obrázek č. 17: Krysař, erb s krysami.<sup>96</sup>



Obrázek č. 18: Krysař, erb s hradem.<sup>97</sup>

Symboliku obrazu podtrhuje zvuková složka. Úvodní hudbu pro napětí střídá, po vysvitnutí slunce, píšťala, která značí nový den a zároveň divákovi anoncuje hudební leitmotiv *Krysaře*. Po odeznění hudby nastupují ruchové zvuky různých tradičních řemesel. Tyto zvuky jsou velmi silné, a protože se zde řemesel objevuje několik, dohromady vytváří zajímavou hudební kompozici.

Ozývá se bouchání kladivem do kovových hřebíků, do zvonu, pohyb ozubeného kola, řezání pily do dřeva, hoblování dřeva, zapravování dřevěného parapetu. Dále je jedním ze zvuků ražení mincí, které se ve filmu objevuje na delší dobu. Zvuk pro šiče a vyšíváče, který doprovází stroje i ruční vyšívání, je velmi specifický, rychlý až uspěchaný.

Zvoníček se k této pasáži vyjadřuje následovně: „Diskutabilnější je podle mého názoru pojetí Kocábovy hudební kompozice. Hned v začátku filmu zaduní

---

<sup>96</sup> Mistři českého animovaného filmu: *Krysař* Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>97</sup> Mistři českého animovaného filmu: *Krysař* Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

v titánském tahu běsovský tón<sup>98</sup> – jeden z ústředních motivů (jako by už finále předčasně bušilo na dveře), čímž se značně vyčerpá prostor i dramatická energie pro další gradaci.<sup>99</sup> V úvodu filmu je nastolena velmi dramatická hudba, myslím si však, že vtáhne diváka do děje, který s údivem sleduje, co se všechno na obraze odehrává. Dramatická hudba sice předpovídá i dějový vrchol, avšak v divákovi vytvoří napětí a on po této části vydechne. Je seznámen s prostředím, postavami a napjat v očekávání dalších dramatických situací. Použité kytarové riffy umocňují napětí a dramaticčnost v momentě, kdy se Krysař rozhodne pomstít za nevyplacení odměny a za smrt křehké Agnes.

S výraznými hudebními rytmy a melodiemi se prolínají realistické zvuky. Když měšťané večeří reálné jídlo, jsou slyšet reálné zvuky polykání, mlaskání, žvýkání, trhání masa, cinkání pohárků. Krysy dojírají vše, co měšťanům spadne na zem, a je slyšet jejich pískání. Kromě těchto zvuků se měšťané náruživě baví, překřikují se a klábosí. K večeři jim vyhrává kytara doprovázená zpěvem, tato hudba je spíše do pozadí a není více výrazná. Stejný hudební motiv se ozývá celým městem a v symbolickém významu se stává milostnou písní pro měšťany i krysy. Identický hudební motiv doprovází scénu, v níž si prostitutka odvede muže k sobě domů, i tu, kdy se krysy vzájemně očichávají a pak zmizí v noře. I zde se lidé a krysy chovají stejně. Při zjevení Krysaře se znovu objeví zvuky píšťaly, se kterými jsme se setkali již na začátku, a silné foukání větru. Dramatické situace prokresluje zvuk smyčcových nástrojů. Avšak nejdramatičtěji a zároveň uvolněně smířlivě v tomto filmu působí flétna, která je motivem *Krysaře*, interpretovaná je Jiřím Stivínem.<sup>100</sup> Divák již totiž tuší, co se při zvuku flétny odehraje, a napjatě čeká, zda se jeho předpověď vyplní. Motiv Agnes tvoří velmi něžný zpěv. V obzvláště dramatických situacích jsou voleny varhany. Poté, co Krysař vykoná své poselství v městě Hameln, zmizí a jeho plášť odnese vítr, který byl slyšet už při jeho příchodu. Objevuje se tedy i zde stejný zvukový efekt. Posledními zvuky, které ve filmu zazní, jsou bouchání okenic, tichá chůze převozníka a pláč dítěte.

---

<sup>98</sup> Běsovský tón – velmi výrazné hudební zbarvení. Tento výraz je převzat s citací.

<sup>99</sup> ZVONÍČEK 1991: 18.

<sup>100</sup> Idem. s. 19.

### 3.2.4 Použité technologie

Barta pracuje s mnoha technologiemi: „... spojil vlastně všechny technologie, animovala se klasická loutka, snímaly se pohyblivé dřevěné reliéfy. Reálné měřítko bylo potlačeno rafinovanou kompilací gotického kánonu perspektivy a animací reálných předmětů, potravin, časostrojů a natáčením živých zvířat a rostlin.“<sup>101</sup> Město Hameln je stylizováno podle gotiky a zároveň celý film výtvarně vychází z německého expresionismu.<sup>102</sup> Klasické animované loutky (radní) mají podobu kubistických figur.<sup>103</sup> Vedle toho se objevují reálné předměty. Mohlo by se zdát, že animace reálných potravin a loutek bude na plátně působit neorganicky. Výsledný dojem však působí přirozeně a umocňuje přesvědčivost konkrétních scén. Když řezník zabíjí krávu a prase, nad ním je reálné maso. Radní jí reálné jídlo, pijí reálnou vodu. Rostliny se ve filmu vyskytují jen na jednom místě, a to před domkem Agnes, kde na paloučku rostou kopretiny. A jsou zde i živé krysy.

### 3.2.5 Použití plánů v *Krysaři*

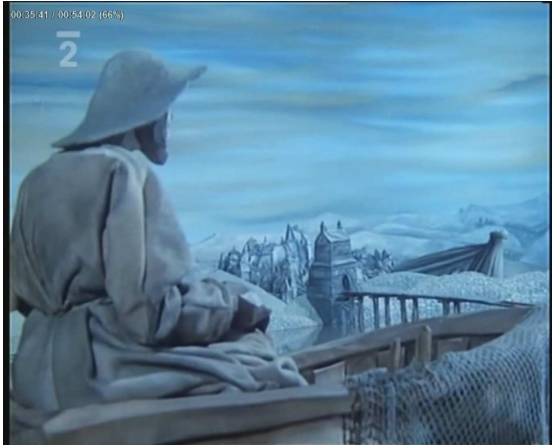
Barta pracuje s několika plány před kamerou, aby umocnil dynamičnost a dramatičnost obrazu. Na několika snímcích z filmu popíšu, jak se s plány v tomto filmu pracuje.

---

<sup>101</sup> HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 266-268. ISSN 0015-1068. s. 268.

<sup>102</sup> ZVONÍČEK 1991: 15.

<sup>103</sup> Ibidem.



Obrázek č. 19: Krysař, tři plány.<sup>104</sup>

Barta pracuje se třemi plány. V prvním plánu vidíme sedícího převozníka, jak kouká na město Hameln (obrázek č. 19). Postava nám ukazuje, na co se máme zaměřit a kde se bude další vývoj příběhu odehrávat. Otevírá tak pohled do prostoru a navozuje hloubku záběru. V druhém plánu vidíme most a město. Tento plán je situován do středu záběru. Třetí plán tvoří nebe. Horizont je umístěn velmi nízko, takže záběr působí jako výhled do velké dálky. Podobnou kompozici tvoří Barta na obrázku č. 20. Obě kompozice jsou si velmi podobné. V prvním plánu je opět postava, tentokrát Krysař, v druhém plánu hradby a krysy a třetí plán tvoří nebe. Nízký horizont opět zdůrazňuje dálku.

Podobnou kompozici vidíme i na obrázku č. 21. První plán je řešen z opačné strany, kdy v pravém dolním rohu vidíme chrlíč.

---

<sup>104</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).



Obrázek č. 20: Krysař, tři plány.<sup>105</sup>



Obrázek 21: Krysař, tři plány.<sup>106</sup>

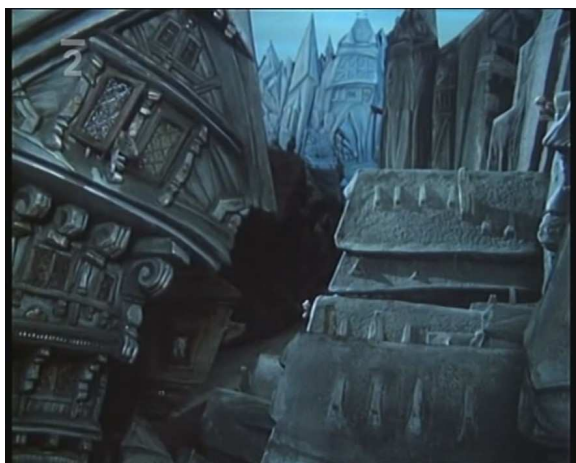
Druhý plán tvoří město a třetí plán je opět tvořen nebem. Zde používá Barta naopak vysoko umístěný horizont, aby zdůraznil ve druhém plánu zobrazené město. Zároveň tato kompozice působí dramaticky. Velmi zvláštní je kompozice, která je na obrázku č. 21. První plán této scény tvoří domy, které se nachází na pravém i levém okraji. V druhém plánu vidíme opět domy, ovšem o něco dál, a třetí plán je tvořen také domy, u kterých již okna patrná nejsou. Rozeznáváme pouze obrysy. Plány v tomto filmu zdůrazňují hloubku a dokreslují atmosféru.

Sledujeme tak kompozici města a máme možnost prohlédnout si domy

<sup>105</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>106</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

(obrázek č. 22) celé dekorace, která vychází z německého expresionismu a využívá gotického kánonu perspektivy.<sup>107</sup> „Pro mě je vždy nejdůležitější téma, příběh a to, jak na mě od začátku působí; nechávám se vést jeho atmosférou. S ním je zároveň spojen i jistý výtvarný výraz, výtvarná koncepce. Co se týče Německa a Krysaře, mají svého ducha a svou estetiku, kterou je možné vyjádřit právě tímto způsobem. Expresionismus a určitá kubistická hranatost prostě k Německu patří. V případě této legendy ovšem vstupují do hry ještě další prvky – například gotický kánon. Takže na jedné straně jsem perspektivu potlačoval, a na druhé ji zase zdůraznil – za pomoci zvětšených či naopak zmenšených figur v popředí či druhém plánu.“<sup>108</sup>



**Obrázek 22: Krysař, domy.**<sup>109</sup>

Zobrazení města jako systému se objevuje na obrázku č. 23. Město funguje jako systém, jak je naznačeno již v úvodu filmu. Na záběru je patrné, že město je bludištěm. Použití kolmému nadhledu tak dává prostoru vyniknout. Tento záběr režisér také používá při pohledu na náměstí.

Perspektiva je využita v různých dalších scénách, a jak jsem již napsala, umocňuje dramatičnost děje a dynamičnost jednotlivých záběrů. Pozadí v tomto filmu je tvořeno kulisami. Třetí plány záběru jsou využity jako pozadí a jejich pohyb závisí na pohybu plánu prvního.

---

<sup>107</sup> ZVONÍČEK 1991: 15.

<sup>108</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

<sup>109</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).





**Obrázek 23: Krysař, město jako bludiště.<sup>110</sup>**

Barta zobrazuje gotickou architekturu, ale v expresionistické deformaci. Podobně se s touto stylizací setkáváme ve filmu *Kabinet doktora Caligariho*. Tento film natočil v roce 1920 Robert Wiene. Budovy, okna či dveře jsou v tomto filmu expresionisticky deformovány. Gotické kompozice města v *Krysaři* a v *Kabinetu doktora Caligariho* jsou stejně expresionisticky deformované. Na obrázcích (obrázky č. 24 – 27) k oběma filmům je zřetelně viditelná stejná deformace.



