

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televízne a fotografické umenie a nové médiá

Réžia

BAKALÁRSKA PRÁCA

ŠTYLIZÁCIA V NEŽÁNROVOM FILME

Dominik György

Vedúci práce: prof. PhDr. Jan Bernard CSc.

Oponent práce: Mgr. Ján Adamove, ArtD.

Dátum obhajoby: 23. 9. 2020

Pridelovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography and New Media

Directing

BACHELOR THESIS

STYLIZATION IN NON-GENRE FILM

Dominik György

Supervisor: prof. PhDr. Jan Bernard CSc.

Opponent: Mgr. Ján Adamove, ArtD.

Date of the defense: 23. 9. 2020

Academic degree: BcA.

Praha, 2020

P r e h l á s e n i e

Prehlasujem, že som bakalársku / magisterskú / dizertačnú prácu na tému:

Štylizácia v nežánrovom filme

vypracoval(a) samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

V Prahe dňa

.....

Dominik György

Upozornenie

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov diplomovej práce alebo akéhokoľvek nakladania s nimi je možné len na základe licenčnej zmluvy tj. súhlasu autora a AMU v Prahe.

Evidenčný list

Užívateľ potvrdzuje svojím podpisom, že túto prácu použil len k štúdijným účelom a prehlasuje, že ju vždy riadne uvedie medzi použitými prameňmi.

[illegible]

ABSTRAKT

Cieľom bakalárskej práce “Štylizácia v nežánrovom filme” je dokázať, že všetky nežánrové filmy sú bezpodmienečne štylizované, hoci si to možno samy otvorene nepriznávajú a to na princípe základných kategórii štylizácie, ktorým sa v tejto práci budeme komplexnejšie venovať. Vychádzať budeme z vybranej literatúry a taktiež z vlastných skúseností. Ďalej sa budeme zaoberať aj otázkou, prečo je pre mnohých autorov štylizácia “strašiakom” a nie lákadlom. Ako ukážkový štylizovaný nežánrový film si v závere tejto práce rozanalizujeme film *Dogville* (2003) od dánskeho režiséra Larsa Von Triera a taktiež môj študentský film *Příští zastávka* (2018).

ABSTRACT

The objective of the Bachelor thesis "Stylization in a non-genre film" is to prove, that all "non-genre" films are unconditionally stylized on the principle of elementary stylization categories, which we will further focus on, even though they might not admit to the fact openly. The thesis is based on selected literature as well as on my own personal experiences in the field. Furthermore we will focus on the question of why are so many authors "frightened" by stylization, instead of being enticed to use it. At the end of this work, we will analyse an exemplary stylized non-genre film *Dogville* (2003) by the Danish director Lars Von Trier and my school work *The Next Stop* (2018).

Na tomto mieste by som veľmi rád poďakoval svojim rodičom za prejavenú dôveru, podporu a pomoc počas celého môjho štúdia a taktiež mojim blízkym priateľom Jane Oravcovej, Júlii Ujháziovej, Anne Lazor, Helene Friedmannovej a Marošovi Kušíkovi.

OBSAH

ÚVOD	1
1. ČO JE TO “TÁ” ŠTYLIZÁCIA?	2
1.1 ABSENCIA IMAGINÁCIE, STRACH ALEBO LENIVOSŤ AUTOROV?	6
1.2 ČO JE TO “TEN” ŽÁNER?	8
2. UMENIE AKO JAZYK VESMÍRU	10
3. PRINCÍP KRÁLIČEJ NORY	14
4. ZÁKLADNÉ KATEGÓRIE ŠTYLIZÁCIE	16
4.1. ŠTYLIZÁCIA OBRAZU	17
4.2 ŠTYLIZÁCIA ZVUKU	24
4.3 ŠTYLIZÁCIA HERECTVA	25
5. ŠTYLIZÁCIA VO FILME DOGVILLE	30
6. ŠTYLIZÁCIA VO VLASTNEJ FILMOVEJ TVORBE	38
ZÁVER	40
ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV A LITERATÚRY	41

Citačný systém: Harvardský systém

ÚVOD

Keď sa povie žánrový film, všetkým je hneď na prvé počutie jasné, že je automaticky štylizovaný a to v príslušných estetických kategóriách, charakteristických pre jednotlivé žánre, čiže preto sa v tejto práci žánrovým filmom ani venovať nebudeme. Bude nás teda zaujímať naopak len nežánrový film a ako môže byť štylizovaný tak, aby stále ostal nežánrovým z hľadiska formy a obsahu. Tejto téme som sa rozhodol do hĺbky venovať kvôli pochopeniu vlastných postojov a ozrejmieniu tejto problematiky, pretože sa sám venujem tvorbe štylizovaných nežánrových filmov a chcel by som aj na základe tejto práce lepšie pochopiť a obhájiť svoje tvorivé postupy v mojich študentských filmoch. Predstavíme si taktiež filozofický pohľad na chápanie umenia ako takého, z vlastného uhlu pohľadu, ktorý budem konfrontovať s vybranou literatúrou.

Pre hlbšie a širšie objasnenie problematiky štylizácie a jej kľúču k odhaleniu obsahu budem čerpať zo svojej predošlej seminárnej práce s názvom *“Štylizácia vo filmovom diele,”* pretože mi veľmi pomohla pri bádání v tejto problematike a považujem ju za akúsi nedokonalú predchodkyňu tejto práce. Pri analýze filmu *Dogville* (2003) budem taktiež čerpať zo svojej predošlej seminárnej práce s názvom *“Estetické kategórie ako pomenovanie emócie a zážitku,”* v ktorej dôkladne analyzujem tvorivé postupy tohto filmu v rámci štylizácie a estetických kategórii s ňou spojených.

Aj keď v tejto práci budeme predovšetkým skúmať len základné kategórie štylizácie vo filme ako takom, nedá sa opomenúť fakt, že všetky tieto kategórie súvisia vo svojom prevedení a chovaní so základnými estetickými kategóriami. Estetickým kategóriám sa však v tejto práci tiež nebudeme nijak zvlášť venovať, avšak pri nevyhnutných prípadoch budem uvádzať príklady, keďže estetické kategórie prudko súvia so žánrovosťou. Ako som zmienil na začiatku, žánrovým filmom sa zaoberať nebudeme a preto považujem za dôležité vymedziť hranicu, kde žáner začína a končí. To však neznamená, že nežánrový film nemôže obsahovať úlomky žánrovosti v jednotlivých kategóriách štylizácie, ktoré sú príznačné pre jednotlivé estetické kategórie. Dodnes je však objasnenie niektorých estetických kategórii stále na veľmi nízkej teoretickej úrovni, preto by som sa sám chcel vyhnúť príliš hlbokým analýzám tejto problematiky.

1. ČO JE TO “TÁ” ŠTYLIZÁCIA?

Všetko. Ale týmto prostým tvrdením by sme sa pripravili o všetky zaujímavosti spojené so štylizáciou, jej vývojom a delením. V úvode tejto kapitoly načnem samotnú polemiku o tom, čo to “tá” štylizácia vlastne je ako sa prejavuje a ako všemožne môže vyzerat'. Pod pojmom štylizácia všeobecne rozumieme akýsi osobitý spôsob zjednodušeného zobrazenia osoby, predmetu alebo deja, v ktorom sa naopak zdôrazňujú jeho charakteristické rysy. To však v plnom rozsahu neplatí pre film ako taký, pretože štylizácia vo filme nie je len o zjednodušovaní ale naopak aj o skomplikovaní vyjadrovania, ktoré možno nazvať aj “autorským šifrovaním.” Pre film je však v rámci štylizácie charakteristickejší pojem štýl.¹ Štýl môže taktiež charakterizovať aj umenie určitej doby, ako napr. gotický a barokový štýl, alebo aj sloh z určitého prostredia či od určitého umelca, čo sa už ale považuje za jeho „rukopis.“ Odborník môže podľa štýlu rozpoznať, z akej doby či z akého prostredia, prípadne, od ktorého autora dané dielo pochádza, aj keď ho nikdy pred tým nevidel alebo nepočul.

Ak zažijeme veľmi intenzívny umelecký zážitok z filmu, častokrát hovorievame, že nás film pohltil alebo dostal. Takisto ak sa ponoríme hlboko do príbehu knihy alebo sa pozabudneme pri počúvaní piesne. Keď sa nám ale naopak nedarí čítať román, povieme si: “Nejako som sa do toho nemohol dostať...” To isté prehlasujeme o hudbe, ktorá sa nám nepáči: “Nič mi to nehovorí...” Hovoríme to akoby boli pomalejšími partnermi v konverzácii.² Všetky tieto výrazy podľa Thompsonovej a Bordwella ukazujú, že umelecké diela neustále pôsobia na naše zmysly, pocity a myseľ. Často je forma chápaná ako protiklad toho, čo nazývame obsah.³ S týmto výrokom osobne ako autor nesúhlasím a takisto sa od tejto hypotézy dištancujú aj autori knihy *Umenie filmu*, Thompsonová a Bordwell. To by podľa nich znamenalo, že báseň, hudobný motív alebo film sú ako akýsi džbán. Nádobu, džbán, obsahuje niečo, čo by mohlo byť rovnako dobre umiestnené či už v hrnčeku alebo vo vedre, z čoho by teda vyplývalo, že forma je menej dôležitou než jej ľubovoľný obsah.⁴ Forma a obsah filmu však kráčajú ruka v ruke vedľa seba a vytvárajú spolu “štylistický

¹ Z latinského slova *stilus* - rydlo alebo sloh, čo pôvodne znamená charakteristický rukopis a neskôr sa uvádzal aj ako špecifický charakter výtvarných diel a umeleckých predmetov (sloh), hudby (žáner) alebo aj iných ľudských činností.

² THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. *Umění Filmu*, Praha: NAMU, 2011, str. 86

³ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. *Umění Filmu*, Praha: NAMU, 2011, str. 86

⁴ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. *Umění Filmu*, Praha: NAMU, 2011, str. 86

vzťah.” Všetko, čo sa totiž považuje za umenie je štylizované. Štylizácia je skrátka umenie a nie je možné tvoriť umenie bez štylizácie, pretože štylizácia je “to” umenie - “ten” podiel autorstva. Pokiaľ sa niektorí autori bránia tomuto faktu, netvorí umenie ale len “prepis” reality. Je to totiž to isté akoby povedali, že dýchajú ale nepotrebujú kyslík alebo že stoja nohami pevne na zemi ale neveria v gravitačný zákon.

Pri vytváraní štylizovaného nežánrového filmu ide v absolútnej jednoduchosti o to, aby bol príbeh filmu čo najviac realistický, teda možný odohrať sa vo svete, ktorý poznáme a v ktorom žijeme bez ohľadu na spôsob snímania, ozvučenia, kostýmovania či akejkol'vek inej výtvarnej štylizácii. Príbeh filmu je kľúčom k nežánrovosti, nie jeho podoba. Teda ak chceme vytvoriť nežánrový film, pokúsme sa aby v ňom žiadna z postáv nemala nadprirodzené schopnosti, aby na oblohe nelietali vesmírne lode, aby sa na lúke nepásli dinosaury a iné veci či javy, ktoré z nášho reálneho sveta nepoznáme. Tieto a samozrejme aj iné nerealistické aspekty však nežánrový film obsahovať môže za predpokladu, že sa jedná o subjektívne, významovotvorné predstavy, vidiny či halucinácie jednotlivých postáv, ktoré sú však viditeľne oddelené od reality, v ktorej sa dej filmu majoritne odohráva, napríklad nejakým vizuálnym prechodom. Pokiaľ však celý film pojednáva o skreslenom videní sveta jednej z postáv, ktorá má buď psychické ochorenie alebo je pod vplyvom omamných a psychotropných látok, toto viditeľné oddelenie nemusí byť uplatnené a to za účelom zmätenia diváka v rámci podporenia jeho polemiky, čo je skutočné a čo nie.

Hovoriac o psychológii či chovaní postáv sa pokúsme držať ich prejav na uzde, napríklad ak sa postavy vo filme hádajú, nech sa hádajú tak, ako sa hádame my v reálnom živote, teda nech po sebe nehádzu granáty a nech sa nechovajú v rozpore so základnou logikou. Samozrejme aj takéto chovanie postáv je v nežánrovom filme prípustné, ale len za predpokladu, že sa opäť jedná o subjektívne skreslenie situácie optikou jednej z postáv. Ostatné nadsadené črty chovania, mimo subjektívne skreslenie, ako napr. hlasné kričanie, rozhadzovanie rukami atď. je teda povolené, pretože ľudia sú rôzni. Áno, nedá sa celkom iste uprieť ani existencia človeka v reálnom svete, ktorý by po vás v rámci hádky hodil granát, ale povedzme si úprimne, ako veľmi je to pravdepodobné? Zrejme málo. Čiže miera uveriteľnosti, teda realizmu a jeho formálneho oddeľovania od nereálneho, je skrytá práve v pravdepodobnosti udalostí, dejov a chovania postáv, odhliadnúc od extrémnych výnimiek, a nie v štylizácii snímania, kostýmovania či scénografie ako sa mnohí autori mylne domnievajú.