**Obrázek č. 24: Kabinet doktora Caligariho, expresionistická deformace budovy a okna.<sup>111</sup>**

---

<sup>110</sup> Mistři českého animovaného filmu: *Krysař* Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>111</sup> *Kabinet doktora Caligariho* (Robert Wiene, 1920).



Obrázek č. 25: Kabinet doktora Caligariho, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná.<sup>112</sup>



Obrázek č. 26: Krysař, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná.<sup>113</sup>



Obrázek č. 27: Krysař, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná.<sup>114</sup>

---

<sup>112</sup> Kabinet doktora Caligaryho (Robert Wiene, 1920).

<sup>113</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

<sup>114</sup> Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (Jaroslav Hovorka, 2004).

### 3.2.6 Shrnutí – *Krysař*

*Krysař* je jeden z filmů, který je kritiky i diváky chválen. Bartovi se podařilo prosadit si svoji ideu zpracování a výtvarného pojetí. Navzdory scénáři Kamila Pixy i přáním německých investorů, kteří si snímek představovali zcela jinak. Snímek můžeme vnímat jako mezník v historii české animace. Barta ruší trnkovské antropomorfizované loutky a místo nich používá loutky s expresivním zjevem, který připomíná krysy.<sup>115</sup> Krysí stylizace odpovídá charakteru postav a symbolizuje jejich mizivé morální hodnoty. Krysy jsou ve společenském morálním kontextu vnímány jako havěť, která přenáší různé nemoci. Mnozí lidé je považují za škodnou a snaží se je vyhubit. Obecně jsou krysy ve společnosti považovány svým vzezřením za ošklivá zvířata. Jejich chování je často podmíněno pudem, a tak se postavy odlidšťují a stávají se krysami. Pojetí loutek i celého prostoru dává vyniknout příběhu Viktora Dyka.

Barta použil mnoho technických metod. Ve své práci nedělal ústupky a jeho silná tvůrčí osobnost se na filmu projevila naplno. Svůj přístup si dokázal obhájit, k čemuž mu napomohla i změna ředitelů a nedostatek času pro pozměnění výsledku: „Po promítání nastalo hluboké ticho. Druhý den se Kamil Pixa chystal ještě ‚zachránit‘ film ve střížně, avšak další šťastná náhoda způsobila, že k ničemu takovému nedošlo. Náhlá změna ředitelů celou záležitost ukončila. Jinak vzpomínám na natáčení *Krysaře* velmi rád. Byl to projekt, na kterém pracovalo s nadšením nejen celé studio Jiřího Trnky, ale i mnoho mých spolužáků a kolegů výtvarníků, které jsem měl možnost k práci přizvat.“<sup>116</sup> *Krysař* je jedinečný perfekcionistařským režisérovým přístupem a dokonalou vizí, kterou proměnil ve film.

Jedná se o loutkový film, ve kterém je použito několik živých krys. Ve filmu je spojeno několik technologií: klasická loutka, dřevěné reliéfy, potraviny, živá zvířata i rostliny, časostroje. Příběh díky použitým technologiím nabývá na opravdovosti.

---

<sup>115</sup> KLUSÁKOVÁ 2006: 34.

<sup>116</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. S. 358.

### 3.3 Klub odložených

*Klub odložených* natočil Barta v roce 1989 podle námětu a scénáře Edgara Dutky. Pro film si Barta s Dutkou vybrali motto: „Klub odložených je společenská metafora o lidech dobrovolně žijících na okraji společnosti, uzavřených do svého monotónního bytí, jehož stereotyp rozčeří jen novinky konzumního obchodu.“<sup>117</sup>

Dutka k tomuto filmu dodává: „... je metaforou o společnosti vegetující ve strnulém čase normalizace, kdy jejími jedinými změnami jsou móda a vývoj techniky...“<sup>118</sup> Barta ovšem o tomto filmu smýšlí trochu jinak. Tvrdí, že film je odrazem životního stylu určité skupiny lidí, kdy není důležité, zda se příběh odehrává za normalizační doby nebo doby porevoluční. Barta tento snímek charakterizuje slovy: „Je to výpověď o stereotypu, o životě v uzavřeném prostoru, o vágních a přitom jaksi těžkopádných vztazích mezi lidmi žijícími v nudném, nijak se neproměňujícím bytí. Snažili jsme se prostě udělat film o prázdnotě a neplodných, opakujících se rituálech.“<sup>119</sup> Jejich tvrzení je trochu rozdílné. Podle Dutky v životě figurín není žádná změna, ovšem je to jejich vlastní vina. Zatímco podle Barty figuríny nemohou za to, že se jejich život odehrává stále ve stejných rituálech. Ve filmu najdeme opakujících se rituálů hned několik, protože každá postava ve filmu má svoji roli, vykonává stále stejnou činnost, což je pro film stěžejní. Postavy tak žijí sice v jednom bytě, ovšem každá zvlášť. Neprožívají situace společně, ale každá se drží svého rituálu. Žijí vedle sebe, ale tvoří sociální skupinu. To platí do doby, než přivezou nové figuríny, které se chovají a jednají stejně. Tedy mají svůj životní rytmus stále stejný, i když je na první pohled patrné, že jejich zvyklosti a rituály se týkají zcela jiné oblasti života.

V roce 2009 při rozhovoru k filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska*

---

<sup>117</sup> ZVONÍČEK, Petr. *Jiří Barta*. 1. vyd. Praha : Český filmový ústav, 1991. s. 24.

<sup>118</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta : čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 361.

<sup>119</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta : čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 361.

*narozeniny* se Barta o filmu vyjadřuje s odstupem a svými slovy naráží na následnou společenskou proměnu po roce 1989. „Tento film vznikl na přelomu osmdesátých a devadesátých let, konkrétně 1989. Když jsme začínali s natáčením, neměli jsme ještě tušení o nějaké budoucí změně, ale dnes se dá říci, že KLUB ODLOŽENÝCH ji intuitivně zobrazil, jako by danou dobu předznamenal a ilustroval v předstihu.“<sup>120</sup> Film tak předjímá následující změny v české společnosti. I když Barta tehdy nevěděl, že do filmu aplikuje tyto změny. Z historického společensko-kulturního kontextu najdeme v tomto filmu mnoho, co je pro toto období příznačné.

Původně chtěl Barta s Dutkou v tomto roce (1989) natočit *Golema*, ke kterému již měli napsaný scénář. Ovšem potom se rozhodli natočit *Klub odložených*, který měli připravenější a propracovanější. Společenské změny a následná transformace české kinematografie po roce 1989 znamenaly pro animovaný film velké omezení dotací.<sup>121</sup>

V *Klubu odložených* Barta pracuje se starými figurínami z obchodů, které jsou rozbité, vybledlé či jim chybí různé části těla. V tomto snímku stejně jako v *Posledním lupu* využívá dokumentární záběry, kterými snímek začíná a končí. V *Klubu odložených* těchto dokumentárních vstupů přibývá.

### 3.3.1 Analýza filmu

Postavy tvoří dvě skupiny. Jednou je rodina, žijící ve stále stejném všednodenním rytmu. Máma vaří chemické omáčky a knedlíky vyrábí z novin, otec chodí do práce, která nemá žádný smysl, děda stále ladí nějaký program na rádiu, babička stále dokola sbírá peříčka z holubů do rezavé krabičky. Jejich život je stále stejný, opakují stále stejné činnosti. „Za touto nutně schematickou charakteristikou ‚oživají‘ otlučené figuríny z výkladních skříní, reprezentující starší generaci (asi ze 30. let). Každá z nich má ‚svoji práci‘, činnost, kterou

---

<sup>120</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

<sup>121</sup> Golem proto do dnešního dne čeká na realizaci, i když scénář má již pátou verzi. V roce 1989 byla natočena pouze ukázka, trvající necelých sedm minut (6:51), která byla dotována ze Státního fondu pro podporu a rozvoj české kinematografie. Projekt je velmi nákladný a Bartovi se nedaří peníze na film získat. Jak naznačuje ukázka, byl by to bezpochyby jeden z nejoriginálnějších českých animovaných filmů. Barta však ze svých nároků nikdy neustupuje a ani zde nehodlá slevit, protože má jasně danou vizi, kterou chce naplnit.

mechanicky opakuje.<sup>122</sup>

Naproti tomu, druhá skupina je viditelně mladší. Je dovezena skladníky a vyložena v pokoji, kde se nachází zmíněné staré postavy. Tato mladší skupina žije úplně jinak. Popíjí různé chemické nápoje, kouří cigarety, provozuje sex. Jejich život vypadá jako jeden velký večírek. Svým způsobem se jedná také o stále stejný život bez pocitu, že by bylo dobré žít jinak. Obě skupiny mají svůj životní rytmus, který je velmi odlišný, avšak v rámci této skupiny se jedná o kolotoč stále stejných činností každý den, bez snahy udělat cokoli jinak.

Mezi skupinami vypukne spor, který se promění ve rvačku a ta skončí prohozením různých částí těl jednotlivců. Tato výměna způsobí, že hrbatý děda dostane „mladé“ tělo, které se již nehrbí u televize. Děda si tak může najednou stoupnout a podaří se mu na televizi naladit zrnění a běžící pruhy, z čehož jsou udiveni všichni v pokoji. Toto přehození těl můžeme vnímat jako důsledek rvačky, kde se mnoho těl rozbilo, a bylo proto potřeba si znovu těla poskládat. Tento proces můžeme vnímat jako metaforu duševního rozpoložení postav. Děda se starým ztrouchnivělým tělem má nyní tělo mladíka, protože duševně je stále čilý. I když jeho činnost tomu neodpovídá. K jeho aktivnímu životu mu chybí podněty. Důležitá je také proměna rádia v televizi. Ač se nejedná o výraznější podnět k duševní činnosti, je tu znát alespoň změna věci. Můžeme to vnímat jako novější objekt, který se do bytu dostal spolu s mladší skupinou figurín.

Stejnou přeměnu těla můžeme vnímat u matky. Původně je její tělo ošuntělé, dřevěné. Po zápase s mladší generací se promění ve velkou nádobu připomínající kbelík na barvy. Její tělo se tak stane předmětem její každodenní činnosti. Táta se probudí celý polepený nálepkami a barevný. Je to příznačné pro jeho duševní mladost a určitou potřebu duševního obohacení. Důležitými hybatelem děje jsou skladníci, kteří změní každodennost figurín. Tím, že dovezou další hýbatele děje, se jim podaří nevědomě změnit chod zavedených činností a stále stejných událostí.

Figuríny jsou zde animovány jako loutky. Ovšem práce s figurínami je oproti animaci loutek složitější, protože figuríny mají velikost lidského těla. „Technicky jde totiž o podstatně jinou práci než u filmů loutkových. Animátoři A.

---

<sup>122</sup> ZVONÍČEK 1991: 24.

Mendsdorff, M. Svatoš a D. Filčík vyřešili kuriózní situaci vyplývající z velikosti animovaných objektů použitím podpěrek, jehliček, vyvazování i prostého přidržování figuríny za končetiny nebo části těla tam, kde oko kamery Ivana Víta právě nedohlédlo.<sup>123</sup> Záměrem bylo, aby se postavy pohybovaly přirozeně, měly lidské pohyby při svých každodenních činnostech.