Každý film si v rámci zaužívaného systému vytvára vlastný fikčný svet, vlastnú akokoľvek štylizovanú či surrealistickú realitu, ktorá však ale utvrdzujúcim alebo naopak kritickým spôsobom zrkadlí našu realitu, pretože film nemá za úlohu diváka zmanipulovať, zhypnotizovať či obalamutiť aby pristúpil na podvod.⁵ Táto dramatická ilúzia nie je dôležitá len preto “aby bola,” ale hlavne kvôli podobenstvu, ktoré divák očakáva pri podpísaní nepísanej zmluvy s autorom ešte pred začatím filmu. Symbolický svet nám otvára bohaté možnosti pre podobenstvo, vďaka ktorému máme možnosť vytvárať nové kritické a metaforické modely reality, ktorú poznáme. Aby však takýto metaforický svet mohol skutočne fungovať a predávať nejaký symbolický význam, musí byť hlavne stabilný, logický a jednotný, teda musí mať určité nenápadné pravidlá a zákonitosti.⁶ Akonáhle má nežánrový film vytvorený svoj fikčný svet, slúžiaci príbehu príbehu a postavy v ňom sa vyvíjajú, nastáva najzložitejšia fáza a to vytvoriť pre každý moment vhodný štýl. Klasický alebo aj nežánrový štýl slúži predovšetkým téme a jej štruktúre. Sémantická dáva príbehu, jeho postavám a celému fikčnému svetu symbolickú hĺbku a váhu. Čiže téma nie len obyčajným zdelení, rovnako ako štýl nie je len obyčajným vonkajším náterom nanášaným na príbeh v podobe farebnej palety obrazu, hudobného doprodu, či dynamického strihu. Jednoducho štýl tému vyjadruje, modeluje a v konečnom dôsledku ju rozvíja v otázku aby neostala len zdelení, čím vytvára jej spoločenský presah.⁷

Otázka dôležitosti štýlu, teda mizanscény už v minulosti rozdelila filmových kritikov a autorov na dva tábory. Podľa jedného, radikálneho názoru kritikov je mizanscéna iba snobským pojmom, ktorý sa zaoberá len druhořadými záležitosťami, ako sú spôsob spracovania a prezentovanie naratívneho materiálu divákovi, z čoho vyplýva, že štýl je pre nich len akýmsi doplnkom pre potešenie úzkej skupinky odborníkov a nadšencov.⁸ Americký filmový magazín *Premiere* im nato však odpovedá: “Spamätajte sa!”⁹ Druhý, triezvejší názor zastáva ideu Petera Castaldiho, že mizanscéna je réžia s niečím “špeciálnym navyše,” za predpokladu, že mizanscéna v tomto poňatí znamená špecifickú výpravu, ornamentálnosť alebo vzorovanosť, osobité používanie

⁵ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 60-61

⁶ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 61

⁷ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 62

⁸ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 27

⁹ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 27

farieb či kamerových rakurzov v určitej scéne alebo v celom filme.¹⁰ Tento postoj je teda skôr pozitívny než negatívny, ale faktom stále ostáva, že mizanscéna je réžia a réžia je mizanscéna, či už sa to obidvom táborom páči alebo nie, pretože stále a vždy medzi nimi bude stáť autor, keďže tu platí nepísané pravidlo, ktoré som spomenul vyššie a to: autorstvo je štylizácia - štylizácia je umenie - umenie je štylizácia - štylizácia je autorstvo a dookola. Aj napriek tomu sa však stále považuje príliš svojská réžijná technika a príliš výrazný štýl za obyčajný arogantný formalizmus, zradu obsahu a porušenie povinnosti autora, jasne a zreteľne vyrozprávať príbeh.¹¹ Od tohoto tvrdenia sa ako autor absolútne dištancujem a nesúhlasím s ním v plnom rozsahu. Filmový štýl a štylizácia nie sú len obyčajný formalizmus, technika, dekorácia či spôsob “doručenia informácie,” ale sú tepnou obsahu. Ak štýl uškrtneme, obsah prestane biť a dielo umrie. Smrť diela môže nastať aj v prípade ak štýl prevýši obsah a začne upozorňovať sám na seba bez obhajoby obsahu, ktorému má slúžiť a ktorý má zas naopak slúžiť štýlu. Nastáva upchanie ciev a následný infarkt. Ani jeden z nich nesmie kráčať vlastnou cestou. Nachádzajú sa v jednom tele filmu ako dva životne dôležité orgány a musia spolupracovať, resp. pracovať jeden pre druhého, pretože keď pľúca prestanú okysličovať krv, srdce prestane biť. Jestvujú samozrejme aj výnimky ako napr. experimentálny film.

¹⁰ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 28

¹¹ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 28

1.1 ABSENCIA IMAGINÁCIE, STRACH ALEBO LENIVOSŤ AUTOROV?

Ak súhlasíme s objektívnym tvrdením, že všetko, čo vidíme, počujeme a cítime okolo seba sa tvorí len v našej hlave, určite nebudeme mať problém súhlasiť aj s tvrdením, že svoju predstavivosť a obrazotvornosť rozvíjame len a len naším pozorovaním a vnímaním práve toho, čo sa tvorí v našej hlave, teda reality, ktorú skrátka vidíme, počujeme a cítime tak, ako je, pretože sme ako ľudské bytosti odkázaní na naše zmyslové vnemy - zrak, sluch, hmat, čuch a chuť. Z uvedeného vyplýva, že okolitý svet teda budeme navždy vidieť tak, ako ho vidíme, hmatať tak, ako ho hmatáme atď., pretože syntéza všetkých našich zmyslov nám bude vždy poskytovať dôverne známe obrazy, zvuky, vône, chute a pocity. Nespochybniteľnosť tohto modelu je taktiež podporená nespochybniteľnosťou fyzikálnych zákonov. Aby tomu bolo inak, museli by sme zmeniť tieto zákony, čo pochopiteľne nejde, alebo si vypichnúť oči, aby sme zmenili skutočnosť, ktorú vidíme, čo samozrejme ide. Sme v podstate uväznení v našom modeli sveta, resp. v našej skutočnosti, ale toto fenomenologické väzenie nám zároveň dáva absolútne spoľahlivú istotu v našej skutočnosti. Skutočnosť je skrátka ten najlepší model, ktorý ako ľudia máme a poznáme.

Toto vedomie nám však dáva slobodu a odvahu kombinovať videné, počuté či cítené a pretvárať to v niečo iné, nevidané a teda nové a originálne. Lenže mnohí autori majú strach vidieť niečo iné či nové, pretože sa boja tmy. Nie žeby sa skutočne báli tmy ale boja sa toho neznáma, ktoré v tme nie je vidieť. A hoci nevidia, spoliehajú sa nato, že hmatom spoznajú všetko, čo kedysi videli, podľa tvaru. Ale čo ak narazia na niečo, čoho tvar nevedia identifikovať hmatom? Zažnú svetlo? Nie... Radšej sa nechajú od strachu zožrať neznámou príšerou v tme akoby riskovali nepochopenie či výsmech, ak by svetlo zažli a zistili by, že to je len neškodný chrobáček. A skutočne existuje tma? Nie je to náhodou len absencia svetla? Temnotu si vytvára každý umelec sám tým, že stojí v ceste svetlu. Predstavivosť môže naplno žiť len vtedy, ak jej nebudeme do cesty stavať naše strachy a neistoty. Čím menej si umelec zatemňuje svet, tým jasnejšie a odvážnejšie ho vidí.¹² Mnohí autori sú ale leniví vystúpiť z tieňa komfortu a namiesto objavovania nových foriem, ktoré je samozrejme veľmi náročné a namáhavé, radšej ostávajú vo svojom komfortnom tieni všednosti, ktorým však nič nepokazia ale ani neobjavia.

¹² DONNELLAN, D. Herec a jeho cíl, Praha: Brkola s.r.o., 2007, str. 20

Štýl sa v tomto pomätenom a vydesenom nastavení nedostane ani k tomu aby rozprával príbeh, nie to ešte k nejakému sprostredkovaniu témy. Nachádza sa tu len čisto technická práca kamery, zvuku a strihu a žiadna snaha či polemika o štýle. V minulosti francúzsky filmový režisér Jean-André Fieschi prehlásil, že s filmom *Upír Nosferatu* (1922) od režiséra Friedricha Wilhelma Murnaua prichádza totálny film, v ktorom výtvarné, rytmické a naratívne prvky nie sú na odlišných úrovniach dôležitosti, ale sú absolútne vzájomne prepojené a rovnako dôležité. Jeho postoj však vôbec neznamená odmietnutie príbehov o ľuďoch ako takých, ale snaží sa naopak relativizovať pozíciu naratívu v zhluku formálnych a stylistických možností filmu, pretože film je v prvom rade vizuálnym a teda výtvarným umením.¹³

¹³ ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 72-73

1.2 ČO JE TO “TEN” ŽÁNER?

V tejto podkapitole si vymedzíme hranicu, kde začína a končí žáner.¹⁴ Film je v porovnaní s literatúrou a divadlom pomerne mladé či nové umenie, s čím súvisí aj fakt, že svoje žánerové rozdelenie spočiatku preberal práve od týchto dvoch gigantov, avšak rovnako ako oni, aj film začínal s drámou, komédiou či tragédiou a ostatné žánerové delenia prichádzali až postupom času.

Podľa N. Klada poznáme film priamy, dramatický a autorský.¹⁵ Priamy film podľa neho zhromažďuje nezaujaté dôkazy o téme, ktorú pojednáva a nepriamo nastoľuje otázku smerom k divákovi, čo si myslí o videnom a aký zaujme postoj. Ďalej dramatický film chce divákovu pozornosť strhnúť životom človeka, jeho príbehom a osudom, či príbehom ľudstva ako takého a napokon autorský film, ktorý odhaľuje zážitky a myšlienky autora, talentovaného mysliteľa, ktorý čo najcitlivejšie prežíva radosti a útrapy človeka. Toto jeho tvrdenie je podľa môjho názoru pravdivé a správne a plne sa s ním stotožňujem pokiaľ ide len o kategorizáciu. Vitalij Ždan mu ale vo svojej knihe *Estetika filmu* nastoľuje protiotázku, či skutočne máme právo odlučovať od seba dramatický a autorský film? Dramatickosť na jednej strane a poetickosť na druhej strane? Čo môže byť napríklad poetickejšie a lyrickejšie ako Shakespearov *Rómeo a Júlia*? A nie je zároveň práve toto dielo tým najdramatickejším zo všetkých dramatických diel?¹⁶ S protiotázkami Ždana plne súhlasím a takisto aj s jeho nasledujúcimi protiargumentami, že bez tejto dramatickej osnovy by nebolo toho, čo nazývame autorským a poetickým. V tomto zmysle autorské jestvuje možno iba vo vzťahu k dramatickému ako ku svojej osnove, bez ktorej by autorské nemohlo existovať v žiadnom diele. V autorskom je predsa zakódovaný predovšetkým vzťah autora k udalosti, k faktu, k deju a k chovaniu postáv. Dramatickosť konania sa môže vyjadrovať rozličnými formami, tzv. autorskými vstupmi, ktoré vôbec nemusia nenarušiť povahu drámy a tým pádom neznehodnocujú dramatickú štruktúru diela. Napríklad Tolstoj reagoval na dobovú kritiku slovami: “*Keby autor nemohol prekročiť sujetové hranice románu a opierať sa o zovšeobecňujúci filozofický odstup,*

¹⁴ Z francúzskeho slova *genre*, čo v preklade znamená rod. Žánre rozdeľujú filmy, hudbu, literatúru atď. na základe ich spoločných znakov z hľadiska námetu, témy, zápletky, kompozície a ďalších typických prvkov, znakov a propozícií, typických pre ich jednotlivé zaradenie.

¹⁵ ŽDAN, V. *Estetika filmu*, Bratislava: Tatran, 1986, str. 289

¹⁶ ŽDAN, V. *Estetika filmu*, Bratislava: Tatran, 1986, str. 269

nemohol by existovať ani román.”¹⁷ Sujet¹⁸ je predovšetkým schopnosť vidieť a myslieť celistvo, preto sujetové konštrukcie a spôsob podania príbehu môžu byť podľa svojej povahy a spojenia úplne rôznorodé, tak ako je rôznorodá aj ich životná osnova, ale ich všeobecnou osnovou bude vždy to zvláštne vnútorné prepojenie medzi obsahom a formou, ktoré si vynucuje jasnosť a presnosť, ktorá vyjadruje tento obsah formy.¹⁹

*„Väčšina bádateľov sa dnes zhodne na tom,
že žiadny žáner sa nedá jednoducho a presne definovať.”*²⁰

Žánrové ohraničenie teda nie je úplne jednoznačnou záležitosťou, pretože nežánrový film môže obsahovať úlomky jednotlivých žánrov v malých množstvách bez toho, aby musel byť nutne žánrový. Používa ich skrátka príležitostne v rámci štylizácie obsahu a formy, lenže v takej miere, aby zachoval svoju “nestrannosť.” O čistote tu nemožno hovoriť, keďže nežánrový film môže byť zmesou všetkého. Tímto tzv. vykalkulovaným estetickým konštruktom sa ale budeme bližšie venovať v kapitole Umenie ako jazyk vesmíru. A keď už sme pri tom vesmíre, zostaňme pri ňom na malý moment aby sme si ozrejmili kam sa až štylizácia a štýl môže dostať v rámci otázky “Čo je to tá štylizácia?” Film Stanleyho Kubricka *2001: Vesmírna Odysea* (1968) vznikol pôvodne ako autorský a filozofický nežánrový film, no Kubrick z neho vďaka nevídanému formálnemu prevedeniu “nechtiac” vytvoril žánrový sci-fi film. Nie žeby však vynášiel sci-fi žáner samotný. Tento titul otcov sci-fi filmov určite prináleží Georgeovi Méliésovi, Jackovi Arnoldovi a Richardovi Fleischerovi, rovnako ako titul otca sci-fi literatúry bezpochyby patrí Julesovi Verneovi. A hoci Stanley Kubrick nie je otcom či vynálezcom tohto žánru, svojím filmom sa však v šesťdesiatych rokoch minulého storočia postavil na piedestál tohto žánru a spopularizoval ho do takej miery, že navždy zmenil tvár celého filmového priemyslu, pričom si tento cieľ ani sám na začiatku nekládol. Aj takáto úžasná vec sa môže autorovi stať pokiaľ netrpí absenciou imaginácie, strachom z neprijatia alebo lenivosťou vystúpiť z tieňa či prekročiť vlastný prah komfortu a objavovať nové “veci.”