Barta však vychází z omezených možností těchto figurín, a ač se snaží o přirozenost, tak ta zůstává jen v možnostech dané postavy. Některá má ulomenou hlavu, některé chybí ruka, jiná s ní nemůže hýbat. Při chůzi ze schodů figurína není schopná ohnout nohy v kolenu stejně jako člověk, a proto padá. V důsledku neohrabanosti se otlouká a chátrá rychleji. V rámci možností použitých figurín, které jsou animovány jako těla lidská, často jsou pohyby neohrabané a jsou směšné. V pohybech je určitá dávka ironie a zesměšňování postav, doby a způsobu života. Ironie a zesměšňování je také vlastní jejich chování a činnostem. Naprosto bezvýznamné náplni dnů, které nikam nevedou.

Matka míchající barvu v hrnci dělá ty samé pohyby jako by byla člověkem. Velmi přirozený je pohyb dědy, který se snaží naladit televizi. Televize, i rádio, zde působí stejně jako postavy. Je stará, rozbitá a naladit ji je velký problém. Zde spatřujeme symboliku věcí a lidí. Postavy utváří náladu celého prostoru, stejně jako rozbité věci. Dědovou jedinou starostí je naladit rádio či televizi. Sedí znuděně a boucháním do spotřebiče se jej snaží naladit. Postavy tedy mají proporce jako figuríny z vitrín, které se velmi blíží proporcemi lidskému tělu. Pro animaci je tedy složitější manipulace s takto velkými „loutkami“.

Barta k animaci figurín dodává: „Něšlo o zvětšeniny „kloubkových kostřiček“, známých z mechaniky klasických malých loutek. Byly to prostě klouby figurín z výkladních skříní. Některé umožňovaly jen minimální pohyb, jiné trochu více (zvláště staré figuríny z minulého století). Ostatně pohyb takových „špatně animovatelných“ objektů je lepší řešit střihem, který často pomáhá oživit situaci lépe než obtížná a zdoluhavá animace.“<sup>124</sup>

S konturou v tomto filmu Barta nepracuje. Celý film působí temněji a

---

<sup>123</sup> ZVONÍČEK 1991: 25.

<sup>124</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta : čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 361.

denní i umělé světlo je tlumené. Styl osvětlení podtrhuje atmosféru temnosti a odloženosti postav. Avšak v některých momentech práce se světlem snímek odlehčuje, a to zejména ve světleji pojatých scénách (rvačka). Figuríny žijí v téměř nenavštěvaném domě (domníváme se, že jde o skladiště), u kterého snad ani umělé osvětlení nefunguje. Do pokoje často proniká svit měsíce nebo pouličního osvětlení. Toto osvětlení je znatelné také na barvě, které vždy působí temněji než za denního světla. Barva ze zdí v pokoji je částečně sloupaná. Stejně tak podlaha, což přispívá k temnější, ponurejší, všednodenní atmosféře. Barva figurín se nápadně podobá lidské kůži, kterou narušují různé rány a odřeny. Postavy nově příchozích tolik odřenin nemají, vypadají nověji. Avšak jejich vzhled je záměrně jiný. Jedna postava má obličej zlatý, jiná má červené ruce či barevné vlasy. Ke konci filmu se těla postav různě promění a například otec má tělo plné barevných samolepek.

Kompozičně Barta umístil postavy do středu záběru, občas jim však v záběru chybí nějaká část těla. V momentě, kdy chce, aby se divák zaměřil na jednu postavu a její činnost, zobrazí jen jednu postavu na několik sekund (celek, polocalek), kdy postava vykonává zdůrazňovanou činnost. Postavy vidíme (obrázek č. 28, č. 29) při jejich každodenních činnostech. Děda, který ladí rádio, a otec, který sedí v úřednické práci. Kompozice jednotlivých záběrů se řídí zvolenými křivkami. Dědovo tělo je zakroucené do nedokončené elipsy. V záběru s otcem se protínají horizontály stolu a na stěně za ním. Oproti tomu otcovo tělo je v ose vertikální. Babička má podobnou linii těla jako děda, když sedí. Její linie se nenarovná, ani když vstane a utíká. I tak si stále drží linii nedokončené elipsy. Zatímco matka má celou dobu tělo ve vertikální poloze. Do polohy horizontální se dostává pouze v momentě, kdy ji skladníci nakládají.





Obrázek č. 28: Klub odložených, děda a rádio.<sup>125</sup>



Obrázek č. 29: Klub odložených, otec v práci.<sup>126</sup>

Barta také v několika záběrech zobrazuje více postav najednou. Velmi působivou je kompozice, kdy k domu přijedou skladníci a postavy ze starší skupiny spěchají do rohu místnosti (obrázek č. 30). Na obrázku č. 31 vidíme postavy nově dovezené na večírku v bujaré náladě.

Barta pracuje se vztahem klidu a pohybu, který se snaží udržet v rovnováze. Celkově film působí klidněji. Je to díky více záběrům na jednotlivé postavy, kterým režisér věnuje poměrně dost času filmu.

---

<sup>125</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>126</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).



Obrázek č. 30: Klub odložených, skupina starších figurín.<sup>127</sup>



Obrázek č. 31: Klub odložených, skupina mladších figurín.<sup>128</sup>

Zajímavé jsou kompozice s živými zvířaty, které Barta do filmu zařadil. Jedná se o holuby (obrázek č. 32) a kočku (obrázek č. 33). Kočka naruší život figurín, zatímco holubi jsou součástí jejich života. Záběr na kočku se ve filmu objeví ještě v momentě rvačky, poté kočka odvede příběh na střechu domu.

---

<sup>127</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>128</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).



Obrázek č. 32: Klub odložených, holubi.<sup>129</sup>



Obrázek č. 33: Klub odložených, kočka.<sup>130</sup>

### 3.3.1.1 Typy záběrů a plány

Barta v tomto filmu používá mnoho různých typů záběrů kamery, kterými se snaží uchopit snímek. Pracuje převážně se dvěma plány kamery a třetí plán vynechává. Barta nechce zdůrazňovat hloubku, ale zaměřuje se především na samotný děj snímku. Nezabývá se příliš vizuálně působivými momenty. Hlavní je v tomto filmu příběh, který je postavený na samotných figurínách. „První nápad vycházel z představy figurín žijících jako velká rodina v nějakém opuštěném skladišti. Šlo o ‚loutky‘ v lidské velikosti, které nabízely úplně jiný způsob natáčení, než na jaký jsem byl doposud zvyklý. Možnost rozhábat svět těchto bizarních objektů byl asi hlavním důvodem, proč jsme se rozhodli film

---

<sup>129</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

<sup>130</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

natočit. Nejobtížnější bylo vymyslet vhodný příběh.<sup>131</sup> Na obrázku č. 34 Barta pracuje se třemi plány. V prvním plánu vidíme postavu matky, která vaří. V druhém plánu vanu a třetí plán je velmi tmavý a jsou v něm vidět dřevěné věci vzadu v místnosti. To je jeden z mála případů, kdy je ve filmu pracováno se třemi plány. Častěji je prostor prázdný v popředí a plný v pozadí či naopak.



**Obrázek č. 34: Klub odložených; tři plány.<sup>132</sup>**

Titulky na začátku snímku jsou zobrazeny na cedulkách, které se běžně používají pro popsání názvů ulic. Barta použije tři cedulky, které se postupně proměňují a každá další je větší než předchozí. Na stěně domu potom zůstávají světlejší prázdné rámečky, podle kterých je patrné, že na stěně něco viselo. V prvním minutách kamera se kamera otáčí kolem své osy. Rámuje tak prostor, ve kterém se bude příběh odehrávat. Jedná se o úvod do děje a diváci získávají přehled o prostoru. Tento pohyb rámu také seznamuje s postavami, které se ještě nehýbají. Kamera se pouze u každé postavy zastaví a na chvíli u ní setrvává. Poté se pohne směrem doprava a zastaví se až u další postavy. Tímto způsobem projde celou místností a skončí opět u okna, u kterého začala. Impulsem pro pohyb figurín se stává spadlý budík. Tento motiv se ve filmu objeví ještě několikrát a vždy znamená začátek nového dne, kdy se otec se po spadnutí budíku ze skříně vydá do práce. Spadnutí budíku je spojené se

---

<sup>131</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta : čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 361.

<sup>132</sup> Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (Jaroslav Hovorka, 2005).

záběrem na tramvaj, který této události vždy předchází.

Dalším záběrem, který se ve filmu několikrát objevuje, je záběr na nohy, a to od kolen dolů. Barta ho používá v okamžiku, když chce zdůraznit pohyb postav (zejména při spěchu nebo při zdůraznění důležitosti pohybu). Tento způsob práce s kamerou vidíme, když otec odchází do práce. Dále jej zaznamenanáme, když postavy spěchají do rohu místnosti, babička vezme dceru do náruče a pak kamera sleduje spěchající nohy, které občas klopýtnou o nějaký předmět na podlaze. Identický záběr na nohy je použit u dědy, který téměř v tomtéž okamžiku spěchá mezi ostatní postavy. Tyto záběry působí velmi dynamicky, protože postavy mají naspěch. Oproti předešlému záběru na nohy otce, jak kráčí do práce. Jeho chůze vyznívá směšně, protože otec není schopen ohnout kolena. Záběr na otcovy nohy ozvláštňuje moment, který je použit několikrát za sebou během velmi krátkého časového úseku. Záběry na nohy zobrazuje v detailu a polodetailu.

Barta záměrně prodlužuje některé scény za hranici běžné délky, aby byla patrná prázdnota a neplodné opakující se rituály.<sup>133</sup> Dalším typem záběru, který Barta ve filmu používá, jsou detaily na obličej babičky či obličej kočky. S detailem v tomto filmu Barta pracuje často. Další detail na obličej se objevuje v momentě, když děda rozbije rádio a kamera zabere obličej, na kterém jsou kapky vody, které mají znázorňovat slzy.

Další prvek, který Barta využívá, je rozpohybování kamery spolu s pohledem některé postavy. Poprvé je záběr použit, když se otec vrátí z práce a jde k prostřenému stolu. Dále se tento pohyb kamery objevuje u večírku, kdy je z pohledu dvou postav snímán prostor a my zprostředkovaně přes tyto postavy vnímáme prostor i děj dané scény. Kamera střídá pohyb vertikální a horizontální podle střídání jednotlivých postav. Pohyb je v jednom okamžiku umocněn ještě rozmazaným obrazem. Z pohledu postavy vnímáme prostor i skrze skladníka. Skladník se rozhlíží kolem sebe, a pohyb kamery je rychlejší. Tento pohled kamery je pohybem rámu kamery, kdy se kamera otáčí kolem své centrální osy.

Zvuky a ruchy, které Barta ve filmu používá, jsou přímo spojeny s děním

---

<sup>133</sup> ULVER, Stanislav. Jiří Barta : čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068. s. 361.

ve filmu a umocňují atmosféru a samotné události. Figuríny a jejich věk Barta znázorňuje nejen vizuálně, ale také tím, jaké zvuky vydávají při jednotlivých pohybech (vržou). Tento zvuk se roznáší celým filmem a věci v něm vydávají zvuky obdobné. V některých momentech zvuk vyprovokuje dění. Například když odnesou skladníci starou skupinu figurín na smetiště, z domu se ozývá hudba, která vyprovokuje staré figuríny k jednání. Obdobnou roli sehrají sluchátka na uších harfistky, které začnou hrát velmi nahlas, a jedna figurína vyprovokuje další k jednání. Ruchy, které se ve filmu objevují, jsou často z rušné ulice. Slyšíme zde cinkání tramvaje a její rozjíždění, vrkání holubů, spadnutí závěsu. Tyto ruchy dotvářejí prostředí a atmosféru. Důležité je zrnění televize, které uklidní všechno ostatní dění v bytě. V tomto filmu Barta pracuje s lidskou řečí, kterou ovšem nemluví figuríny, ale skladníci. Ti mají velmi krátký dialog o prostoru a jeho uspořádání v bytě. V tomto filmu se také objevuje hudba, a to hned v úvodu, kdy hraje dechová hudba, která je protkána několika ruchy z ulice. Hudba se objevuje i při příjezdu skladníků, aby odlehčila a umocnila změnu ve stále stejných životech figurín.