¹⁷ ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 269

¹⁸ Z francúzskeho slova *sujet* [süže] znamená podliehajúci subjekt a motivácia. Tento termín sa využíva k popisu všetkého, čo vo filme vidíme a počujeme.

¹⁹ ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 289

²⁰ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. Praha: NAMU, 2011, str. 423

2. UMENIE AKO JAZYK VESMÍRU

Umenie všeobecne na nás nepôsobí len slovne (obsahovo) ale predovšetkým pocity (formálne) a práve pocity a emócie sú pre nás ako ľudí, dodnes stále racionálne nepochopiteľné a nevysvetliteľné. Podľa môjho názoru a filozofie sú akýmsi “jazykom vesmíru” či “vyššej moci,” pretože sú nepomenovateľné slovami ale cíti a vníma ich každý človek rovnako, bez ohľadu na krajinu pôvodu, rasu, jazyk či vieru. Pocity v nás skrátka vytvárajú či vyvolávajú myšlienkové prúdy, ktoré sú však neverbálne. Preto umenie nemá byť len vykalkulovaným estetickým konštruktom toho, čo na divákov, čitateľov a iných milovníkov umenia zaručene pôsobí a platí, ale predovšetkým to, čo si úprimne myslíme či cítime a snažíme sa tento náš nový úlovok z “vedomia vesmíru” predať okoliu prostredníctvom umeleckého diela. Napríklad podľa mňa sú milovníci umenia ľudia, ktorí chcú načúvať jazyku “vyššej moci” a “vedomiu vesmíru,” avšak len cez menej zložité a abstraktné, teda viac konkrétne a uchopiteľnejšie interpretácie “načúvajúcich,” resp. umelcov, či iných sprostredkovateľov a ich diel, pretože toho sami nie sú schopný v tak “surovej” forme, resp. na tak vysokej intelektuálnej úrovni, nakoľko nemožno očakávať od každého jedinca v spoločnosti aby sa zaoberal filozofiou či umením. A pretože nadobudnuté myšlienky z “vedomia vesmíru” sú častokrát veľmi abstraktné či nezrozumiteľné, umelci museli pre tento “jazyk,” či tok myšlienok vymyslieť akýsi formálny či rečový resp. vyjadrovací systém. Je to jazyk sám o sebe, ktorým disponuje každý druh umenia. Rovnako ako máme v lingvistike angličtinu, latinčinu, nemčinu či ruštinu, tak máme v umení tanec, maľbu, knihy, hudbu, film a divadlo... Každý človek rozumie minimálne jednému alebo viacerým z nich, tak ako v lingvistike jestvujú polygloti, ktorých je dnes už mnoho. A pretože žijeme vo svete, kde ako ľudské bytosti hľadáme porozumenie, chceme rozumieť a chceme byť porozumení či pochopení, tak isto to funguje aj s umením. Preto jestvujú analytici umenia. Sú to ľudia, ktorí odmietli jazyk “vyššej moci” resp. neosvojili si jeho zložitý interpretačný vyjadrovací systém a vytvorili si svoj vlastný, odbornú literatúru, ktorý je ale “hluchý,” pretože nenačúva ale len pozoruje a vyhodnocuje, čím sprostredkúva zrozumiteľnou formou umelecké diela širším masám, pretože umenie chce byť pochopené a my ho chceme chápať a je jedno či priamo alebo cez odbornú literatúru, čomu už ja hovorím sprostredkovanie na druhú, keďže samotné umelecké dielo je prvotné sprostredkovanie myšlienky.

“Umelec je bohom a kritik kňazom, ktorý dešifruje božie písmo.”²¹

Aj podľa režiséra Juraja Jakubiska je jeho film *Vtáčkovia, siroty a blázni* (1969) bláznivým filmom, ktorý sa nedá racionálne pochopiť, ale tiež len intuitívne vycítiť.²²

*“Všetko, všetko, čo podlieha zákonom večných premien, zákonom moci, všetko,
čo je mimo teba je márnosť. Vráť sa preto do seba, keď si mal dom a zbúrali ti ho,
začni ho stavať znova, lenže vo svojej duši. Vrááát sa do seba,
postav si tam domček, bývaj v ňom a nájdeš šťastie.
Budú ti hovoriť, že si blázon, alečo ťa je do nich,
keď je ti dobre a je ti dobre, pretože si slobodný.
A si slobodný, pretože si blázon.”²³*

Umenie je od ľudí o ľuďoch a pre ľudí. Ľudské duše tvoria vesmír, ktorý tvorí pomyselné vedomie, čo v konečnom dôsledku mojej filozofie znamená, že umenie je jazykom vesmíru, teda nás ľudí, ktorí sme jeho súčasťou a predmetom. Mojm úvaham však z časti oponuje Černyševský, ktorý považuje za predmet umenia nie len človeka ale všetko, čo je pre človeka v živote všeobecne zaujímavé.²⁴ Súhlasil by so mnou však zrejme Borev, ktorý naopak tvrdí, že človek ako stelesnenie najvyššieho a najdokonalejšieho života je absolútnym estetickým predmetom ako živý celok mnohotvárnosti svojich ľudských vlastností a vzťahov.²⁵ Veľká väčšina divákov a aj mnohí filmoví profesionáli sa tiež zhodujú natom, že film, ako vizuálne médium, sa predovšetkým venuje ľuďom, ich príbehom, pocitom a chovaniu.²⁶

²¹ BARTHES, R. S/Z. New York: Hill and Wang, 1974, str. 173n.

²² ADAMOVE, J. Experiment a štylizácia reality v audiovizuálnej kultúre na Slovensku [online]. Bratislava: VŠMU, 2013, str. 34
Dostupné z: <https://monoskop.org/images/f/f1/Adamove_Jan_Experiment_a_stylizacia_reality_v_audiovizualnej_kulture_na_Slovensku.pdf>

²³ JAKUBISKO, J. Citát z filmu *Vtáčkovia, siroty a blázni*, 1969

²⁴BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.339

²⁵BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.338

²⁶ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019, str. 61

Podľa Boreva umenie tvaruje ľudskú dušu tým, že jeho funkcia je predovšetkým osvetová, pretože ak veda apeluje len na rozum, tak umenie apeluje ako na rozum tak na srdce. Skrátka na celý arzenál ľudských pocitov. Tým však nevylučuje, že veda, filozofia alebo morálka nemajú tiež svoj podiel na výchove, ale ani jedna z nich neuchvacuje svojím výchovným pôsobením celý vnútorný svet človeka a celý arzenál jeho pocitov a myšlienok práve tak komplexne, ako umenie.²⁷ Dokonca aj Lenin tvrdil, že umenie musí ľudí povznášať, zjednocovať ich cítenie, myslenie a napokon ich vôľu ako masy, pretože veril v to, že umenie v ľuďoch musí prebudiť umelcov a rozvíjať ich.²⁸ S touto myšlienkou súhlasím, pretože “prebúdzanie umelcov” možno chápať všeobecne ako nutkanie človeka, ako kreatívnu a rozumnú bytosť, tvoriť a pretvárať čokoľvek, no narozdiel od zvierat, podľa “zákonov krásy.”

Na základe poznávacej a spoločensko-výchovnej funkcie umenia, je dôležitá emocionálna a racionálna jednota v jednotlivých dielach, pretože ak má umenie formovať duchovný vnútorný svet človeka a má pôsobiť na celú škálu jeho citov, musí zastupovať ako emócie tak racio, aby nepomenovateľné a abstraktné úlovy z vedomia vesmíru boli zrozumiteľné každému racionálne. Ak sa však v umeleckom diele stráca čo i len jeden z týchto prvkov, dochádza k jeho rozkladu a tam umenie končí, čiže tvorcovia “umenia pre umenie,” spomínaní “kalkulátori” estetických konštruktov, hlásajúci bezideovosť, sú nepriateľmi umenia ako takého. Často sa však stáva aj to, že umelec sa skutočne a úprimne snaží vyjadriť vo svojom diele veľkú myšlienku, ktorú zachytil vo vedomí vesmíru ale nepodariť sa mu vytvoriť “skutočné” umelecké dielo, pretože myšlienka sama o sebe sa nezmocnila celej jeho bytosti dostatočne a sprostredkovanie tejto myšlienky zrejme nebolo pre daného umelca vnútorne až tak dôležitou prioritou, čiže neprecitoľ, ale len “zhmotnil,” pretože nie abstrakcia ale práve konkrétna zmyslovosť je pôvodným prameňom emocionálnosti milovníkov umenia.²⁹

A teda pokiaľ hovoríme o filme, obraz musí byť vždy emocionálne nabitý, pretože nemôže existovať len čisto racionálne dielo, ktoré by podávalo len chladnú, logickú analýzu citov, pretože inak sa znova ocitáme vo vede. Dôležitá je jednota objektívneho a jednota subjektívneho vnímania autora. Tvorivá individualita autora je základným stavebným materiálom, ktorý film spevňuje,

²⁷BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.336

²⁸BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.337

²⁹BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.349

zjednocuje a dáva filmu svojrázny štýl, inak povedané rukopis autora. Umenie by však nemohlo plniť svoju poznávaciu ani spoločensko-výchovnú úlohu, keby neodrážalo objektívnu pravdu aspoň v zlomku elementárnych fragmentov, známych pre referenciu života, ktorý žijeme. Sú to fragmenty typu gravitačný zákon, dýchanie, chôdza, odievanie či reč. Preto je v ktoromkoľvek nežánrovom filme veľký podiel objektívneho obsahu aby stále ostal realistickým, resp. uveriteľným a teda nežánrovým, čím sa však ale nevylučuje fakt, že aj žánrový film môže byť uveriteľný, pokiaľ je v ňom správne vyvážený podiel týchto elementárnych fragmentov. Avšak objektívnosť a teda odrážaná skutočnosť vo filme, vôbec neznamena to, že by tieto umelecké obrazy mali byť chápané a prijímané ako realita. Je to len reprodukcia reálnych faktov a akýchsi pravidiel života, ktoré každý poznáme zo života v realite, v ktorej žijeme. Ak je film objektívny až do takej miery, že sa stráca hranica medzi ilúziou a realitou, je to chyba. Prestáva byť štylizovaný a tým pádom umelecký, čiže sa stáva absolútne realistickým a teda “prepisom” skutočnosti, hoci inscenovaným. S tým súvisí povest’ o maliarovi, ktorý namaľoval kvety tak verne, že ich ľudia a dokonca aj včely považovali za skutočné a sadali na obraz aby nazbierali peľ. Z tohto príkladu vyplýva, že ak umenie popletie včely je to chyba a ak popletie ľudí je to dvojnásobná chyba, pretože v tomto momente sa umenie stáva len obyčajnou napodobeninou skutočnosti.³⁰

Filmová realita teda nie je len verným odrazom skutočnosti, v ktorej vznikla ale taktiež odrazom samotnej individuality a myšlienky umelca, ktorá je ale v konečnom dôsledku podriadená skutočnosti, pretože nie je možné rozprávať subjektívny príbeh o postave bez toho, aby sme spomenuli objektívne náležitosti ako sú doba a prostredie, v ktorom žije. Áno, môžeme vytvoriť v príbehu aj fantazijný svet, v ktorom naša postava žije, ale týmto krokom už opúšťame nežánrový film, no nie však nutne, pretože pokiaľ sa jedná o vnútorný fantazijný svet v rámci subjektívneho vnímania reality optikou postavy alebo skupiny postáv, ktorého existencia je v príbehu významovotvorne obhájená a vymedzená od reality, v ktorej sa príbeh filmu majoritne odohráva, ostávame naďalej na pôde nežánrového filmu. Ak však fantazijný svet nie je len subjektívnym videním sveta optikou postavy ale v príbehu pôsobí ako svet objektívny, začíname balancovať na tenkej hranici medzi žánrovým a nežánrovým filmom. Aby sa však film stal žánrovým, nestačí mu disponovať len fantazijným svetom ale musí taktiež spĺňať aj iné kritériá estetických kategórií a dispozícií náležiacich jednotlivým žánrom.

³⁰BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.351

3. PRINCÍP KRÁLIČEJ NORY

Pokiaľ je nejaký film obsahovo alebo formálne uzavretý resp. štylizovaný do takej miery, že postráda akýkoľvek kľúč, na princípe či už reálnej alebo aspoň všeobecne známej symbolickej asociácie, tak sa naň divák nedokáže vnútorne napojiť a teda jeho dej sám o sebe nefunguje a film sa stáva len akýmsi nepochopeným estetickým produktom, aj to len za predpokladu, že má aspoň primeranú výtvarnú hodnotu. Režisér má teda okrúhlu miestnosť (film) plnú zamknutých dverí a divák do nej spadne králičou norou ako Alica z krajiny zázakov, hneď po podpísaní “nepísanej dohody” medzi autorom a divákom, ešte pred začatím samotného filmu. Divák sa teda nachádza v okrúhlej miestnosti so samými zamknutými dverami a očakáva, že na stolíku uprostred miestnosti bude položený kľúčik. Ak však režisér nepoloží kľúčik na stolík uprostred miestnosti, divák sa zrazu cíti bezmocne a zúfalo, práve ako Alica, že sa nikam nemôže dostať, hoci by chcela. Len nervózne prešľapuje na mieste a čaká, že ho niekto alebo niečo konečne vyslobodí z uzavretej miestnosti (filmu) napr. koniec filmu, výpadok elektriny v kine či roztrhnutie filmového pásu. Autor, resp. režisér, by teda vždycky mal dať svojmu divákovi nejaký kľúč k odomknutiu obsahu filmu, za predpokladu, že chce, aby bol jeho film objektívne pochopený, teda aby divák mohol odomknúť dvere a prispôbiť to, čo sa za nimi schováva, svojmu vnímaniu tým, že videné zosobní na seba. Tak ako film pochopí, tak také má skúsenosti a prežitky. Vlastná interpretácia príbehu alebo obsahu je vždycky projektovaná na vlastný obraz diváka.