### **3.3.2 Shrnutí – Klub odložených**

Film zobrazuje společnost 30. let a její konfrontaci se současnou společností. Z dnešního pohledu iniciuje kulturně-společenskou změnu společnosti a je jakýmsi vizuálním zamyšlením nad sociálními problémy a způsobem života. Barty s Dutkou chtěli vytvořit příběh o starých figurínách, a neměli ambice vytvořit film, který by ovlivňoval zamýšlení se nad dobou. Jejich snahy však film překročil a z dnešního hlediska je vlastně významem přerostl. Oba hlavní tvůrci chtěli jen pracovat se starými figurínami a příběh vymýšleli, až měli hlavní postavy. S těmi pak rozehráli poutavý snímek, který když začali tvořit, nevěděli, jak důmyslně znázorní celou proměnu společenského klimatu. Celý film se vyjadřuje k sociální prázdnotě v životech obyvatel skladiště a parafrázuje tehdejší společenské vztahy. Snímek je v tomto smyslu nadčasový, protože mnoho ze života postav lze nalézt i v sociálních kontaktech o dnes.

Mimo figuríny Barta pracuje s živými zvířaty a do příběhu výrazně zasahují lidé, což je pro jeho filmy nové. Ve filmu mají důležitou roli elektrické spotřebiče jako rádio či televize. Postavy v tomto filmu v přeneseném slova

smyslu si užívají, vaří, pijí či kouří. A tak se ve filmu setkáme s cigaretami a různými chemikáliemi.

## 4. Shrnutí analyzované tvorby 80. let

Barta začínal v 70. letech, kdy natočil svůj absolventský snímek *Špirituály* a poté *Hádanky za bonbón*. Jeho nejvýznamnější tvorba však vznikla v 80. letech. Právě z této doby jsem vybrala tři filmy, které jsou důležité. Filmy jsem vybírala tak, aby tvořily průřez jeho tvorbou v těchto letech.

Tři analyzované snímky jsou každý jiný, ovšem v každém můžeme vysledovat rukopis Jiřího Barty. Všechny analyzované filmy jsou výtvarně velmi poutavé a pro každý film si režisér vybírá takové techniky, aby pomohly vhodně ztvárnit myšlenku díla a jeho vizi. Barta se snaží nepodřizovat nárokům investora nebo scénáristy, ale hledá svoji vlastní cestu. Filmy Jiřího Barty usilují o to, vybudit diváka k nějaké činnosti, k přemýšlení o hlavní myšlence díla.<sup>134</sup> Ústřední myšlenky se zaměřují na společensko-kulturní otázky, morální otázky, a to i v případě, kdy Barta zpracovává cizí námět nebo scénář. Často řeší elementární konflikt dobra a zla, který se objevuje i ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Barta k tomu dodává: „Kdosi už myslím prohlásil, že se jedná o jakousi variantu ZANIKLÉHO SVĚTA RUKAVIC, které využívají stejných principů, ale jsou určeny spíše pro dospělé. Domnívám se ovšem, že i dětská hra obsahuje alespoň některé znaky, jež oslovují také starší publikum. Ať už se jedná o typografii, která se váže k určité době, nebo třeba staré odložené věci, jako nálepky na škatulkách od sirek. Jde tu o jistou nostalgii a rekapitulaci vlastních vzpomínek. A děti se musí trochu orientovat v minulosti, protože třeba parní lokomotivy už dnes nejezdí.“<sup>135</sup>

Ve dvou analyzovaných filmech Barta pracuje s loutkami různých velikostí, tvarů a rozměrů. V jednom animuje předměty, ale zachází s nimi stejně jako by to byly loutky. Režisér sám tvrdí, že animovat se dá každý předmět kolem nás. Jednotlivá témata jsou různorodá, ale vždy nutí diváka

---

<sup>134</sup> ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068.s. 285.

<sup>135</sup> ULVER, Stanislav . Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 27.



k zamyšlení, činu či ke krátkému hovoru o něm.<sup>136</sup> Pokud divák nerozezná, co mu Barta chtěl svým filmem říci, nechá se unášet poutavou a originální výtvarnou stránkou.

Postavy z jeho filmů vybočují z běžné skupiny filmových hrdinů. Barta se drží vize animovat různé předměty, a tak jeho hrdiny mohou být rukavice, figuríny z výkladních skříní, havran či projektant.<sup>137</sup> Ve filmech, které jsem analyzovala, jsou hrdiny rukavice, Krysař a měšťané a odložené figuríny z výkladních skříní. Barta se vždy přizpůsobí předmětu, který animuje, a umí ho dokonale zakomponovat do okolí. V případě rukavic to jsou noční stolek, výloha, kancelář. Ve všech těchto prostorách se rukavice objevují v běžném denním životě, i když za jiných okolností a v jiných souvislostech, než jak je vidí Barta. Krysař je bájnou a archetypální postavou. Odložené figuríny symbolizují dobu normalizace, způsob konzumního života, kde jedinou změnou je móda a vývoj techniky.<sup>138</sup>

Ve všech analyzovaných snímcích Barta pracuje s trojrozměrnými předměty či loutkami. Zaniklý svět rukavic jeho loutkovou animaci odstartoval a Barta se jí velmi rád drží. Poskytuje mu mnoho prostoru pro vyjádření a míchání prvků z různých typů prostředí. Svým způsobem se archetypální postava Krysaře proměňuje i do jeho posledního filmu. Protože dětská fantazie se velmi blíží té archetypální. Není nutné zde respektovat velikost postav, protože pocit svobody je dominantní. Postava Krysaře je také zosobněním saturnského principu. Nese v sobě Zákon, Osud a Odplatu. Ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* se saturnský princip objevuje také, ovšem ve velmi omezené míře. V *Krysaři* je saturnským principem hlavní postava, zatímco v nejnovějším filmu je saturnský princip tvořen černou dírou, která spolkně celou Říši Zla. Černá díra je vyvolána hodinkami a motiv hodin se vyskytuje také v *Krysaři*, kdy počet hodin odklepávají krysy na erbu.

V *Zaniklém světě rukavic* pracuje často předměty, které používá v zástupném znaku nějakého jiného předmětu. Například plechovka je autem.

---

<sup>136</sup> ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068. s. 285.

<sup>137</sup> Ibidem.

<sup>138</sup> ULVER, Stanislav . Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

Ve film *Na půdě, aneb Kdo má dneska narozeniny?* pracuje s předměty podobně. Starý vysavač je letadlem, lodí i ponorkou. Všechny tyto dopravní prostředky pojme jedna věc, kdy podle celkové kompozice a stylizace předmětů pochopíme tento zástupný znak.

Barta tedy nemá hrdiny jednoho typu a spíše než s jednotlivci pracuje se skupinami, na nichž zpracovává své myšlenky a vize.<sup>139</sup> V *Zaniklém světě rukavic* vystupují rukavice jako kolektivní hrdina. Každá je něčím výjimečná, ale Barta s nimi pracuje jako se skupinou. V *Krysaři* tvoří skupinu měšťané, proti nim stojí bájná postava. A v *Klubu odložených* jsou to dvě skupiny figurín.<sup>140</sup> Pro film *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* Barta vybírá hračky, které nemají jednotnou podobu. Postavy jsou různé, z různých dětských her, a společný je pro ně pouze status hračky. Hlavními hrdiny jsou hadrová panenka Pomněnka, plyšový medvěd Mucha, stará loutka rytíře Krasně, plastelínová postavička skřítko Šubrt.<sup>141</sup> Se všemi těmito hračkami si každé dítě rádo hraje. A tak je jim vlastní se na ně koukat v kině, když vytváří příběh dětem blízký.

Pro dospělé jsou tyto hračky nostalgickými vzpomínkami, za kterými se rádi ohlédnou. Barta zde také pracuje s živým zvířetem, s kočkou. V některých momentech ji nechává bez animace, a když je potřeba, aby zasáhla výrazněji do příběhu snímku, tak volí loutku kočky. Tato postava byla zajímavým způsobem vykládána v Japonsku<sup>142</sup>. „Je to pro nás země vzdálená a exotická, ale zároveň i blízká tím, že Japonci dobře znají své loutkové divadlo a milují animovaný film. Umějí číst symboly a náznaky, a proto i v našem českém kocourovi Baronovi viděli mytologickou bytost, která tvoří spojnici mezi světem lidí a světem zvířat, jak to uvádí známá japonská legenda.“<sup>143</sup> Postava prince Krasně se až nápadně podobá otci z *Klubu odložených*, taktéž dělá stále tu

---

<sup>139</sup> ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068. s. 285.

<sup>140</sup> Ibidem.

<sup>141</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*, 2009, 15, 7-8, s. 86.

<sup>142</sup> Na realizaci filmu se podíleli japonští koproducenti.

<sup>143</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*, 2009, 15, 7-8, s. 87.

samou činnost, která nikam nevede. Otec chodí do práce, která nemá smysl, a princ Krasoň chodí zabíjet draka, kterého v zápětí za úplatu opraví lékařská opice. Obě dvě činnosti jsou ve svém smyslu stejné, i když se odehrávají ve zcela odlišných rovinách.

Pro postavy ve filmech Barty jsou důležité činy, a ne slova. Barta ani v jednom z analyzovaných snímků nepoužívá řeč srozumitelnou pro diváka. Místo toho vytváří obrazy, symboly a nechá diváka do příběhu vplout a unášit ho, aby ho pak nechal o prožitku přemýšlet. Řeč používá pro dokreslení situace, nálady a postoje postavy. To je pro Bartu důležitější než srozumitelná slova. Divák by se více zaměřoval na slova jako taková, na dialogy, takto promlouvá příběh komplexně, výtvarno a atmosféra nejsou svázané slovy. V *Zaniklém světě rukavic* je řeč použita ve velmi omezené míře. Objevuje se jen pro doplnění v některých scénách. V *Krysaři* je řeč používána hojněji. Postavy vedou dialogy, a i když jim nerozumíme, tak díky jejich gestikulaci, výrazu tváře a dalšímu vývoji příběhu snímku pochopíme vše důležité. Barta tak dokresluje hudebnost snímku, spíše než by používal řeč pro informativní účely. V *Klubu odložených* se řeč objevuje v některých pasážích. Rozumíme dialogu mezi skladníky, kteří nadávají na nepořádek. Jinak se snímek bez dialogů obejde, nepotřebuje je ani pro hudebnost, protože ve snímku je často ticho nebo jen ruchy.