Dá sa však vôbec vo filmovom umení hovoriť v prísnom slova zmysle o myslení? Nie je myslenie vyhradené len pre jazyk? Nie je jazyk jediným médiom myslenia? To by nám asi potvrdila analytická filozofia alebo filozofia jazyka. Preto vo filme môžeme skôr hovoriť o stimulácii myslenia. Z časti môjmu princípu králičej nory o subjektívnej interpretácii diváka, na základe vlastných asociácii či prežitkov, nie objektívneho predávania si ideí, nepriamo nahráva do karát aj psychológ E. Fulchingnoni, ktorý tvrdí, že vo filme nejestvuje proces formovania myšlienok ani pojmov.³¹ Taktiež Maurice Caveing tvrdí, že základnou vlastnosťou reči je sprostredkovať význam existenciou, ktorá je iná, než označená vec.³² Oproti tomu, však vo filme význam a označená vec sú bezprostredne jedno a to isté, pretože film je signifikantný sám o sebe. Reč, prejav alebo idea tu teda jestvujú len metaforicky. Poznanie jestvuje taktiež len metaforicky a zahŕňa rozdiel medzi

³¹ MITRY, J. Obraz jako znak, Praha: ČFÚ, 1971, str. 36

³² MITRY, J. Obraz jako znak, Praha: ČFÚ, 1971, str. 37

logickou myšlienkou a jej predmetom. Netvrdí však, že film je poznaním v presnom slova zmysle, ale skôr akýmsi hlbším uvedomením si druhotných konotácií významov alebo nejakej estetickej či morálnej hodnoty. Jean-Pierre Gorin tvrdí, že stimuly premýšľania sú buď typu jazykového, tzn. komentár alebo sú stimulované montážou.³³ V prípade filmu to však neznamená, že by sa myšlienka povedala v komentári a obraz by to ilustroval, pretože obraz a jazyk sú vo filme v dynamickom vzťahu.

Ďalšou stimuláciou myslenia je ruská montážna škola. Ejzenštejn pozná pojem intelektuálnej montáže, podľa ktorého je myslenie o montáži z veľkej časti spôsob, ako stimulovať ľudské myslenie a imagináciu k väčšej pojmovej abstrakcii.³⁴ Ľudia, resp. diváci sú už dlhoročnými skúsenosťami s filmom ako takým, zvyknutý na rôzne typy a druhy štylizácie aj keď ich vedome nevnímajú resp. nepomenúvajú. Jednoducho padnú do králičej nory, ako mnohokrát pred tým, s očakávaním, že na stolíku bude kľúčik. Moju ideu nepriamo podporuje aj nemecký historik a teoretik výtvarného umenia Panofsky, podľa ktorého sa práve film stal faktorom, ktorý ďaleko viac, než čokoľvek v minulosti, formuje názor na vkus, jazyk, odievanie, správanie sa, ba čo viac, aj vystupovanie (približne u 60% obyvateľstva sveta), či už sa nám to páči alebo nie, pretože dnešný človek vplyvom filmu rýchlejšie chápe, obratnejšie prijíma rýchlo sa striedajúce obrazy a situácie.³⁵ Podľa Bordwella a Thompsonovej je kľúčom k porozumeniu akéhokoľvek filmu jednoduché prosté opakovanie. Divák musí byť schopný rozpoznať zobrazované postavy a prostredia behom celého filmu, kedykoľvek sa znovu objavia. Ideálne je taktiež mať nejaký opakujúci sa motív. Motívom môže byť predmet, farba, miesto, osoba, zvuk či dokonca vlastnosť postavy.³⁶ Motívom sa už dostávame ku samotnej štylizácii a jej kategóriám.

³³ MITRY, J. Obraz jako znak, Praha: ČFÚ, 1971, str. 37

³⁴ Ibid.

³⁵ PANOFSKY, E. Style and Medium in the Motion Pictures (Štýl a výrazové prostriedky vo filme), California: California Press, 1972, str. 76

³⁶ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: AMU, 2011, str. 100

4. ZÁKLADNÉ KATEGÓRIE ŠTYLIZÁCIE

Film, tak ako každý iný druh umenia, vnáša do estetického osvojovania si skutočností mnohorakosť estetických vzťahov, zdanlivú náhodnosť, niečo svojské či nové a zvláštne, čím sa proces obrazovo-zvukového vnímania ustavične rozširuje a obrodzuje. Základom filmovej tvorby sa stali nie len žánrové rozdelenia ale taktiež výrazové prostriedky príbuzných umeleckých disciplín: literatúry, divadla, fotografie, výtvarného umenia, architektúry, hudby atď. Vplyv príbuzných umení na film sa prejavoval nielen vo využívaní ich predchádzajúcich skúseností, ale aj v tom, že sa pre neho tieto skúsenosti stali istým podnetom k hľadaniu vlastných zákonov vyjadrovania či dokonca vlastnej podstaty a zmyslu, pretože až po prvom použití strihu v rámci Brightonskej školy sa ukázalo, že film dokáže byť sebestačným dramatickým umením s vlastným vyjadrovacím systémom. Vyjadrovanie filmu je predovšetkým vizuálne, čím sa stáva príbuzným s výtvarným umením, pretože jeho hlavným živlom je predovšetkým svetlo až potom farba, tvar a zvuk. Nemá však predmetnú existenciu, pretože je dejom, čím sa zase stáva príbuzným s literárnym umením. Jeho jedinými vlastnými výrazovými prostriedkami sú len čas a pohyb, teda rytmus a preto sa stáva dynamickým, narozdiel od fotografie a literatúry, ktoré ho podľa mnohých filmových teoretikov predchádzali.³⁷

Filmové dielo môže byť štylizované v každej jeho zložke. Poznáme však tri základné kategórie: **obraz, zvuk a herectvo**. Každá z týchto základných kategórií má množstvo vlastných bližšie špecifikovaných podkategórií.

³⁷ ZVĚŘINA, J. Znakovost obrazové složky filmu, Praha: ČSF, 1968, str. 104

4.1. ŠTYLIZÁCIA OBRAZU

Štylizáciu obrazu delíme na štyri bližšie špecifikované podkategórie a tými sú: *predsnímacia štylizácia, snímacia štylizácia, skladobná štylizácia* a napokon kategória *obrazovej postproduckie*.

Predsnímacou obrazovou štylizáciou je všetko, čo sníma kamera, teda všetko to, čo sa nachádza na mizanscéne. Inými slovami výprava, scénografia a herci. Niet divadla bez človeka, ale filmový príbeh môže prebiehať aj bez hercov.³⁸ K samotnej a možno nevedomej štylizácii autorov dochádza práve už pri sfilmovaní scenára, kde je napríklad literárny opis hereckej akcie opísaný hoci aj na päť riadkov, no vo filme to možno znamená jeden krátky záber. Vraciame sa teda znova k pôvodnému významu slova štylizácia, ktorým je zjednodušovanie. Ak sa však v literárnom opise napr. prostredia, kostýmu alebo vizuálneho efektu nachádza len jeden riadok, štylizácia tu naopak znamená skomplikovanie, pretože je potrebné koncepčne navrhnuť a postaviť celú dekoráciu či ušiť kostým, alebo vytvoriť daný efekt. Význam štylizácie v tomto zmysle záleží od druhu literárneho opisu. Vízie s akými sa scenáre píše sa naplnia len veľmi zriedkavo podľa pôvodných predstáv autora, ak vôbec, pretože pri písaní sú vždycky v abstraktnej rovine, pričom realizácia môže prinášať mnohé nečakané okolnosti a obmedzené realizačné možnosti a už len tým, že je film kolektívnym dielom, nemožno predpokladať ani pri tých najkonkrétnejších skicách, aby architekt vytvoril presne to prostredie, ktoré si scenárista "vysníval." Dochádza tu teda k ďalšej štylizácii ak pod pojmom štylizácia rozumieme spomínané "zjednodušenie" či naopak "skomplikovanie." Príčinou pri zmene pohľadu na interpretáciu diela, ktorá v tvorivom procese zohráva závažnú úlohu, nie je iba dôkaz diferenciacie medzioborových vzťahov a realizačných možností, ale aj ideovo-estetické cítenie jednotlivých kreatívnych zložiek, ktoré do diela chtiac či nechtiac vkladajú kus svojho autorstva, pretože film je už spomínaným kolektívnym dielom. Charakter a kvalitu týchto medzioborových vzťahov určuje predovšetkým výsledný tvar dramatického diela, podmienený žánrovou a štýlovou koncepciou, najmä však formou, ktorou sa autonómne literárne dielo v adaptačnom procese pretlmočilo do jazyka inej umeleckej štruktúry.³⁹

³⁸ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 162

³⁹ MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 38-39

Scénografia má svoje ďalšie podkategórie ako sú stavba - kulisy, kostýmy, rekvizity či masky, ktoré reprezentujú ich predstavitelia, ktorými sú celé tímy architektov, modelárov, scénografov, kostymérov, rekvizitárov a maskérov. Prostredie vo filme teda môže nadobudnúť na význame, nemusí to byť len “nádoba” pre udalosti ale môže dynamicky vstúpiť do naratívnej akcie.⁴⁰ Obzvlášť pri štylizovaných žánrových filmoch ako napr. fantasy film *Charlie a továreň na čokoládu* (2005) od režiséra Tima Burtona alebo spomínaný “neplánovaný” sci-fi film *2001: Space Odyssey* (1968) od režiséra Stanleyho Kubricka. Dnes už však prostredie môže byť vytvorené celé digitálne prostredníctvom technológie CGI⁴¹ a celý film sa s hercami môže natočiť pred trikovým zeleným plátnom ako tomu bolo napríklad v prípade filmu *Alica v krajine zázrakov* (2010) od režiséra Tima Burtona. Na takomto štylizovanom, počítačovo vytvorenom prostredí ale takisto pracuje architekt, concept artist a množstvo ďalších výtvarníkov, ktorí vytvoria návrhy, skice alebo dokonca miniatúrne modely tohoto prostredia a podľa týchto konceptov vytvoria grafici a animátori 3D prostredie v počítači.

V rôznych filmoch môžu byť kostýmy veľmi štylizované, aby priťahovali pozornosť výhradne svojou výtvarnou kvalitou. Kostýmy ale môžu hrať v rozprávaní aj dôležitú motivačnú a kauzálnu rolu.⁴² Kostým totiž na základe vizuálneho vnemu do veľkej miery vytvára postavu a jej charakter, preto by nemala byť voľba kostýmov zo strany autorov akokoľvek podcenená, pretože vhodný a výstižný kostým častokrát šetrí čas pri exponovaní postavy a jej následného vývoja, s čím súvisí práve farba kostýmu, ktorá môže vyjadrovať určité vnútorné emočné rozpoloženie postavy, takisto druh kostýmu môže definovať či už spoločenské postavenie napr. uniforma, sociálne zaradenie napr. staré, obnosené a špinavé oblečenie či naopak čisto nové, moderné a štýlové modely alebo povahu resp. charakter postavy napr. špecifická pokrývka hlavy alebo tričko s potlačou obľúbenej kapely. Poznáme aj špecifickú kategóriu kostýmových filmov, ktorými väčšinou označujeme historické filmy napr. *Amadeus* (1984) od režiséra Miloša Formana či *Titanic* (1997) od režiséra Jamesa Camerona, ktorý je však ale hybridným, nakoľko sa jeho dej odohráva ako v reálnom čase, tak v minulosti prostredníctvom spomienok, ktoré však tvoria väčšinu deja. Medzi kostýmové filmy radíme taktiež filmy odohrávajúce sa vo vlastnom fikčnom svete či dobe,

⁴⁰ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 162

⁴¹ Skratka pre anglický výraz *Computer-generated imagery*, ktorý v preklade znamená počítačom gerenovaný obraz.

⁴² THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 166

ako napríklad film *Martix* (1999) od autorskej dvojice Lana Wachowski a Lilly Wachowski, pre ktorú je príznačný určitý druh, štýl a typ odievania, narozdiel od reálneho sveta a doby, v ktorej žijeme. Medzi kostýmové filmy možno zaradiť aj filmy zo žánru fantasy, ako napríklad spomínaný film *Alice in Wonderland* (2010), pretože aj napriek tomu, že sa odohrávajú v neidentifikovateľnom časovom resp. dobovom kontexte, častokrát čerpajú z reálnych historických odevných slohov, ktoré ale transformujú podľa potreby príbehu filmu a charakterov postáv na svoj obraz.

Líčenie a masky boli v začiatkoch kinematografie veľmi dôležité, pretože bez neho by tváre hercov nebolo dobre vidieť na filmovom materiáli, ktorý sa vtedy používal, pretože mal nízku svetlotesnosť. Aby sa vzhľad hercov na plátne umocnil, používa sa líčenie rôznymi spôsobmi dodnes. Či už realistické (estetické korektúry akné, kruhy pod očami, make-up atď.) alebo štylizované (masky nadprirodzených či fiktívnych postáv, rôzne protézy atď.). Jednou z obvyklých úloh maskéra býva aj premena hercovho vzhľadu do podoby nejakej skutočnej historickej postavy, ako tomu bolo napríklad vo filme *Železná Lady* (2011) od režisérky Phyllidy Lloyd, v ktorom herečka Meryl Streep tvárňovala reálnu postavu bývalej britskej premiérky Margaret Thatcherovej alebo vo filme *Hodiny* (2002) od režiséra Stephena Daldryho, v ktorom herečka Nicole Kidman stvárňovala reálnu postavu britskej spisovateľky Virginie Woolfovej.⁴³ V tomto prípade sa jedná o zlúčenie realistického a štylizovaného líčenia. V posledných desaťročiach sa maskérske umenie rozvinulo v súvislosti s popularitou hororov, fantasy a sci-fi filmov, v ktorých sa využívajú často rôzne modelovacie zmesy ako sú latex a silikón na vytvorenie rôznych nadbytočných orgánov a vrstiev umelej kože ako napr. vo filme *Nožnicovoruký Edward* z roku 1990 od režiséra Tima Burtona. Vo filme *Terminátor* (1984) od režiséra Jamesa Camerona sa dokonca vyskytuje kombinácia reálnych resp. praktických masiek a “digitálnych masiek,” vytvorených prostredníctvom počítačových trikov. Túto kombináciu neskôr James Cameron úplne nahradil “digitálnymi maskami” vo filme *Avatar* (2009), kde už ale zrejme nemožno hovoriť o maskách ako takých, ale skôr o vytvorení absolútnej digitálnej podobizne herca vo virtuálnom prostredí, do ktorého sa prenáša jeho herecký výkon prostredníctvom technológie motion capturing, ktorá spočíva v zaznamenávaní jeho pohybov a mimiky vďaka špeciálnym bodom, umiestnených na strategických miestach tela a tváre, ktoré počítačový softvér cez kameru rozpoznáva, zaznamenáva a spracováva v reálnom čase. Takto zaznamenaná simulácia pohybov a mimiky

⁴³ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 170

na digitálnej kostre, dostáva vďaka grafikom výsledný tvar, ktorý je v dnešnej dobe často zameniteľný za ten skutočný. Masky sú teda pre vytvorenie rysov postavy alebo pri motivácii dejovej akcie rovnako dôležité ako kostýmy a scénografia.⁴⁴

Snímacou obrazovou štylizáciou je práve kamera, jej spôsob a štýl snímania, voliteľný na základe nasledovných parametrov. Použitie rôznych typov formátov obrazu, poznáme napríklad akademický formát 1:1,37, štandardný 4:3, širokoúhly 16:9, panoramatický 2:1 atď., použitie rôznych veľkostí objektívou od veľmi širokých tzv. fish eye⁴⁵ s ohniskovou vzdialenosťou od 8mm cez úzke tzv. portrétové 50mm až po teleobjektívy 300mm. S veľkosťou objektívu súvisí zároveň aj ich svetelnosť, kde platí pravidlo, čím širší objektív je, tým má väčšiu priepustnosť svetla, na základe ohniskovej vzdialenosti a clony. Do obrazovej štylizácie patrí taktiež použitie rôznych farebných filtrov a predsádok (polené, celoplošné) a expozičných filtrov (napr. ND filter⁴⁶), či použitie rôznych druhov filmovej suroviny od farby (čiernobiela⁴⁷ a farebná⁴⁸ alebo striedavo⁴⁹) cez rôzne veľkosti jej formátov (8mm, 16mm, 35mm a 70mm) až po jej svetlocitlivosť.

⁴⁴ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 172

⁴⁵ Anglické výraz *fish eye*, ktorý v preklade znamená rybie oko. Ukážkovými príkladmi využitia tohto druhu širokého objektívu sú napríklad autorské filmy *Favoritka* (2018) od gréckeho režiséra Yorgosa Lanthimosa a *Requiem za sen* (2000) od amerického režiséra Darrena Aronofského.

⁴⁶ Skratka pre anglický výraz *neutral density filter*, čo v preklade znamená filter s neutrálnou hustotou. Tieto filtre sa používajú na redukcii množstva svetla prenikajúceho do snímača kamery. Umiesťujú sa pred objektív kamery pomocou externej predsádky, zvanej kompendium, ktorá slúži ako “zásuvník” na všetky optické filtre a zároveň sa naň môžu pripevniť aj klapky, ktoré zabraňujú parazitnému lámaniu lúčov svetla v objektíve.

⁴⁷ V rámci obrazovej štylizácie a nie dobových technologických obmedzení bola čiernobiela filmová surovina použitá napríklad vo filme *Schindlerov zoznam* (1993) od amerického režiséra Stevena Spielberga, ktorej frangmenty však boli postprodukčne dofarbované v rámci jednotlivých symbolických sekvencií, napr. dievčatko v ružovom kabáte alebo horiaci plamienok sviečky.

⁴⁸ Ohľadne použitia farebnej filmovej suroviny sa zrejme nedá veľmi uvažovať v zmysle obrazovej štylizácie, nakoľko veľké percento filmov je farebných takpovediac “automaticky,” a to bez akéhokoľvek hlbšieho zámeru či zmyslu, avšak použitie samotnej filmovej suroviny a nie digitálneho spôsobu snímania už možno považovať za formu obrazovej štylizácie a umeleckého zámeru.

⁴⁹ Ukážkový film, ktorý pracuje so striedaním farebnosti filmovej suroviny je bez pochyb *Čarodejník z krajiny Oz* (1939).

Ďalej sem patrí použitie rôznych typov pohybu kamery ako sú jazda,⁵⁰ Steadicam,⁵¹ optická transfokácia,⁵² panoráma,⁵³ rameno,⁵⁴ dron,⁵⁵ SnorriCam⁵⁶, ručná kamera či naopak klasická statická kamera a použitie rôznych nekonvečných typov rakurzov ako napríklad nadhľad či podhľad. No a v neposlednom rade použitie rôznych druhov nasvietenia scény ako napríklad prirodzené alebo štylizované svietenie, s čím súvisia aj typy svietenia na základe intenzity dopadajúceho svetla a tieňa, ktorými sú napríklad mäkké alebo ostré svietenie, ďalej smery svietenia napríklad bočné svetlo, zadné svetlo, nazývané aj kontra atď.

⁵⁰ Kamerová jazda alebo anglicky *camera dolly* funguje na princípe kamery pripevnenej o vozík na kolieskach, ktorý je umiestnený na koľajnicovej dráhe. Tento princíp môže reprezentovať aj iné podobné zariadenie. Služi na vytváranie plynulých vodorovných pohybov kamery.

⁵¹ Steadicam je druh mechanických stabilizátorov obrazu, určený pre filmové kamery, ktorý vynašla Garrett Brown v roku 1975. Mechanicky, na princípe opruženého ramena, izoluje kameru od otrasov a pohybu kameramana, čo umožňuje plynulý hladký záber, podobný Dolly jazde, aj keď sa kameraman pohybuje po nepravidelnom povrchu.

⁵² Optická transfokácia funguje na logickom princípe “jazdy,” teda približovaní sa ku snímaným objektom či dejom, čím sa mení veľkosť záberu, napr. z celku do detailu. Pri tomto spôsobe sa však kamera nehýbe ale stojí na mieste. Mení sa len mechanická ohnisková vzdialenosť v objektíve. Aby tento princíp bolo možné previesť, je potrebné aby objektív obsahoval transfokátor, teda rozpätie ohniska, napr. od 24mm do 50mm apod. Pri pevnom objektíve s nemennou ohniskovou vzdialenosťou je to samozrejme vylúčené. Jestvuje taktiež digitálna transfokácia, anglicky *digital zoom*, ktorá taktiež funguje na princípe približovania sa ale nie mechanicky. Totiž ku transfokácii dochádza len digitálnym zväčšovaním obrazu resp. pixelov. Mechanická transfokácia a digitálna transfokácia však môžu aj spolupracovať a to v rôznych domácich videokamerách tak, že keď mechanické ohnisko dôjde na svoj koniec, nastúpi digitálne “približovanie.”

⁵³ Panoráma alebo anglicky *panning* v preklade znamená švenkovanie alebo sledovanie objektu. Je to označenie pre horizontálny alebo vertikálny rotačný pohyb kamery, stojacej na mieste.

⁵⁴ Rameno alebo anglicky *jib*, funguje na princípe kamery pripevnenej na jednom konci “hojdačky” a protizávažia s ovládacími prvkami kamery na druhom konci. Bod vyváženia sa nachádza bližšie k protizávažiu, ktoré umožňuje koncu ramena, ktoré ovláda kameraman, pohybovať s kamerou predĺženým oblúkom. Rameno obvykle umožňuje vertikálny a horizontálny pohyb kamery alebo ich kombináciu. Využíva sa hlavne na zvláštne pohyby a plynulé zmeny rakurzov napríklad z nadhľadu do podhľadu a naopak.

⁵⁵ Dron alebo anglicky *drone* je diaľkovo riadené, bezpilotné, motorové, lietajúce zariadenie s pripevnenou kamerou na sebe, ktoré prevažne slúži na zaznamenávanie záberov z vtáčej perspektívy. Často sa v praxi nahrádza ramenom, jazdou či dokonca steadicam, vďaka jeho obratnosti.

⁵⁶ SnorriCam je kamerové zariadenie, ktoré je pripevnené k hrudníku herca tvárou k nemu. Keď herec kráča, vzniká dojem, že sa nehýbe v priestore a všetko sa deje okolo neho. Ukazuje divákovi dynamický pohľad z perspektívy herca a poskytuje divákovi neobvyklý pocit závratu. Americký režisér Darren Aronofsky toto zariadenie používa s veľkou obľubou vo svojich filmoch *Requiem for a Dream* (2000) a *Pi* (1998).

Každý hraný film aj “ten” výsostne neštylizovaný, je však bezpodmienečne štylizovaný prinajmenšom obrazovo, už len tým, že je vôbec zaznamenaný resp. sfilmovaný ako sme sa dozvedeli už v predošlej kapitole. Odhliadnuc od diferenciacie literárnej predlohy, resp. scenára a výsledného diela je tu ešte samotná kamera. Kamera totiž aktívne štylizuje a vyvoláva silný obrazový reflex, pretože každý pojem zobrazovania, ktorý sa buduje na princípe nejakej ilúzie musí mať priestor pre prípadné odchýlky a určitú diferenciaciu možností, počnúc nevyhnutnou selekciou, redukciou či samotnou štylizáciou a odklonom od vernej popisnosti, inak sa znova jedná o “prepis” reality.⁵⁷ Estetické princípy obrazovej kompozície filmu nie sú a ani nemôžu byť ustálené, pretože každé jedno filmové dielo si žiada individuálny prístup a iné výrazové či kompozičné postupy. Slobodný systém umeleckej praxe však umožňuje permanentné obohacovanie arzenálu výrazových možností kameramanskej práce a častokrát je to zásluha aj nových technologických vymožeností ako aj interakcie s konkurenčnými médiami.⁵⁸ Medzi odborníkmi koluje dokonca známy slogan, že kamera je ako Kyklop a rámci svojho zúženého zorného poľa má veľmi prísnu kompozičnú logiku, štýlotvorné znaky dotvárané charakteristickou výtvarnou invenciou kameramanského rukopisu.⁵⁹

Takisto farba na filmovom plátne, rovnako ako na plátne maliarskom, nie je iba prostriedkom interpretácie vonkajšej podoby javov a predmetov. Farebná škála hrá totiž dôležitú úlohu nie len v záberoch krajiny ale aj v zobrazení vnútornej podoby skúmanej postavy, pretože farba je dôležitým prostriedkom psychologickkej charakterizácie dramatickej postavy, obzvlášť pri kostýmovej štylizácii.⁶⁰ Keď hovoríme o farbe, hneď mi napadá film *Výkriky a šepoty* (1972) od režiséra Ingmara Bergmana, ktorý podľa jeho slov vnímal od malička dušu ako červenú a pretože tento film je o zákutiach ľudskej duše, všetky interiéry, v ktorých sa film odohráva sú červené a práve toto zvolenie farby definovalo celý vizuálny štýl tohto filmu.⁶¹

⁵⁷ MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 80

⁵⁸ MIHÁLIKOVÁ, G.. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 79

⁵⁹ MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 80-81

⁶⁰ ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 334

⁶¹ BERGMAN, I. Šepoty a Výkriky, Praha: Paseka, 2001, str. 71

Skladobná štylizácia je spôsob zoradenia, vyskladania a spojenia všetkých už nasnímaných predsnímacích kategórii (záberov) za sebou, teda strih, v ktorom možno uplatniť taktiež množstvo výrazových prostriedkov strihovej skladby od bežného kontinuálneho strihu cez používanie jump-cutov⁶² až po flashbacky a retrospektívy, čo už ale presahuje do celkovej dramaturgie a žánrovej štylizácie.

Kategória obrazovej postprodukcie v minulosti nazývaná aj **laboratórne spracovanie**,⁶³ zodpovedá za celkový obrazový výstup filmu. Od úvodných titulkov filmu cez najrôznejšie vizuálne efekty (retuš,⁶⁴ VFX,⁶⁵ CGI⁶⁶) a farebné korekcie až po konečné titulky filmu.