Oproti předchozím snímkům používá Barta řeč ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Chce, aby film byl pro děti srozumitelný a sdělný. Podle původního záměru chtěl, aby postavy namluvily samotné děti a film se jim tak přiblížil. Bartovi byl tento nápad rozmluven dabingovými experty, protože děti nejsou schopny do hlasu promítnout potřebné emoce a jejich projev by byl jen čtený, bez potřebného citového zabarvení.<sup>144</sup> Ve filmu se proto objevují hlasy Lucie Pernetové, Vladimíra Javorského, Ivana Trojana, Borise Hybnera, Jiřího Lábuse. Poslední jmenovaný filmu propůjčí i svůj obličej, jehož animace byla složitější. „Loutky jsme animovali nejprve před sádrovou bustou a teprve potom jsme snímali živého herce ve stejném úhlu a velikosti záběru. Trikové studio oba obrazy spojilo do jednoho celku. Naskytla se nám jedinečná

---

<sup>144</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*, 2009, 15, 7-8, s. 88.

možnost kombinovat mimiku tváře Jiřího Lábuse s animací. Něco takového bychom před lety dělali jen velmi obtížně.<sup>145</sup> V *Krysaři* byla řeč ryze výtvarnou záležitostí a stěžejní pro ni byla stránka rytmická a hudební. Barta sám přiznává, že ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* si nemohl dovolit tolik experimentovat, neboť se jedná o film celovečerní a je určen převážně dětem.<sup>146</sup> Řeč prince Krasoně více stylizuje a nechává jej vyjadřovat se ve verších prostřednictvím lehce pochopitelných říkanek. Figurky, které se ve filmu objevují, nemluví řečí srozumitelnou, ale jejich řeč zní jako švitoření. Mluví velmi rychle a jejich slova splývají v jeden zvuk. Režisér zde kombinuje řeč srozumitelnou, ale do příběhu zakomponuje i řeč, která je užitá účelně pro dokreslení jednotlivých scén. Ty pak působí dojmem, že v záběru je mnoho postav a dialogů.

S barvami Barta pracuje stejně jako s jinými prostředky filmu. Využívá jich pro kontrasty, pro zdůraznění nálad a vytvoření náležité atmosféry. *Zaniklý svět rukavic* natočil převážně jako černobílý. Další dva analyzované snímky jsou celé barevné, i když s mnohem temnější atmosférou a tmavším osvětlením. Ve snímku *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* se kloubí světlé odstíny barev s tmavšími, avšak je barevný. Světlejší nálady a ladění osvětlení je charakteristické pro život v kufří, kde žijí odložené hračky. Pro *Zemi Zla* je charakteristické použití studených tónů, barev a temnější použití světla. Kloubí se zde tedy zkušenosti z předešlých Bartových filmů (*Krysař*, *Klub odložených*).

Pozadí je ve všech třech snímcích odlišné. Je to dáno příběhem i výtvarnem. Barta se neopakuje, nedělá kopie něčeho, co už někdo jiný stvořil, i když by se v případě *Zaniklého světa rukavic* dalo nad touto otázkou polemizovat. Nicméně na snímku je patrné, že Barta témata uchopuje jinak, než jak již mohla být ve filmové historii natočena. I v nejnovějším filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* Barta pracuje se zcela jiným pozadím. Pro film nezpracovává žádné kulisy nebo speciální aranže. Pozadím je celá půda ve své každodenní všednosti, plné prachu a starých věcí. Ty samozřejmě

---

<sup>145</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*, 2009, 15, 7-8, s. 88.

<sup>146</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

rozmísťuje po pôdĕ tak, aby vytvorili potrebné prostredí, ale všetky veci jsou pôdĕ vlastní. Část příběhu se odehrává mimo půdu, a tak v pozadí vnímáme kuchyň či prostředí před domem a nebe. Barta spolupracuje se skvělými hudebními skladateli (Petr Skoumal, Michael Kocáb, Michal Pavlíček), kteří dotváří svojí hudbou jedinečnost každého filmu. Pomáhají dotvořit atmosféru, kterou divák může prožít u filmu znovu. V *Zaniklém světě rukavic* je hudba velmi různorodá a doplňuje tak různorodost snímků. V *Krysaři* hudba více graduje a v *Klubu odložených* jsou více než hudba důležité různé ruchy. *Klub odložených* můžeme chápat trochu jako koláž stále stejného způsobu života stále stejných lidí. Hudba zde není pro příběh nosnou, zatímco v *Zaniklém světě rukavic* i *Krysaři* je důležitou součástí pojetí celého snímku.

Ve snímku *Na půdĕ aneb Kdo má dneska narozeniny?* můžeme vypožorovat zvukovou syntézu předchozích snímků z osmdesátých let. Je zde použito mnoho ruchů, které dokreslují zacházení s nejrůznějšími starými věcmi (*Klub odložených*), radostnou hudební kompozici (*Zaniklý svět rukavic*) z poskládaného stroje. Snímek využívá realistických zvuků. Jedoucí vlak či auto dokreslují adekvátní zvuk, ale zároveň tuto hudební kompozici dokresluje hudba, která s příběhem primárně nemá nic společného (*Krysař*). Nevidíme žádný orchestr, který by na tyto nástroje hrál.

S kamerou Barta pracuje v každém snímku velmi specificky. Kompozicí zdůrazňuje hloubky zábĕru, používá vysoký i nízký horizont, centrální osy kamery. Práce kamery ve filmu *Na půdĕ aneb Kdo má dneska narozeniny* se velmi liší od *Krysaře*, zejména odlišným použitím perspektivy a velikost postav. Děti samy nerespektují reálnou velikost postav, důležitější je pocit svobody.<sup>147</sup> „Takže pokud se ve filmu objevuje marioneta třikrát vyšší než šachová figurka, je to samozřejmě v licenci dětské hry. Vycházím přitom ze vzpomínek na hrady, které jsme stavĕli spolu s otcem z kostek. Používali jsme různé figurky, od těch miniaturních z Človĕče nezlob se až po vzácné porcelánové sošky. Vztahy mezi nimi byly zároveň konfliktní i humorné. A právě taková je i realita.“<sup>148</sup>

Ke každému filmu přistupuje Barta novĕ a tvoří koncepční rámeček pro

---

<sup>147</sup> ULVER, Stanislav. Vĕci (a filmy) odložené na půdĕ. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 26.

<sup>148</sup> Ibidem.

každý film zvlášť. Neopakuje stejný přístup ke stejné věci. Barta přistupuje ke každému novému filmu velmi individuálně a s každým snímkem hledá jinou cestu. Sám režisér tvrdí, že film se často vyvíjí sám bez jeho přičinění a hledá si a určuje cestu bez ohledu na svého autora. Vodící prvek Bartovy tvorby je tedy ten, že on žádný nemá. Každý jeho film je jedinečný v tom, že ho buduje od prvního momentu až po ten poslední, ale částečně nechá samotný film a jeho příběh, aby jej navedly.<sup>149</sup>

#### **4.1 Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? – žánr a techniky**

Stejně tak tomu bylo i při vytváření a natáčení filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny*. Tento snímek vznikl v roce 2009, tedy dlouhou dobu po jeho autorských snímcích z 80. let. Aby tento snímek mohl vzniknout, přestal Barta na čas vyučovat na vysoké škole v Ateliéru filmové a televizní grafiky na VŠUP.<sup>150</sup> *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny* lze chápat jako pohádku pro děti, pro dospělé je ovšem v tomto filmu kus poetiky, na kterou si rádi vzpomenou.

Tvůrci filmu tvrdí, že od počátku chtěli pracovat na filmu pro děti, i když některé metaforické významy jsou určeny pro dospělé diváky. Dospělí ve filmu vidí jiné významy než děti, které se týkají těch samých věcí či událostí. „Od počátku jsme se rozhodli pracovat s dětskou fantazií a použít princip divadelních náznaků. Děti si pořád na něco hrají, pomocí primitivních prostředků – kostek, špalíčků a cihel – postaví útulnou kuchyňku nebo třeba kabinu kosmické rakety. K tomu potřebují představivost a schopnost uvěřit, že třeba krabička od sirek docela dobře peče jako plynový sporák.“<sup>151</sup> Tvůrci však pracují i s představivostí a zkušenostmi dospělého. Ve staré bustě si mnoho dospělých představí symbol totalitního režimu.<sup>152</sup> Dětská fantazie zase bustu

---

<sup>149</sup> KOMÁREK, Martin. LIPOLD, Jan. GALLO, Roman. *GEN: 100 Čechů dneška*. 1. vyd. Praha : Fischer, 1994. s. 66.

<sup>150</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*, 2009, 15, 7-8, s. 86.

<sup>151</sup> Idem. s. 87.

<sup>152</sup> Ibidem.

vidí jako představitele zla a jeho zosobnění. Příběh tohoto filmu je velmi jednoduchý a dává tak vyniknout propracovanému výtvarnu. Barta tvoří letadlo z vysavače, pokoj ze starého kufříku, spacák ze staré papuče, moře z černého igelitu. Dává dohromady věci nepotřebné, ze kterých tvoří věci pro příběh pohádky potřebné a mnohdy nutné.

Půda je místem, které je pro mnoho dětí tajemné. A dospělí sem odkládají mnoho věcí, které nepotřebují. Pro ně je to harampádí, které nemají kam vyhodit, nebo věci schraňují s tím, že se to třeba bude někdy hodit. Taková půda se nachází v mnoha starých domech nebo na chalupách. Dětská fantazie si s prostorem pohrává po svém a vytváří příběhy, které už jsou mnoha dospělým cizí. Barta znovu přivádí dospělé do dětského světa a ukazuje jim ten svět, který jako malí znali. Rozbitý vysavač, plechovky s barvou, starý kufřík, černý igelit. Barta v tomto prostoru nechá ožít několik hraček a rozehrává jejich příběhy. Tyto věci i hračky jsou stejně odložené jako figuríny v *Klubu odložených*. Dobro a zlo se tu střetává jako v *Krysaři*.

*Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* znamená pro Bartu práci s novým žánrem. Ač v minulosti natočil pohádku, např. *Hádky za bonbón* či *Domečku vař!*, nejednalo se o celovečerní počin pro děti s rozvinutým příběhem. *Domečku vař!* byl dělán pro Bartu novou technikou, jakou zatím ve svých filmech nepoužíval. Rozhodl se pro experiment<sup>153</sup>, který vytváří v 3D animaci. Zkušenosti z této techniky pak uplatňuje v *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*, kdy jsou touto technikou dělány dva záběry. To je pro Bartu nové, stejně jako metráž snímku. Do této doby natočil snímky krátkometrážní (*Zaniklý svět rukavic*, *Klub odložených*) nebo středometrážní (*Krysař*). Příběh se však objevoval ve všech snímcích. Nejednalo se však o příběh pro děti tak, aby jim byl zcela srozumitelný. Barta se ve své tvorbě zaměřoval především na dospělého diváka, který si svůj vlastní příběh najde i ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Symboly, které zde Barta používá, jsou dvojsmyslné. Například Zlatá hlava, jak ji nazývá Sklodovská. Zlatá hlava je pro filmové postavy symbolem zla a je vládcem Říše Zla, která žije pod jeho diktaturou. Pro dospělé diváky je tato busta symbolem odešlého

---

<sup>153</sup> Barta v tomto filmu řeší problém vzájemného pohybu několika postav. Tyto postavy se různě míjejí a potkávají. Pohyb postav probíhá po geometrických drahách.

diktátorského vůdce, jehož vláda byla vnímána stejně ve filmu obyvateli kufru. I v Říši Zla chtěl Barta do příběhu vnést trochu ironie či nadsázky. Vládce Zlatá hlava je tak neohrabanou a těžkopádnou postavou, „...například když Pomněnka kávovou lžičkou klepne ty potvory po hlavě a my zjistíme, že jsou to gumoví panáčci. Nešlo mi o žádné hluboké morální poselství, ale o vtipnou hru, a s ní spojenou lehkost.“<sup>154</sup>



Obrázek č. 35: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny; Zlatá hlava.<sup>155</sup>

V tomto je spojeno několik různých technik animace. Barta zde animuje předměty jako v *Zaniklém světě rukavic*, používá zde kreslenou animaci, živá zvířata a do příběhu velkou měrou zasáhne i živý člověk, který se v Bartových filmech zatím neobjevil. Některé věci jsou do filmu dokresleny až později, jako kouř z parní lokomotivy či výhled z okna kufru na ptáky. Zde Barta také použil počítačovou 3D animaci, které se dříve snažil vyhýbat. Výjimkou je pouze snímek *Domečku Vař!*, který je dělán v 3D animaci a Barta jej natočil v roce 2007. V tomto filmu je počítačem animováno sledování letu mouchy a pád hřebíku vytrženého ze skříně.<sup>156</sup> Použita je zde i plošková animace a animace plastelíny, ze které je postava Šubrtá.