Pri filmoch výtvarníkov zrejme ani nie je vhodné hovoriť o štylizácii, pretože realitu interpretujú programovo, no často podobnými vyjadrovacími prostriedkami, ako ich kolegovia z dokumentárneho a hraného filmu, napríklad: rozostreným obrazom, dôslednou obrazovou kompozíciou, spomalenými zábermi, rapid montážou, štylizovanými zvukovými ruchmi, hudbou atď. Pre tieto filmy je charakteristická významová mnohoznačnosť.⁶⁷

⁶² *Jump-cut* je anglický výraz, ktorý v preklade znamená priskočenie. Jedná sa o tzv. “ostrý strih,” ktorého výsledným efektom je skok v čase v rámci rovnakej polohy kamery a snímaného objektu či deja alebo skok po ose z hľadiska veľkosti záberu. Napr. prískok po ose z celku do detailu, bez zmeny uhlu kamery.

⁶³ Pred príchodom digitálnych technológií sa bezpodmienečne každý film nakrúcal resp. zaznamenával na filmovú surovinu, ktorá bezprostredne podliehala následnému laboratórnemu spracovaniu, teda tzv. vyvolaniu. Okrem vyvolania sa mechanicky resp. laboratórne spracovávali aj všetky obrazové efekty, farebné korekcie a taktiež titulky.

⁶⁴ Retuš z pôvodného anglického slova *retouch*, čo v preklade znamená oprava alebo zmena je grafická disciplína, ktorej účelom je pomocou ex post vykonaných úprav a zmien, vyvolať ilúziu výsledného obrazu, ktorý by nebolo možné dosiahnuť v skutočnosti.

⁶⁵ Skratka pre anglický výraz *special visual effects*, čo v preklade znamená špeciálne vizuálne efekty. Je to proces, pri ktorom sa digitálne manipuluje s už nasnímaným obrazovým materiálom mimo kontext živej resp. reálne natočenej akcie.

⁶⁶ Skratka pre anglický výraz *Computer-generated imagery*, ktorý v preklade znamená počítačom gerenovaný obraz.

⁶⁷ ADAMOVE, J. Experiment a štylizácia reality v audiovizuálnej kultúre na Slovensku [online]. Bratislava: VŠMU, 2013, str. 3

Dostupné z: < https://monoskop.org/images/f/fl/Adamove_Jan_Experiment_a_stylizacia_reality_v_audiovizualnej_kulture_na_Slovensku.pdf >

4.2 ŠTYLIZÁCIA ZVUKU

Štylizáciu zvuku delíme na dve kategórie, ktorými sú *diegetická* a *nediegetická*.

Diegetická štylizácia zvuku nesúvisí len s tým, či počujeme to, čo vidíme na obraze ale hlavne s tým, ako to počujeme. Ako, znamená, či je diegetický zvuk (ruchy,⁶⁸ atmosféry,⁶⁹ hovorené slovo⁷⁰) synchrónny s obrazom, či je skreslený napr. rôznymi zvukovými efektami, alebo či je reálny (zvukové halucinácie) alebo dokonca používa zvláštne zvukové prechody zo scény do scény napr. doznenie repliky z predošlej scény v tej nasledujúcej a pod.

Nediegetická štylizácia zvuku súvisí so všetkým, čo počujeme ale nevidíme na obraze zdroj pochádzajúceho zvuku či hudby. Sem patrí použitie komponovanie filmovej hudby, použitie rôznych zvukových významovotvorných motívov či hovorené slovo (komentár - rozprávač). Samozrejme, vymenované štylizácie sú iba príklady, zastupujúce bohatší arzenál výrazových prostriedkov zvukovej zložky vo filme. Jednotlivé štylizácie sa navyše môžu navzájom rôzne dopĺňať a kombinovať. Zvukovej štylizácii filmu môžu značne napovedať aj výrazové prostriedky typické pre zvolený žáner rozprávania príbehu.

⁶⁸ Ruchy sú konkrétne deatilné zvuky, ktoré vydávajú konkrétne predmety, napr. odomknutie dverí.

⁶⁹ Atmosféry sú zvuky okolia a prostredia, napr. hlučná reštaurácia alebo vlaková stanica.

⁷⁰ Hovorené slovo sú dialógy či monológy postáv alebo hlasový komentár.

4.3 ŠTYLIZÁCIA HERECTVA

Štylizácia herectva do veľkej miery závisí od žánru filmu a od štylizácie deja samotného. Tak, ako by “správne” malo byť herectvo vo filme civilné resp. filmové, tak takisto ním vôbec byť nemusí a môže byť naopak divadelné - muzikálové resp. štylizované (pantomíma, spev, groteska atd.), pretože medzi režisérmi a teoretikmi sa neustále vedie spor o tom, ako má také “správne” herectvo vyzerat'. Civilné herectvo sa teda stalo zaužívaným resp. ustáleným kompromisom, vďaka jeho možnosti priblížiť sa čo najbližšie realite.

Herecký výkon sa skladá ako z vizuálnych prvkov (zjav, gestá, výrazy tváre - mimika) tak zo zvukových prvkov (hlas a ďalšie zvukové prejavy).⁷¹ Často sa od hercov vyžaduje realistický prejav ale poňatie realistického herectva sa v dejinách filmu mení.⁷² Pomerne štylizovane dnes môžu pôsobiť nakoniec aj tie najprirodzenejšie herecké výkony zo sedemdesiatych rokov minulého storočia. Výkon herca je súčasťou celkovej mizanscény a preto vo filmoch môžeme nájsť širokú škálu hereckých štýlov. Teda namiesto toho aby sme predpokladali, že herectvo musí byť realistické, mali by sme sa snažiť porozumieť tomu, aký štýl herectva odpovedá danému filmu. Pokiaľ s poňatím filmu, jeho príbehu a stvárnenia ladí skôr nerealistické herectvo, schopný herec sa bude snažiť predviesť práve takýto výkon. Jasné príklady nerealistického herectva môžeme vidieť vo filme *Čarodejník z krajiny Oz* (1939) od päťice režisérov Victora Fleminga, Georgea Cukora, Mervyna LeRoya, Normana Tauroga a Kinga Vidora, pretože sa jedná v prvom rade o muzikál, nie o to, že obsahuje fantastický príbeh.⁷³ Pomerne civilné herectvo v rámci fantastického príbehu môžeme nájsť napríklad v ságe filmov *Harry Potter* (2001-2011).

⁷¹ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 182

⁷² THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 182

⁷³ THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění Filmu, Praha: NAMU, 2011, str. 183

V rámci hereckej štylizácie sa môžu taktiež uplatniť rôzne herecké techniky od Diderotovho hereckého paradoxu,⁷⁴ cez Stanislavského techniku Actor's Studio⁷⁵ až po Brechtov scudzovací efekt.⁷⁶

Ak hovoríme o štylizovaní herectva alebo postáv v nežánrovom filme, nemali by sme opomenúť dôležitosť toho, že každá postava musí byť do určitej miery a určitým spôsobom archetypálnou ale zároveň absolútne určitou a originálnou osobnosťou aby nebola len akousi karikatúrou zo žánrového filmu ale živou postavou, hoci je z časti sama o sebe alebo jej prejav štylizovaný.⁷⁷

Belinskij dokonca tvrdil, že u skutočne talentovaného autora je každá jeho postava typom a každý typ je pre čitateľa známym neznámym.⁷⁸ Štylizovanosť prejavu či stvárnenia vyvažuje jeho dôveryhodnosť charakteru. Borev sa však domnieva, že nie je úplne vhodné oproti sebe radikálne stavať charakter-osobnosť a charakter-typ, pretože charakter-osobnosť je charakter zovšeobecňujúci javy skutočnosti so zvlášť rozvinutou individuálnosťou a charakter-typ je individualizovaný charakter so zvlášť rozvinutým, zvlášť širokým zovšeobecnením javov skutočnosti. Nie je však medzi nimi žiadna presná hranica a tým pádom sú obidva spôsoby vytvárania charakterov v súčasnom realistickom umení prijateľné.⁷⁹ A pokiaľ ide o otázku herca: "Kto som...?"

⁷⁴ Herecký paradox je dramatická esej, ktorej autorom je francúzsky filozof, estetik a spisovateľ Denis Diderot. Objasňuje v nej na teóretickej úrovni, že "veľkí" herci vnútorne neprežívajú emócie, ktoré navonok prejavujú.

⁷⁵ Actors' Studio je herecká technika, ktorej autorom je ruský herec, divadelný režisér, teoretik a pedagóg Konstantin Sergejevič Stanislavskij. Je založená na psychoanalytickom rozbere motivácii stvárňovanej postavy, ktorá od herca vyžaduje objaviť v sebe povahovú podstatu a podobu hraného charakteru. Jedná sa o tzv. absolútne psychické a fyzické vžitie sa do charakteru resp. "byť postavou."

⁷⁶ Scudzovací efekt je herecká technika, ktorej autorom je nemecký dramatik Bertolt Brecht v rámci jeho konceptu epického divadla. Zmyslom tohto efektu je zabrániť tomu, aby divák dielo iba pasívne pozoroval. Snaží sa, aby o ňom taktiež uvažoval a pokúšal sa ho spojiť so skutočnou situáciou. Väčšinou je jeho prevedenie zámerne štylizované a to či už veršovaným vyjadrovaním hercov alebo nerealistickým prostredím, v ktorom sa odohráva či iným prvkom, ktorý zámerne nezodpovedá realite. Ďalším účelom zcudzovacieho efektu môže byť oživenie diela, upútanie divákovej pozornosti či nadviazanie kontaktu s ním.

⁷⁷ ENGELS, B. O umění a literatuře, Praha: Svoboda, 1951, str. 137 a str. 128

⁷⁸ ENGELS, B. O umění a literatuře, Praha: Svoboda, 1951, str. 128

⁷⁹BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963, str.348

Aká je naša odpoveď ako autorov? “Si trinásťročný chlapec? Si automechanik? Manžel?” Nie, všetky tieto odpovede sú totiž statické, herca ľahko ochromia a nikam ho neposunú. Hľadať odpoveď na túto otázku je pre každého človeka prácou na celý život a čím viac sa starnutím objavujeme tým viac zisťujeme, že sa vlastne vôbec nepoznáme. Tak ako teda môžeme hercovi odpovedať na otázku, ktorá sa týka druhej osoby, keď na ňu nepoznáme odpoveď ani v prípade seba? Nijak. Každá postava si žije svoj vlastný život a mení sa v čase na základe okolností, preto ak sa rozhodneme pre štylizáciu hereckého výkonu, dajme hercovi slobodu aby nám navrhol všetky polohy, ktoré sú v medziach daného charakteru. Ak od nás dostane “zelenú” na štylizáciu, bude sa cítiť oveľa slobodnejšie a sám svojim chápaním a interpretáciou danú postavu obohatí.⁸⁰ Filmové plátno má totiž oveľa prísnejšie požiadavky na ľudskú individualitu herca než divadelné javisko. Táto individualita musí v istých detailoch stotožňovať herca, jeho osobný charakter, temperament a fyzické danosti s postavou, ktorú herec vytvára. Film odhaľuje osobnosť herca oveľa ukrutnejšie než javisko, pretože ho ukazuje aj vo veľmi intímnych okolnostiach, ktoré však vôbec nemusia byť rozhodujúce pre vývin hlavnej myšlienky filmu ale slúžia ako doplnok jeho živého charakteru.⁸¹ Aj Stanislavskij priznáva fakt, že filmový “realizmus” mal vplyv na vybudovanie jeho vlastnej hereckej techniky, pretože cítil potrebu vytvoriť “naozajstného herca,” ktorý si film a svet žiadal.⁸²

Po vymenovaní týchto druhov štylizácii je dôležité podotknúť, že so štylizáciou formy sa bytostne spája **štylizácia obsahu**, teda scenáru a samotného príbehu. Nato aby však film bol štylizovaný obrazovo, zvukovo alebo herecky vôbec nepotrebuje štylizáciu obsahovú. To je práve zaujímavé na celej problematike žánru vs. nežánru. Jediný rozdiel medzi týmito dvoma rivalmi je ich obsah, teda scenár a nie ich forma. Práve scenár vymedzuje hranice a nie kategórie štylizácie. Pokiaľ máme absolútne realistický príbeh filmu ale napríklad postavy v ňom sú kostýmovo farebne zladené, stále ostáva nežánrovým ale už je výrazne výtvarne štylizovaným, tým však nestráca na svojej sile či uveriteľnosti, pokiaľ táto štylizácia nie je samozrejme náhodný formálny manierizmus autora ale má aj svoje obsahové opodstatenie, napr. farebný vzťah dvoch postáv, môže vyjadrovať ich vnútorné vzájomné rozpoloženie.

⁸⁰ DONNELLAN, D. Herec a jeho cíl, Praha: Brkola s.r.o., 2007, str. 81

⁸¹ ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 302

⁸² ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 353

Ak by sme pre experimentovanie vo filme použili pojem audiovizuálna poézia, tak filmy výtvarníkov sú tým najodvážnejším protestujúcim proti diktátu prózy.⁸³

Emočný a estetický zážitok, ktorý nám film sprostredkúva, je v porovnaní s jeho prvotnou literárnou predlohou transformovaný, modifikovaný a znásobený vplyvom viacerých umeleckých zložiek, no zároveň dochádza aj k určitej redukcii východiskového materiálu, pretože medzi rôznorodými umeleckými zložkami neexistuje vzťah rovnosti. Literatúra totiž používa “hotové” slová, zatiaľ čo film používa obrazové znaky, ktoré nie sú dané ako literárny slovník ale musia sa vytvoriť. Slová sú totiž abstraktné v rovine imaginácie a filmové obrazy naopak veľmi konkrétne, aj keď môžu interpretačne na symbolickej rovine znamenať niečo úplne iné, než to čo ukazujú. Preto je film iracionálny a zároveň predmetný.

Film je snovou iracionálnou príšerou, ktorú len naučili akýmsi vyjadrovacím konvenciám, ktoré potom viedli k zbytočným prirovnávaniam s divadlom či románom...