<sup>154</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 27.

<sup>155</sup> Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Jiří Barta, 2009).

<sup>156</sup> HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*. 2009, 15, 7-8, s. 87.





Obrázek č. 36: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; výhled na ptáky – kreslená animace.<sup>157</sup>



Obrázek č. 37: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; kouř nad lokomotivou – kreslená animace.<sup>158</sup>



Obrázek č. 38: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; kombinace technik animace.<sup>159</sup>

*Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny?* je v tomto smyslu syntézou technik z předešlých Bartových filmů. Přichází tak s novým přístupem. I v minulosti kombinoval různé techniky, například v *Klubu odložených* použil loutku, živá zvířata a pracoval s lidmi. Mimo to se v příběhu objevují reálné tekutiny, například červená barva nebo kyselina. V *Krysaři* pracuje taktéž

<sup>157</sup> Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Jiří Barta, 2009).

<sup>158</sup> Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Jiří Barta, 2009).

<sup>159</sup> Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Jiří Barta, 2009).

s živými zvířaty a loutkou. Ve filmu se objevují reálné tekutiny a reálné jídlo. V *Zaniklém světě rukavic* pracuje s předměty jako s loutkami, ale v jedné části příběhu pracuje i s reálným vínem a jídlem. Průběžně je snímek prokládán hranými částmi s živým hercem v reálném prostředí. Barta velmi rád kombinuje animaci s reálným prostředím, rád do svých filmů přidává neobvyklé nebo lidské prvky. Všechny tyto prvky spojuje s animací, aby vytvořil jakousi kinetickou asambláž. Hodnota takového díla je dle Barty schovaná právě v tom, že každá věc je jiná.<sup>160</sup>

V posledním snímku se všechny předešlé zkušenosti spojí a Barta použitým technikám i věcem dává jiný rozměr. Najdeme zde všechny techniky, které jsem zmínila. Ale i třeba animaci plastelíny, která se ve třech analyzovaných filmech neobjevila. S touto technikou pracuje ve filmu *Hádanky za bonbón*, kde animuje postavičku vypravěče, která různě mění podobu.

Barta tak hledá nové cesty věcí a technik, které již dříve použil. Někteří jeho spolupracovníci tvrdí, že si vymýšlí zbytečně složité věci. Režisér se drží své vidiny, které chce dosáhnout

---

<sup>160</sup> ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 23.

## 5. Závěr

Jiří Barta patří do skupiny režisérů (Václav Mergl, Vlasta Pospíšilová, Pavel Koutský, Michaela Pavlátová), kteří studovali na Vysoké škole umělecko-průmyslové v Praze. Tito režiséři se vyznačují především autorským přístupem k filmům. Hledají nové cesty k animačním postupům. Předmětem mého zkoumání byly animační postupy ve vybraných filmech Jiřího Barty a jejich jednotlivé proměny. Barta ke každému filmu přistupuje nově a hledá nové postupy, které jsou pro daný snímek nejvhodnější. Barta se drží klasické animace, ale nebrání se novým trendům v animaci počítačové.

Výběr filmů vhodných k analýze byl komplikovaný. Rozhodla jsem se pro výběr tří zásadních snímků z 80. let. Tento výběr jsem byla nucena dále zúžit. Analýza všech filmů z toho období by rozsahem výrazně překročila rámec bakalářské práce. Zaměřila jsem se proto na filmy, které jsou v historii české animace velmi výrazné a zároveň jsou časovým průřezem tvorbou 80. let. Podle zmíněných hledisek jsem tedy vybrala filmy *Zaniklý svět rukavic*, *Krysař* a *Klub odložených*. Tento výběr se ukázal jako vhodný pro provedení analýz. Analyzované snímky jsou loutkové nebo pracují s předměty jako s loutkou a nejnovější Bartův film pracuje s předměty stejně jako v 80. letech.

Každou analýzu snímku jsem uvedla v kontextu jeho vzniku. Krátkým náhledem do historického pozadí událostí, které vznik filmu ovlivnily. U jednotlivých snímků jsem provedla analýzy podle vybraných složek na základě kapitoly Výtvarné zdroje animace z knihy Rudolfa Urce *Animovaný film*. Tato kapitola knihy byla pro moji práci stěžejní. Podle zmíněné kapitoly jsem na jednotlivých snímcích zkoumala barvu a konturu, charakter, proporce, kompozici, pozadí, kameru (záběrový úhel), zvuk, styl. K analýzám jsem použila i knihu Lukáše Gregora *Základy analýzy animovaného filmu*. Z této knihy jsem čerpala zejména doplnění některých informací o kameře, zvuku, barvě a pozadí.

Analyzovaný *Zaniklý svět rukavic* je prvním snímkem, kterým se v práci zabývám. Snímek vznikl roku 1982 a Barta v něm začíná pracovat s předměty jako s loutkami. Pro Bartu znamená tento snímek určitý přelom v animaci. S loutkou se poté v jeho filmech setkáváme mnohem častěji než předtím. Všechny filmy, které jsem analyzovala, jsou loutkové, avšak v každém z nich

loutka vypadá zcela jinak. V *Zaniklém světě rukavic* jsou jeho netradičními loutkami rukavice různých velikostí, tvarů a barev. V *Krysaři* jsou hlavními postavami klasické loutky vyřezávané ze dřeva. Ovšem i v tomto filmu je vzhled loutek záměrně ovlivněn charakterem jednotlivých postav. V *Klubu odložených* jsou hlavními postavami staré figuríny z výkladních skříní. Nejedná se opět o klasickou loutku, ale o předmět, se kterým Barta pracuje stejně jako s loutkou.

Hlavní idea animovaných částí *Zaniklého světa rukavic* je demonstrovat dobu dvacátého století na základě vybraných filmových žánrů. Film začíná u grotesky a končí akčním filmem. Film je pohledem na dějiny dvacátého století, kdy chaos, deprimující tempo, společenské proměny jsou v každodenním životě. Naše životy ovlivňují falešné mýty a iluze i různé demagogie. Osobnost jedince neznamena nic a lidská přirozenost je potlačena do krajních mezí. Jedinec je pouze součástí masy a jeho hlas samotný není slyšet. Hraná část potom demonstruje současnost. V tomto filmu Barta poprvé animuje předměty, jako by to byly loutky, a ztvárňuje je do mnoha podob a stylů. Postavy rukavic tak získaly nový rozměr a mohou být komikem, svůdníkem, osudovou ženou, vojákem či diktátorem. Jednotlivé postavy rozeznáme podle jejich zasazení do příběhu nebo je vyčteme dle barvy, čistoty, materiálu či šperků. Každá postava v tomto snímku je založena na principu synekdochy.

Realizace *Krysaře* byla doprovázena mnoha organizačními změnami. Na jeho realizaci začalo pracovat několik režisérů, avšak jejich vize byla jiná než vize autora scénáře Kamila Pixy. Realizace byla poté nabídnuta Jiřímu Bartovi, který měl také jinou vizi, ale náležitě si se scénářem poradil. Film je natočen podle scénáře Kamila Pixy, avšak výtvarně je vizí Jiřího Barty. Film volně vychází z novely Viktora Dyka *Krysař*. V podkapitole *Krátké vyhodnocení rozdílů mezi legendou, knihou Viktora Dyka a filmem Jiřího Barty* popisují původní staroněmeckou legendu, interpretaci Viktora Dyka v jeho knize a Bartovo filmové podání. Bartův *Krysař* je podoběnstvím, které má varovat před nedostatkem lidskosti ve společnosti, ve které se ztrácí morálka. V tomto filmu Barta pracuje s klasickou loutkou, které dodává nevšední podoby, ovlivněné vnitřním charakterem postav. Mimo loutky Barta ve filmu pracuje s živými květinami či zvířaty a můžeme vidět loutky, jak jedí jídlo a pijí.

*Klub odložených* je posledním analyzovaným snímkem. Barta jej natočil v roce 1989. Na filmu pracoval společně s Edgarem Dutkou, a to na námětu a

scénáři. Od podobenství se Barta posunul k metafoře. Jedná se o metaforu společnosti, která se nachází ve stále stejném čase normalizace a jedinou její změnou, je móda nebo vývoj techniky. Celý film prolínají opakující se rituály postav, které nejsou schopny se od svého stereotypu oprostit. Barta opět přistupuje k animaci předmětů, se kterými pracuje jako s loutkami. Animuje zde velké figuríny z výkladních skříní, jedná se zatím o největší předměty, které ve své filmografii animoval. S figurínami se ve filmu objevují živá zvířata a Barta přidává do příběhu i živé lidi, kteří příběh výrazně ovlivní. Figuríny zde pijí, kouří a ve filmu se vyskytují nejrůznější tekutiny.

Výsledky zkoumání sumarizuji v kapitole *Shrnutí analyzované tvorby 80. let*, kde shrnuji analýzy jednotlivých složek film a animovaných technik. Aby bylo zřejmé, jak se Bartův styl proměňoval i po 80. letech, rozhodla jsem se analýzy těchto filmů komparovat s posledním filmem Jiřího Barty *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. S tímto filmem komparuji především proměnu technik, které Barta používá. Přenáší ale také některé principy, které použil ve snímcích v 80. letech. Poslední jmenovaný snímek je také prozatím posledním dílem Jiřího Barty. Natočil jej v roce 2009. Tento snímek již neanalyzuji podle zmíněného schématu, ale komparuji výsledky předchozích analýz s použitými technikami ve filmu *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. Zkoumám, které techniky se ve filmu opakují vzhledem k předešlým analyzovaným snímkům a jaké nové techniky používá. Na konci této kapitoly (*Shrnutí analyzované tvorby 80. let*) své výsledky shrnuji.

Na základě analýz a následné komparace jsem se dobrala závěru, že Barta přistupuje ke každému snímku zcela jedinečně. Techniky pro jeho realizaci si vybírá záměrně tak, aby to bylo pro celkové vyznění příběhu nejvhodnější. S každým filmem hledá novou cestu a příběhu nechá prostor, aby jej ovlivnil. Pracuje s loutkami různých druhů či velikostí. Používá v loutkovém filmu i další techniky animace. V jeho filmech se objevují lidé i živá zvířata, která mohou být pouze pozorovateli, či ovlivnit děj. Tekutiny, jídlo či chemikálie jsou součástí děje a životního stylu postav. Barta tvrdí, že někdy si příběh sám řekne, jaké zpracování potřebuje a kam se bude vyvíjet. V posledním realizovaném filmu používá tradiční animaci loutek a předmětů, ale nebrání se ani novým technikám animace, jako je počítačová 3D animace. Barta byl novátorským režisérem v 80. letech, ale je i dnes, protože tyto techniky používá

současně.