A zbytočným preto, pretože filmu chýba racionálnosť.⁸⁴

Všetky znaky literárnej predlohy preto nemožno pretlmočiť do audio-vizuálnej výrazovej sústavy filmu a preto sa v priebehu filmovej adaptácie pôvodnej literárnej predlohy musí vytvoriť nová umelecká realita, rešpektujúca východiskové dielo, pretože výsledný tvar filmu je vždy podmienený syntetickou skladbou všetkých umeleckých zložiek, ktoré sa podieľajú na jeho vzniku. Proces tejto tvorivej syntézy, z ktorej film vzniká, si preto vyžaduje tvorivého koordinátora či vedúcu umeleckú osobnosť, ktorá by tento realizačný proces určitým koncepčným spôsobom zosúladovala a zjednocovala. Na čele tejto jednotiacej aktivity stojí vždy režisér ako ten najdôležitejší a najrozhodujúcejší činiteľ obsahovej a formálnej štruktúry filmového diela. Vzhľadom nato, že film je kolektívnym dielom, s účasťou viacerých umelcov najrozličnejších profesií, je to filmový režisér, ktorý ich ako vedúci organizátor priberá k spolupráci, dáva im čiastkové úlohy a vtlača celému realizačnému procesu jednotnú koncepciu i formu, preto režisér

⁸³ ADAMOVE, J. Experiment a štylizácia reality v audiovizuálnej kultúre na Slovensku [online]. Bratislava: VŠMU, 2013, str. 3

Dostupné z: < https://monoskop.org/images/f/fl/Adamove_Jan_Experiment_a_stylizacia_reality_v_audiovizualnej_kulture_na_Slovensku.pdf >

⁸⁴ ZVĚŘINA, J. Znakovost obrazové složky filmu, Praha: ČSF, 1968, str. 76

a iba on je posledným filtrom tvorivého procesu. Len to, čo prechádza jeho autorským vedením sa stáva umeleckým materiálom a vytvára ten svojrázny a zložitý svet, ktorý je odrazom reálneho obrazu skutočného sveta. A hoci je film syntetické umenie, stále je a navždy bude autorským umením tak, ako každé iné.⁸⁵

Film je teda svojbytnou znakovou sústavou a umením, ktoré transformuje zobrazovanú skutočnosť ako novú formu pohybu v čase. Podľa Ejzenštejna je film prvé a zároveň jediné živé umenie založené na dynamike a rýchlosti, ktoré je ale zároveň navždy zvečnené resp. zakonzervované vďaka svojej paradoxne statickej forme, čo mu umožňuje samostatnú vnútornú existenciu nezávislú na tvorivom úsilí, z ktorého sa zrodilo, narozdiel od divadla, ktoré sa za každým musí odohrať znovu. Preto je práve film večným umením.⁸⁶

⁸⁵ MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 58-60

⁸⁶ MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie, Bratislava: SFÚ, 1987, str. 60

5. ŠTYLIZÁCIA VO FILME DOGVILLE

Na demonštráciu štylizácie v nežánrovom resp. autorskom filme som si ako ukážkový príklad vybral film *Dogville* (2003) od dánskeho režiséra Larsa von Triera, so stopážou 140 minút v dánsko-švédsko-francúzsko-nórsko-fínskej koprodukcii. V tejto kapitole sa budem jednotlivito venovať všetkým vyššie spomenutým kategóriám štylizácie ako nástrojom k pomenovaniu emócie a zážitku vo filme, na základe ktorých sa budem snažiť dokázať, že vo filme prevládajú všetky spomenuté kategórie štylizácie, majoritne v estetickej kategórii vznešena,⁸⁷ čím sa stáva absolútne štylizovaným napriek tomu, že je nežánrový. Na začiatok tejto analýzy si priblížime dej filmu.

Dej filmu sa odohráva v pokojnom horskom mestečku Dogville, v ktorom žije pätnásť dospelých obyvateľov, niekoľko detí a jeden pes. V zdanlivo obyčajný večer prichádza do mesta krásna neznáma utečenkyňa Grace, ktorú vo filme stvárnila svetová herečka austrálskeho pôvodu Nicole Kidman, ktorá tu hľadá útočisko pred svojimi prenasledovateľmi. Ako s prvým obyvateľom Dogvillu sa zoznamuje s mladým spisovateľom Thomasom Edisonom, ktorý ju schová a prehovorí zvyšok obyvateľstva, aby Grace nechali žiť s nimi v mestečku. Grace každý deň na oplátku vykonáva pre každého obyvateľa mestečka drobné práce. Ako čas plynie, Grace si na život v Dogville zvyká a obyvateľov si obľúbi. Jedného dňa však do mestečka prichádza policajt a obyvateľom oznamuje, že pátrajú po žene, ktorá je zločinec a je na ňu dokonca vypísaná odmena. Na fotke je jasne vyobrazená Grace. Postavenie Grace sa v mestečku po návšteve policajta razom zmení. Obyvatelia začínajú Grace zneužívať, najprv k ďalšej a ďalšej práci a postupne muži z Dogvillu Grace dokonca pravidelne navštevujú a sexuálne ju zneužívajú. Týmto správaním obyvatelia hlboko zasiahnu do základných ľudských práv a slobôd Grace, čím dochádza ku konfliktu dvoch nevyrovnaných síl a dostávame sa do presnej definície štyroch rysov vznešena, odvodených podľa Kanta a to sú bolesť, konflikt, strhujúca hrôza a slasť. Postavenie psychicky a fyzicky trýznenej Grace sa stále zhoršuje a tak sa pokúša o útek. Ten je však zmarený a Grace naďalej ostáva otrokom mestečka. Z bezvýchodnej situácie Grace nakoniec pomôže samotná nenásytnosť jej trýzniteľov. Obyvatelia kontaktujú gangsteroch, ktorí Grace na začiatku príbehu prenasledovali za vidinou finančného prílepku. Tí prichádzajú do mestečka a obyvatelia Dogville zisťujú, že vodcom gangsteroch je práve otec Grace, ktorý ju však oslobodzuje a nie trestá ako si

⁸⁷ Základná estetická kategória, zaoberajúca sa “vznešeným” z latinského slova *sublīmis*, čo v preklade znamená vzbudzujúci obdiv a úctu, majestátny či velebný a podľa Kanta skúmaním bolesti, konfliktov, hrôzou a slasťou v umeleckých dielach, ktorá sa páči sama sebe.

všetci mylne mysleli. Grace sa za pomoci využitia otcovej moci pomstí heroicky strašnou odplatou celému mestu so slovami: “Ak existuje mesto, bez ktorého by tento svet bol lepší, tak je to práve toto...,” na základe ktorých obyvateľov mesta Dogville čaká smrť ako posledný akt, čím dochádza ku neodvratnej katastrofe, proti ktorej Grace celý čas sama v sebe zápasila. Avšak nad ľudskosťou Grace vyhral fakt, že kto má moc niečo zmeniť, je jeho povinnosťou to vykonať a tým sa dostávame do roviny transcendentálnosti tohto filmu. Lars Von Trier nás týmto filmom podnecuje k morálnej reflexii spoločnosti ako takej ale aj seba samých, na základe našich vlastných morálnych schopností a v prípade Grace “povinností.”

Dogville je aj napriek svojej, na prvý pohľad pomerne neobvyklej estetickej stránke veľmi klasickým dielom, ktorého autor zámerne porušuje konvencie klasického hollywoodskeho filmu s využitím konceptu epického divadla nemeckého dramatika Bertolta Brechta.⁸⁸ Sám Trier priznal fakt, že bol pri písaní scenára a vymýšľania štylistickej stránky filmu veľmi ovplyvnený nemeckým dramatikom Bertoltom Brechtom a jeho teóriou zdudzovacieho efektu, ktorá spočíva v tom, že autor sa snaží pomocou dištancovaného herectva alebo štylizovanej mizanscény upozorniť diváka na fakt, že dej odohrávajúci sa pred ním nie je skutočný, ale len obraz sveta, ktorý možno meniť.⁸⁹ Prvky epického divadla spájajú či už prvky naratívne alebo štylistické. Napríklad v rovine rozprávania svojim štruktúrovaným sujetom a využitím rozprávača s vlastným vedomím, ďalej po stránke štýlu, napríklad prostredím mizanscény, využitím barokovej hudby, herectvom, kamerou či strihovou skladbou.

Termín epického divadla sa vymedzuje proti klasickému Aristoteliskému poňatiu divadla, ktoré sa usiluje o vtiahnutie diváka do deja, hoci samo obsahuje scudzovacie prvky v podobe chóru a jeho komentáru. Aristotelovo divadlo nastoluje situáciu ako danú a nemennú. Tiež sa usiluje o dosiahnutie tzv. katarzie, čiže duchovného očistenia diváka a jeho hrdinovia sa dostávajú svojím konaním do situácií, v ktorých nám odhalia svoje najvnútornejšie jadro. Čo by sa v konečnom dôsledku dalo aplikovať aj na rozhodnutie Grace. Epické divadlo sa však predovšetkým zaujíma o to, ako sa ľudia medzi sebou správajú, ak je samozrejme toto správanie sociálno-historicky významné. Tvorí scény, v ktorých sa ľudia správajú tak, že je vidieť sociálne zákony, ktorým sú

⁸⁸ OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme Dogville [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>

Bakalárska práca. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Jakub Klíma.

⁸⁹ Ibid.

sami podriadení, tak ako sú obyvatelia mesta Dogville podriadení svojej sebeckosti a strachu. Ukazuje sa v ňom, že ľudské správanie je menné, pretože človek je závislý na istých ekonomicko-politických pomeroch, ktoré je zároveň schopný zmeniť tak, ako sa práve dramaticky zmenilo správanie obyvateľov mestečka Dogville po informácii, že Grace je zločinec, za ktorého by mohli dostať finančnú odmenu a všetci by si mohli prílepšiť na jej úkor. Primárne je teda myšlienkou epického divadla spoločenská ideológia a racionalita. Herec sa stáva súčasne demonštrátorom aj demonštrovaným. Chová sa prirodzene ako demonštrátor a zároveň správanie demonštrovaného predvádza prirodzene. Názory a city demonštrátora a demonštrovaného sa nekryjú, pretože princípom brechtovskej estetiky epického divadla je odpsychologizované herectvo postáv.⁹⁰ V klasickom hollywoodskom filme by po udalostiach, ktoré Grace postihnú, nasledovala pomerne hysterická reakcia či explicitne prezentovaná túžba po pomste. U Grace tomu tak však nie je. Tá prijíma všetky utrpenia s takmer Kristovským výrazom v tvári a o jej duševnom rozpoložení toho divák vie, vďaka spôsobu herectva, len veľmi málo. Rovnako tak ostatné postavy vykonávajú každodenné trýznenia bez mihnutia oka, až s takmer ospravedlňujúcim sa výrazom na tvári. Podľa môjho názoru je to prvok, ktorý irituje diváka, navyknutého na klasické hollywoodske snímky, kde herec svojím výrazom jasne demonštruje svoje vnútorné rozpoloženie a svoje ďalšie plány, na základe ktorých sa divák do týchto zámerov vcituje a žije s postavou. Naopak u brechtovského herectva je postava divákovi odcudzená a vytvára si vlastné zámery, túžby a plány ako situáciu vyriešiť. Herec nehrá tak, akoby okrem troch stien, ktoré ho obklopujú, existovala ešte aj štvrtá. Dáva jasne najavo, že vie, že sa na neho niekto pozerá, tak ako Grace svojimi dlhými hlbavými pohľadmi hľadá priamo do kamery. Pri hraní vnútorne znázorňuje veľké vášne, ale jej vonkajší prejav pri tom zostáva pokojný. Dojem chladu tkvie v tom, že sa herec spomenutým spôsobom dištancuje od postavy, ktorú predstavuje. Hrá tak, že takmer po každej vete či geste by mohla nasledovať spätná väzba publika. Na hraní herca má byť rozhodne vidieť, že už na začiatku a uprostred pozná koniec. V Dogville je teda hĺbka postáv veľmi subjektívna, pretože nás väčšinou rozprávač a miestami aj samy postavy informujú, nad čím práve premýšľajú alebo ako sa v danú chvíľu cítia. Podľa Jeana Maire Guyaua by umenie malo vzbudzovať sympatie s umelcom alebo s postavami v diele, čo je však v prípade odpsychologizovaných postáv v Dogville aj samotného

⁹⁰ OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme Dogville [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>

Bakalárska práca. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedúci práce: Jakub Klíma.

autora Larsa Von Triera veľmi otázne.⁹¹ Odcudzenie sa od postáv a teda aj od príbehu, je tu podľa môjho názoru docielené práve využitím nediegetického rozprávača, ktorý nie je jednou z postáv. Rozprávača v Dogville možno charakterizovať ako veľmi komunikatívneho, aj keď nájdeme niekoľko momentov, ktoré pred nami zámerne zatajuje. Medzi takéto momenty patrí napríklad scéna, v ktorej Grace odpovie na Tomovu otázku ohľadne rodiny tak, že už rodinu nemá a my teda do poslednej chvíle netušíme, že vodca gangsteroz je otcom Grace a že jeho príchod do mestečka Dogville prinesie odplatu. Taktiež pred nami rozprávač zatají diskusiu obyvateľov v kostole, či priebeh cesty Grace na korbe nákladného auta pri jej pokuse o útek, ktorý je tiež zahalený tajomstvom a divák do poslednej chvíle nevie, či auto vôbec opustilo Dogville. Mimo spomenuté momenty nás však rozprávač nenechá na pochybách o psychologickú stránku postáv a my, ako diváci sa s nimi teda nemusíme identifikovať a namiesto toho sa môžeme zamýšľať nad tým, ako by sme reagovali my sami. Prežívame tak vďaka tejto technike ako diváci úplne iný mentálny mód, než na ktorý sme bežne zvyknutí pri sledovaní klasických hollywoodskych filmov a nenapájame sa na vysokú emočnú intenzitu, pretože je schválne porušená týmto zcudzovacím efektom. Tento efekt môžeme vnímať takmer vo všetkých kategóriách štylizácie tohto filmu, ktoré si bližšie rozoberieme.