## **Prameny a literatura**

### ***Prameny***

(abecedně)

Andaluský pes (Francie, režie: Luis Buñuel, 1929)

Árie prerie (Československo, režie: Jiří Trnka, 1949)

Autoportrét (ČSSR, Kanada, Japonsko, USA, režie: Jiří Barta, 1989)

Balada o zeleném dřevu (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1983)

Diskjockey (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1980)

Domečku vař! (ČR, režie: Jiří Barta, 2007)

Dopisy z Česka (ČR, režie: Jiří Barta, 2005)

Frigo a strážníci (USA, režie: Edward F. Cline, Buster Keaton, 1922)

Golem (ČR, režie: Jiří Barta, 1996) – krátkometrážní ukáзка

Hádanky za bonbón (ČSSR, 1978)

Kabinet doktora Caligaryho (Německo, režie: Robert Wiene, 1920)

Klub odložených (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1989)

Krysař (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1985)

Mistři českého animovaného filmu: čekání na Golema (ČR, režie: Jaroslav Hovorka, 2005)

Mistři českého animovaného filmu: Krysař Jiřího Barty (ČR, režie: Jaroslav Hovorka, 2004)

Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (ČR, Slovensko, Japonsko, režie: Jiří Barta, 2009)

Poslední lup (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1987)

Projekt (ČSSR, režie: Jiří Barta, 1981)

Sladký život (Itálie, Francie, režie: Federico Fellini, 1960)

Špatně namalovaná slepice (Československo, režie: Jiří Brdečka, 1964)

Zaniklý svět rukavic (ČSSR, 1982)



## **Literatura**

(abecedně)

*ABZ online výkladový slovník cizích slov* [online]. 2006 [cit. 2011-12-05]. Pojem partitura. Dostupné z WWW: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/partitura>>.

BARTA, Jiří; DUTKA, Edgar. Golem. *Film a doba*. 1993, 39, 3, s. 117-125. ISSN 0015-1068.

BARTA, Jiří; DUTKA, Edgar. *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*. 1. Praha : Albatros Media a. s., 2009. 148 s. ISBN 978-80-7404-030-6.

Bezúčelná procházka Jiřího Barty. *Filmový přehled : měsíčník pro film a video*. 1999, 3, s. 37-38. ISSN 0015-1645.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Andaluský pes. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/1112-andalusky-pes/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Animated Self-Portraits . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/8771-animated-self-portraits/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Árie prerie . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/33862-arie-prerie/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Balada o zeleném dřevu. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/220779-balada-o-zelenem-drevu/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Buster Keaton . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/823-buster-keaton/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Diskjockey . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/1119-diskjockey/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Domečku vař!. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/235548-domecku-var/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Federico Fellini . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/2890-federico-fellini/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Frigo a strážníci.

Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/5100-frigo-a-straznici/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Golem. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/208114-golem/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Greta Garbo. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/792-greta-garbo/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Hádanky za bonbón. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/225791-hadanky-za-bonbon/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Jiří Barta. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/3148-jiri-barta/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Jiří Trnka. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/3555-jiri-trnka/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Klub odložených. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/208115-klub-odlozenych/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Krysař. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/1120-krysar/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Luis Buñuel . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/tvurce/2837-luis-bunuel/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Mistři českého animovaného filmu (TV seriál). Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/215266-mistri-ceskeho-animovaneho-filmu/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/230434-na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozeny/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Sladký život. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/2604-sladky-zivot/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Špatně namalovaná slepice . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/925-spatne-namalovana-slepice/>>.

*Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2011-12-05]. Poslední lup.

Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/1121-posledni-lup/>>.

Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2011-12-05]. Tělo a ďábel . Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/27817-telo-a-dabel/>>.

Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2011-12-05]. Zaniklý svět rukavic. Dostupné z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/1122-zanikly-svet-rukavic/>>.

DOBROVSKÝ, Pavel. Staré hračky, nové stroje. *Premiere : nejprodávanější filmový časopis na světě*. 2009, 10, 3, s. 92-94. ISSN 1212-8899.

DUTKA, Edgar. *Animovaný film : úvod do scénáristiky animovaného filmu : minimum z dějin české animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 98 s. ISBN 8085883945..

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 159 s. ISBN 80-7331-012-0.

DYK, Viktor. *Krysař*. Liberec : Dauphin, 1997. 93 s.

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. 1. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2011-11-16]. Dostupné z WWW: <[http://dl.dropbox.com/u/578914/Zaklady\\_analyzy\\_animovaneho\\_filmu%28komprimovana%29.pdf](http://dl.dropbox.com/u/578914/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu%28komprimovana%29.pdf)>. ISBN 978-80-7454-112-4.

HORÁČEK, Pavel. Jiří Barta: ikona českého animovaného filmu. *25fps: filmový časopis* [online]. 27. března 2009, 24, [cit. 2011-11-22]. Dostupný z WWW: <<http://25fps.cz/2009/jiri-barta-ikona-ceskeho-animovaneho-filmu/>>.

HORÁČEK, Pavel. Loutky vrací úder. *25fps* [online]. 25. března 2009, 24, [cit. 2011-12-05]. Dostupný z WWW: <<http://25fps.cz/2009/loutky-vraci-uder/>>.

HORÁČEK, Pavel. Může být zlatý fond animovaný?. *25fps* [online]. 13. listopadu 2009, 32, [cit. 2011-12-05]. Dostupný z WWW: <<http://25fps.cz/2009/muze-byt-zlaty-fond-animovany/>>.

HORNÍKOVÁ CHOMÁTOVÁ, Jana. Režisér Jiří Barta: a jeho čarovný svět. *Xantypa: nový český měsíčník*. 2009, 15, 7-8, s 84–88.

HUMPLÍKOVÁ, Miroslava. Kronika Krysaře. In: ULVER, Stanislav. *Animace a*

*doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 266-268. ISSN 0015-1068.

KLUSÁKOVÁ, Veronika. *Dějiny českého animovaného filmu*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. s. 45. ISBN 80-244-1497-X.

KOMÁREK, Martin; LIPOLD, Jan; GALLO, Roman. *GEN : 100 Čechů dneška*. 1. Praha : Fischer, 1994. 256 s. ISBN 80-85919-02-8.

KOMÁRKOVÁ, Jana. Český animovaný film. *FilmJam : Svět filmu a všechno, co se kolem něj točí!*. 1998, 2, 1, s. 38-39. ISSN 1211-8710.

Krysař (legenda). In: *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, last modified on 18. 11. 2011 [cit. 2011-11-22].

Dostupné z WWW:

<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Krysa%C5%99\\_%28legenda%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Krysa%C5%99_%28legenda%29)>.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.

KUDELOVÁ, Gabriela. Jak oživit Golema. *Premiere : nejprodávější filmový časopis na světě*. 2007, 8, 12, s. 50-54. ISSN 1212-8899.

KUDELOVÁ, Gabriela. Tajemství staré půdy. *Premiere: nejprodávější filmový časopis na světě*. 2007, 8, 7, s. 11. ISSN 1212-8899.

MUNKOVÁ, Alena. Kde se učit animaci : z historie uměleckých škol. *Synchron : zpravodaj Českého filmového a televizního svazu FITES*. 2006, 5, 6, s. 36 - 37. ISSN 1213-9181.

*Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* [online]. [2009] [cit. 2011-11-29]. Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? . Dostupné z WWW:

<<http://napude.webovareseni.cz/files/presskit.pdf>>.

*Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* [online]. [2009] [cit. 2011-12-05].

Dostupné z WWW: <<http://napude.webovareseni.cz/aktuality>>.

*Národní filmový archiv* [online]. 2011 [cit. 2011-12-05]. Obecný úvod k animovanému filmu. Dostupné z WWW: <<http://www.nfa.cz/obecnny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>><<http://www.nfa.cz/obecnny-uvod-k-animovanemu-filmu.html>>.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. Plzeň : Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

SKURSKÁ, Eva . *Jiří Barta : profil tvůrce a rozbor díla* [online]. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2009. 45 s. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Dostupné z WWW: <[http://dspace.knihovna.utb.cz/bitstream/handle/10563/10531/skursk%C3%A1\\_2009\\_bp.pdf?sequence=1](http://dspace.knihovna.utb.cz/bitstream/handle/10563/10531/skursk%C3%A1_2009_bp.pdf?sequence=1)>.

ŠKAPOVÁ, Zdena. Znepokojivé vize Jiřího Barty. In ULVER, Stanislav. *Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955 - 2000*. 1. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 285 - 290. ISSN 0015-1068.

ULVER, Stanislav. Jiří Barta: čekání na Golema. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000*. 1. vyd. Praha : Sdružení přátel odborného tisku, [2003]. s. 354-363. ISSN 0015-1068.

ULVER, Stanislav. Věci (a filmy) odložené na půdě. *Film a doba*, 2009, 55, 1, s. 23 – 27. ISSN 0015-1068.

ULVER, Stanislav. Stav animace na českých tocích : Pětice odborníků uvažuje o současnosti a budoucnosti české animace. *Filmové listy*. 2004, 5, s. 3.

URC, Rudolf. *Animovaný film*. 2. Martin : Osveta, 1984. 162 s.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. London, New York : Routledge, 1998. 256 s. ISBN 0415155973.

*YouTube : Broadcast Yourself* [online]. 2005 [cit. 2011-12-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/>>.

ZVONÍČEK, Petr. *Jiří Barta*. 1. vyd. Praha : Český filmový ústav, 1991. s. 32.

## Příloha č. 1: Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Zaniklý svět rukavic, kompozice s běžícími rukavicemi.....	22
Obrázek č. 2: Frigo a strážníci, Frigo utíkající před strážníky.....	22
Obrázek č. 3: Zaniklý svět rukavic, proříznutí plátna s okem. ....	23
Obrázek č. 4: Andaluský pes, proříznutí oka ženy.....	23
Obrázek č. 5: Zaniklý svět rukavic, plechovka v zástupném znaku auta.....	24
Obrázek č. 6: Zaniklý svět rukavic, hraná část, pohled kamery skrze bagristu.	26
Obrázek č. 7: Zaniklý svět rukavic, část druhá.....	27
Obrázek č. 8: Zaniklý svět rukavic, část čtvrtá. ....	29
Obrázek č. 9: Zaniklý svět rukavic, část pátá. ....	30
Obrázek č. 10: Zaniklý svět rukavic, část šestá. ....	31
Obrázek č. 11: Krysař, krysa s hlavou loutky. ....	37
Obrázek č. 12: Krysař, řezník.....	37
Obrázek č. 13: Krysař, mince vycházející z úst. ....	39
Obrázek č. 14: Krysař, použití barvy v krajině.....	40
Obrázek č. 15: Krysař, použití barvy při odvedení měšťanů.....	40
Obrázek č. 16: Krysař, použití barvy při splnutí postavy s prostředím. ....	42
Obrázek č. 17: Krysař, erb s krysami.....	43
Obrázek č. 18: Krysař, erb s hradem.....	43
Obrázek č. 19: Krysař, tři plány.....	46
Obrázek č. 20: Krysař, tři plány.....	47
Obrázek 21: Krysař, tři plány. ....	47
Obrázek 22: Krysař, domy. ....	48
Obrázek 23: Krysař, město jako bludiště. ....	49
Obrázek č. 24: Kabinet doktora Caligariho, expresionistická deformace budovy a okna. ....	49
Obrázek č. 25: Kabinet doktora Caligariho, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná. ....	50
Obrázek č. 26: Krysař, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná. .....	50
Obrázek č. 27: Krysař, gotická kompozice města expresionisticky deformovaná. .....	50
Obrázek č. 28: Klub odložených, děda a rádio. ....	57
Obrázek č. 29: Klub odložených, otec v práci. ....	57
Obrázek č. 30: Klub odložených, skupina starších figurín.....	58
Obrázek č. 31: Klub odložených, skupina mladších figurín. ....	58
Obrázek č. 32: Klub odložených, holubi.....	59
Obrázek č. 33: Klub odložených, kočka. ....	59
Obrázek č. 34: Klub odložených; tři plány.....	60
Obrázek č. 35: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny; Zlatá hlava.....	72
Obrázek č. 36: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; výhled na ptáky – kreslená animace. ....	73
Obrázek č. 37: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; kouř nad lokomotivou – kreslená animace. ....	73
Obrázek č. 38: Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?; kombinace technik animace. ....	73

## **Příloha č. 2: Filmografie Jiřího Barty**

(chronologicky)

**Špirituály (ČSSR, 1975)** – absolventský film

Scénář, výtvarník, režie: Jiří Barta

**Hádanky za bonbón (ČSSR, 1978)**

Scénář, výtvarník, režie: Jiří Barta

Námět: Věra Provazníková

Vypráví: Vlastimil Brodský

Animace: Alfons Mensdorf-Pouilly

Hudba: Petr Skoumal

Kamera: Vladimír Malík

Střih: Věra Benešová

Výroba: Viktor Mayer

Bar., 8 min.

**Diskjockey (ČSSR, 1980)**

Scénář, výtvarník, režie: Jiří Barta

Námět: Boris Hybner.

Animace: Milan Svatoš

Kamera: Vladimír Malík

Střih: Věra Benešová

Hudba: Petr Skoumal

Výroba: Viktor Mayer

Bar., 9 min.

### **Projekt (ČSSR, 1981)**

Scénář, výtvarník, režie: Jiří Barta

Námět: Miroslav Jágr

Animace: Bedřich Glaser

Hudba Petr Skoumal

Kamera: Míla Špála

Střih: Helena Lebdušková

Výroba: Věra Henzlová

Bar., 6 min.

### **Zaniklý svět rukavic (ČSSR, 1982)**

Režie, scénář, výtvarník: Jiří Barta

Námět: Boris Hybner

Hudba: Petr Skoumal

Kamera: Vladimír Malík, Michal Gahut

Animace: Alfons Mensdorf-Pouilly, Xenie Vavrečková

Střih: Helena Lebdušková



Zvuk: Ivo Špajl

Výroba: Rudolf Gráf, Klára Stoklasová

Bar., 16 min.

**Balada o zeleném dřevu (ČSSR, 1983)**

Režie, scénář, námět: Jiří Barta

Výtvarník: Lenka Kerelová

Animace: Milan Svatoš

Hudba: Vladimír Merta

Kamera: Jan Vyčítal

Střih: Helena Lebdušková.

Bar., 10 min.

**Krysař (ČSSR, 1985)**

Režie, výtvarník: Jiří Barta

Scénář: Kamil Pixa

Animace: Vlasta Pospíšilová, Xenie Vavrečková, Alfons Mensdorff-Pouilly, Jan Zach

Hudba: Michael Kocáb

Kamera: Vladimír Malík, Ivan Vít

Střih: Helena Lebdušková

Zvuk: Ivo Špajl

Hlasy: Oldřich Kaiser, Jiří Lábus, Michal Pavlíček, Vilém Čok

Vyrobilo Studio Jiřího Trnky ve spolupráci s TV 2000, Günter Herbertz pro Südwestfunk Baden-Baden.

Bar., 53 min.

### **Poslední lup (ČSSR, 1987)**

Režie, výtvarník: Jiří Barta

Námět, scénář: Václav Mergl

Animace: Zuzana Kvasnicová, Milan Svatoš, Jiří Barta

Hudba: Michael Kocáb

Kamera: Jan Malíř

Zvuk: Jíří Kříž

Střih: Jan Sládek

Výroba: Alena Děťáková

Dramaurgie: Alena Munková

Hráli: František Husák, Zdeněk Martínek, Ivan Vojtek, Martin Šafr, Soňa Sladká, Nika Frouzová.

Bar., 20 min.

### **Autoportrét (Kanada, Československo, Japonsko, 1989)**

Režie, námět, scénář, výtvarník: Jiří Barta

Animace: Alfons Mensdorff-Pouilly, Vlasta Pospíšilová

Kamera: Ivan Vít

Hudba: Michael Kocáb, Petr Skoumal

Bar., 8 min.

**Klub odložených (ČSSR, 1989)**

Režie, výtvarník: Jiří Barta

Námět a scénář: Edgar Dutka, Jiří Barta

Dramaturgie: Jiří Kubíček

Animace: Alfons Mensdorff-Pouilly, David Filcík, Milan Svatoš

Hrají: Josef Kubeš, Zdeněk Volenec

Hudba: Petr Skoumal

Zvuk: Jiří Kříž

Střih: Jan Sládek

Výroba: Alena Dětáková

Kamera: Ivan Vít

Architekt: Michal Krška

Výprava: Miroslav Stibr

Výtvarná spolupráce: Květuše Kovářová, Zuzana Kvasnicová, Jiří Helcel.

Bar., 23 min.

**Golem (ČR, 1996) – krátkometrážní ukázka**

Režie, výtvarník: Jiří Barta

Animace: Alfons Mensdorff-Pouilly

Kamera: Ivan Šlapeta, Jiří Macák, Ivan Vít, Jiří Milfait

Střih: I. Kačírková, Věra Benešová

Zvuk: Jiří Kříž, J. Moudrý

Bar., 6 min.

### **Tyran a dítě (ČR, 2000)**

Režie: Jiří Barta

13 min.

### **Dopisy z Česka (ČR, 2005)**

- **Český rok** – Režie, výtvarník, scénář: Jiří Barta

Kamera: Zdeněk Pospíšil, Jan Malíř

Hudba a zvuk: Zdeněk Zdeněk

Animace: Alfons Mensdorff-Pouilly, Milan Svatoš, Kateřina Pávová, Zuzana Bartová

Střih: Věra Benešová.

- **Karlův most** – Režie, výtvarník, scénář: Pavel Koutský

Kamera: Martin Procházka

Hudba: Petr Skoumal

- **Víkend** – Režie, scénář, animace: Michaela Pavlátová

Kamera: Stanislav Slušný

Hudba: Martin Vích

Výtvarníci: Michaela Pavlátová, Vratislav Hlavatý

Střih: Věra Benešová

Zvuk: Daniel Němec

Bar., 10 min.

### **Domečku vař! (ČR, 2007)**

Režie, námět, scénář, výtvarník: Jiří Barta

3D Animace: Jakub Sršeň, Radek Růžička, Pavel Boula

2D Animace: Zuzana Bartová

Střih: Věra Benešová

Hudba a zvuk: Ivan Doležálek

Producent: Alkay Animation Prague

Bar., 9 min.

### **Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (ČR, Slovensko, Japonsko)**

Režie, výtvarník: Jiří Barta

Scénář: Jiří Barta, Edgar Dutka

Animace: Alfons Mensdorff-Pouilly, František Váša, Jan Štancl, Štefan Marthaus, Michal Kubíček aj.

Hudba: Roman Pavlíček

Kamera: Ivan Vít

Zvuk: Marek Musil

Střih: Lucie Halamová

Dramaurgie: Mária Dufková, Katerina Krejčí Rudolf Urc

Speciální efekty: Boris Masník

Hráli: Jirí Lábus, Ludmila Ungrichtová, Andrea Žádníková, Kocourek Vesmír

Bar., 73 min.

## Resume

My bachelor thesis is concentrated on analysis of selected animated films directed by Jiří Barta. Jiří Barta is Czech director and artist who create his most famous films mostly during 1980`s. I focused in my thesis on 3 films that he directed in this period. I choose one film from the beginning of 80`s- The Vanished World of Gloves. One film from the middle of the 80`s- The Pied Piper. And the last film that Barta directed in the 80`s- The Club of the Laid Off. Using those films I describe his production in the 1980`s. Those films are taken as one of the best and they are highly respected all over the world. They were awarded in many international festivals.

Jiří Barta belongs to the group of directors who graduated from Studio of Film and TV graphics on Academy of Arts, Architecture and Design in Prague. The group of students from that Studio is remarkable for their original approach to animated films. They enrich the films with new procedures and techniques and they create original pieces not only with topics, but also with art aspects. Jiří Barta is authorial director and he makes his films based on his own script, themes and very often he creates also the graphic features.

My thesis is mainly based on the chapter "Výtvarné zdroje animace"(Graphic source of animation) elaborated by Rudolf Urc in his book "Animovaný film"( Animated film). There I focus on several selected components for the analysis of the films. They are analyzed according to colour and contour, character and proportions, composition, background, camera shot angle and sound. Using that findings I characterize original directorial style of Jiří Barta. I complete some chapters of my thesis (primarily sound and camera) by information from the book "Základy analýzy animovaného filmu" ( Basics of analyzing of animated film) written by Lukáš Gregor.

After analysis of three selected films I sum up and interpret my findings. In 2009, Barta directed after a long time next distinctive film. Full-length animated fairy tail "*In the Attic or Who Has a Birthday Today*". I confront my findings with this film and I watch the change and the development of style of Jiří Barta from 80`s, when he directed the most of his films.

## Anotace

Příjmení a jméno autora:	Beata Petříková, DiS.
Název katedry a fakulty:	Katedra divadelních, filmových a mediálních studií, FF UP Olomouc
Název diplomové práce:	Proměny animace ve filmech Jiřího Barty (Zaniklý svět rukavic, Krysař, Klub odložených)
Vedoucí diplomové práce:	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
Počet znaků:	150 380
Počet stran:	98
Počet příloh:	2
Klíčová slova:	Jiří Barta, animace, Zaniklý svět rukavic, Krysař, Klub odložených
Krátká charakteristika:	Práce se zabývá vybranými animovanými filmy Jiřího Barty z 80. let. Jedná se o filmy <i>Zaniklý svět rukavic</i> , <i>Krysař</i> a <i>Klub odložených</i> . Analýza filmů vychází především z kapitoly Výtvarné zdroje animace z knihy Rudolfa Urce <i>Animovaný film</i> a je doplněna o poznatky z knihy <i>Základy analýzy animovaného filmu</i> Lukáše Gregora. Zaměřuji na vybrané výtvarné složky animace (kontura a barva, proporce, charakter, kompozice, pozadí, kamera a zvuk), které tvoří výsledný styl animovaného filmu. Výsledky z analyzovaných filmů jsou poté shrnuty a jsou konfrontovány s filmem <i>Na půdě, aneb Kdo má dneska narozeniny?</i> Tato konfrontace není tak rozsáhlá jako u zmíněných tří filmů, ale zaměřuje se pouze na opakující se motivy.



## Annotation

Author:	Beata Petříková, DiS.
Name of Department and Faculty:	Department of Theatre, Film and Media Studies, Phylosofical Faculty
Title of the thesis:	Transformation of animation in films by Jiri Barta (The Vanished World of Gloves, The Pied Piper, The Club of the Laid Off)
Supervisor of the thesis:	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
Number of characters:	150 380
Number of pages:	98
Number of appendix:	2
Key words:	Jiří Barta, animation, The Vanished World of Gloves, The Pied Piper, The Club of the Laid Off
Short characteristic:	The thesis deals with selected animated films from 1980`s, directed by Jiří Barta. Namely <i>The Vanished World of Gloves</i> , <i>The Pied Piper</i> and <i>The Club of the Laid Off</i> . The analysis is based on the chapter <i>Výtvarné zdroje animace</i> from the book <i>Animovaný film</i> by Rudolf Urc and it is complemented by parts from <i>Základy analýzy animovaného filmu</i> by Lukáš Gregor. I focus on selected art components of animation (contour and colour, proportions, character, composition, background, camerawork and sound) that creates the final style of animated film. The outcome of analyzed films is summarized and confronted with the film <i>Na půdě, aneb Kdo má dneska narozeniny?</i> . That confrontation is not

as extensive as with three mentioned films, but it is focused only on the repetition of motives.