Thompsonová rozlišuje vo svojom texte *Neoformalistická analýza: Jeden prístup, množstvo metód*, štyri základné typy motivácie: kompozičnú, realistickú, transtextuálnu a umeleckú.⁹² Kompozičná motivácia ozrejmúje prítomnosť prvku jeho nutnosťou pre naratívnu kauzalitu. Realistická motivácia po nás žiada, aby sme sa obrátili k svojej znalosti skutočného sveta. Ak táto motivácia prevládne, môžeme dielo označiť za realistické. Transtextuálna motivácia zahŕňa prvky, odkazujúce ku konvenciám iných umeleckých diel. Umelecká motivácia je zrejme a zjavne prítomná vtedy, ak sú ostatné tri druhy motiváciou potlačené.⁹³ Je teda zrejmé, že sa v prípade špecifického prostredia Dogville jedná o motiváciu umeleckú, ale zároveň o motiváciu transtextuálnu, pretože sa opiera o konvencie divadelnej scénografie. Keďže je úplne odstránená realistická motivácia, ktorá zvyčajne slúži kognitívnym procesom diváka nechať sa vtiahnuť do sveta diegézy, pôsobí v tomto ohľade tento prvok maximálne rušivo a diváka z príbehu odcudzuje.

⁹¹ OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme Dogville [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>

Bakalárska práca. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedúci práce: Jakub Klíma.

⁹² Ibid.

⁹³ Ibid.

Téma špecifickej mizanscény filmu Dogville sa objavuje takmer vo všetkých filmových kritikách, či už v kladných alebo záporných, no kritici sa však v drvivej väčšine prípadov zhodujú na jednoduchom konštatovaní faktu, že ide o hybrid brechtovského minimalizmu a prvkov manifestu Dogma 95. Na prvý pohľad je prostredie, v ktorom sa Dogville odohráva, skutočne tým najpozoruhodnejším prvkom celého filmu. Celý film je totiž natočený vo veľkom štúdiu, v ktorom sú na zemi vyznačené len pôdorysy niekoľkých domov, kríkov, hlavnej cesty či chodníkov, ktoré tvoria mestečko. Keď človek vidí nejaký obraz po prvý krát a nevie čo je na ňom zobrazené, tak najskôr sleduje použité farby, techniku, kompozíciu a nesústredí sa na význam obsahu. Mnohí kritici sa taktiež nezaoberajú motiváciami použitia tohto štylistického prvku, pretože mu nerozumejú alebo mu skrátka ani nechcú porozumieť a v tomto duchu sa nad jeho príčinami aj zamýšľajú. Uspokojujú sa s vysvetlením, že minimalistické prostredie aspoň nevyrušuje diváka od samotnej témy filmu, ktorou je kritika spoločnosti. Často považujú použitie primitívnych kulís a nápisov nakreslených kriedou na zemi za prejav arogancie a drzosti Larsa von Triera, ktorý sa už však tieto svoje vlastnosti ani nepokúša skrývať a naopak ich vystavuje na obdiv, pretože Dogville je samozrejme vyzývavý predovšetkým svojou sénografiou, teda predsnímacou štylizáciou. Scénograf pod vplyvom scudzovacieho efektu sa pri výstavbe scény nemusel usilovať o ilúziu priestoru, krajiny či mesta, pretože mu postačili len jeho symbolické náznaky, ktoré však museli byť historicky alebo spoločensky výpovedne zaujímavejšie, než reálne okolie, na čom je práve celý film Dogville v zásade postavený. Z tohto prostredia sa za celú dobu trvania filmu nedostaneme ani vo chvíľach, kedy by to samotný príbeh dovoľoval. Napríklad v scéne úteku je Grace po celý čas len na korbe auta a susedné mesto, v ktorom sa v tú chvíľu podľa slov jej prevádzka ocitáme, nevidíme. Členenie priestoru totiž plní mnohé spoločensko-kritické funkcie. Napríklad v scénach znásilnenia Grace je takmer vždy v pozadí či v popredí nejaká nezúčastnená postava. Absencia múrov demonštruje ľahostajnosť týchto postáv voči bezpráviu vykonávanom na Grace. Budovy vyznačené iba pôdorysom na podlahe sú ale výhodné aj pre ďalší štylistický prvok, ktorým je kamera. Jednotlivé situácie možno stavať do hĺbkových vnútrozáberových kompozícií, kde sa vo všetkých troch plánoch môže odohrávať nejaký dej a vďaka takto rozčlenenej scéne sa možno vyhnúť inak nutnému prestrihu na jednotlivé deje zvlášť. V neposlednom rade plní toto prostredie funkciu naplnenia zcudzujúceho efektu. Mizanscénu tvoria taktiež kostýmy, ktoré možno považovať za realistické a ich významovotvornou funkciou je reprezentovať chudobu obyvateľov v kontraste s Grace, ktorá je zástupkyňou vyššej spoločenskej vrstvy. Kontroverznosť Lars Von Triera demonštruje aj výsmech kresťanstva, ktorý je symbolicky obsiahnutý napríklad v tom, že Grace je typom Kristovskej postavy, či tomu, že jediným spravodlivým a zachráneným po

záverečnom krvipreliatí je pes, príznačne pomenovaný Mojžiš, ktorý je ako jediný nakreslený prvok mizanscény na konci filmu zhmotnený do skutočnej podoby.

Pri práci s kamerou vo filme *Dogville* je možné vidieť využité postupy, o ktorých hovorí David Bordwell v knihe *Zosilnená kontinuita*, kde spomína fakt, že súčasný americký film postupne prechádza od amerického plánu k oveľa častejšiemu detailu tváre.⁹⁴ Tým sa tiež zmenšuje škála výrazových prostriedkov herca, ktorý hrá skôr mimikou tváre než gestami celého tela. Ďalším prvkom zosilnenej kontinuity je tzv. "odpútaná kamera." V *Dogville* takmer nenájdeme statický záber, mimo intermezá, ktoré sú natočené staticky z vtácej perspektívy, pretože skoro celý film je natočený ručnou kamerou, a neustále pracuje so zmenou rámovania. Často sa pohybuje v priestore trochu nemotivovane, miestami až chaoticky. Taktiež samotné špecifické prostredie mizanscény vytvára inú hĺbku obrazu než v klasický film, pretože umožňuje zachytiť súčasne až niekoľko odohrávajúcich sa dejov prostredníctvom okázalých hĺbkových vnútrozáberových kompozícií v jednom zábere, vďaka absencii múrov budov. Vďaka tomu, že kamera využíva pomerne široké objektívy s transfokátorom, ktorý sa nebojí často náhodne používať, nevidíme v celom filme ani jeden prípad preostrenia medzi jednotlivými plánmi. Divák je tak vystavený permanentnému rušivému pohybu kamery a neustálemu prerámovávaniu, čím je mu značne sťažený proces identifikovania sa s príbehom či hlavnou postavou a dochádza tak ku frustrácii diváka a tým zároveň aj k odcudzeniu, čo je práve cieľom Larsa Von Triera. Rovnako to platí v prípade strihovej skladby tohto filmu.

Strihová skladba *Dogville*, podľa definície Davida Bordwella, taktiež využíva postupy klasického kontinuálneho strihu a zosilnenej kontinuity.⁹⁵ Avšak rovnako ako pri kamere, aj v tomto prípade tieto princípy na niekoľkých miestach Trier cielene porušuje ako napr. pravidlo osi, nesprávne striedanie veľkosti záberov za sebou, používanie jump-cutov atď. Strih je ale napriek tomu miestami rovnako ako v klasickom hollywoodskom snímku motivovaný komentárom rozprávača a strihá medzi scénami, o ktorých sa aktuálne hovorí. Vidíme, že nielen strihová skladba filmu, ale aj ďalšie jeho stylistické prvky sa vyznačujú použitím princípov klasického hollywoodskeho kontinuálneho štýlu ale zároveň jeho porušovaním, čo opakovane vedie

⁹⁴ OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme *Dogville* [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>

Bakalárska práca. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Jakub Klíma.

⁹⁵ Ibid.

k narušeniu diváckeho zážitku a predovšetkým jeho emočnej identifikácie, čo znamená že dochádza k cieľnému odcudzeniu, čím vlastne Trier porušuje aj jedno zo základných pravidiel estetiky vznešena.⁹⁶ Udalosti príbehu sú však zobrazované v chronologickom poradí v akom idú časovo aj príčinne za sebou a film nevyužíva flashbacky ani flashforwardy, či inak nemanipuluje s časovou postupnosťou. Trvanie pobytu Grace v mestečku Dogville a teda aj samotného príbehu odhadujem zhruba na jeden rok. Väčšina časových informácií je explicitne zobrazená a to ako komentárom rozprávača, tak udalosťami, ktoré túto informáciu zdvojujú ako napr. padanie snehu a lístia či zber jabĺk. Naratívnu stránku filmu Dogville možno teda považovať z veľkej časti za klasickú hollywoodsku, ktorá využíva takmer všetky postupy definované Davidom Bordwellom a Kristin Thompsonovou v knihe *Umenie filmu* v kapitole venovanej štýlu, až na niekoľko prípadov kedy Lars Von Trier tieto klasické kontinuálne konvencie len cielene porušuje, pre dosiahnutie spomínaného zcudzujúceho efektu brechtovského divadla.⁹⁷

Zvuk vo filme Dogville je simultánne a synchronne verný vo vzťahu ku svojim diegetickým pôvodcom, väčšinou ku ďalšej zvukovej informácií alebo náznaku, nie vždy však ku reálne zobrazenému obrazu. Napríklad štekot psa Mojžiša je naozaj psím štekotom aj keď je len nakreslený na zemi apod. Vernosť zvuku podporuje obraz, predovšetkým však priestor mizanscény, kedy pri zatváraní imaginárnych dverí naozaj počujeme zvuk ich zatvárania alebo pri informácii rozprávača, že práve prebieha búrka, dopĺňa tento fakt naozajstným zvukom búrky či fúkaním vetra, hoci v obraze vôbec neprší ani nefúka vietor. Využíva už vyššie spomenutý nediegetický zvuk formou komentára rozprávača, ktorý ironicky hodnotí a dopĺňa príbeh svojim vedomím, čo znamená, že je vždy o krok vpred pred divákom. Zvuková zložka Dogville je teda podľa kritérií definovaných Bordwellom a Thompsonovou klasická, podporujúca príbeh a nijako z tohto účelu nevybočuje.⁹⁸ Hudba vo filme Dogville nevytvára nálady, ktoré by publiku uľahčili emočné napojenie sa na odohrávajúci sa dej ale naopak, snaží sa ho vyrušiť či odpojiť použitím, miestami až nevhodnej, barokovej hudby.

Podľa všeobecne platných estetických pravidiel by malo byť každé umelecké dielo úmerné a proporčné, no môže byť však aj opakom. Aj keď je film Dogville technicky pomerne

⁹⁶ OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme Dogville [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>

Bakalárska práca. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedúci práce: Jakub Klíma.

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Ibid.

“harmonický,” vďaka použitým kontrastným prvkom a to výrazne štylizovanej scénografii postavenej voči realistickému prejavu hercov, hoci pod vplyvom zcudzovacieho efektu v rámci naratívneho príbehu. Na základe všetkých využitých prvkov vo filme však musím skonštatovať, že sa jedná o disharmonické dielo, už len tým, že využíva majoritne estetiku vznešena, ktorú ešte dokonca aj porušuje spolu so všetkými vymenovanými klasickými postupmi. Na oko pôsobí, že zjednocuje protiklady a spôsobuje katarziu, pretože sú protiklady v zdanlivom harmonickom celku ale všetko sa to deje práve na základe sporu. Dogville je však excentrické dielo, čo je v zásade vzbudenie disharmónie a chaosu. Dogma 95 a brechtovský formalizmus vytvárajú anestetický účinok na diváka a dávajú Trierovi postavenie neviditeľného bábkoherca, ktorý použitie týchto prvkov ospravedlňuje tým, že sa dielo snaží maximálne zdeliť svoje politické či sociálno-kritické posolstvo prostredníctvom estetickej narkózy.

6. ŠTYLIZÁCIA VO VLASTNEJ FILMOVEJ TVORBE

Osobne sa vo svojej tvorbe venujem štylizovaným nežánrovým filmom a štylizovaným drámam. Možno to však v podstate nazvať aj autorským filmom ako som naznačil v úvode. Štylizáciu všetkých filmových zložiek volím skoro vždy protichodne ku príbehu a obsahu, aby vznikol zaujímavý kontrast, významové prehĺbenie látky či naopak jej zhodenie. Taktiež je pre mňa ako výtvarníka dôležité aby obrázky boli “pekne,” čo súvisí s dôkladnou štylizáciou scénoografie, výberom kostýmov, osobitnou stavbou kulís či vytváraním masiek. Takto “pekne” predpripravenej predsnímacej realite prispôsobujem vhodný štýl snímania, ktorý zodpovedá hlavne atmosfére príbehu a celkovému pocitu z filmu.

Napríklad pri mojom študentskom FAMU filme *Příští zastávka* (2018) som tomu šiel priamo naproti. Zadanie tohto cvičenia spočívalo v natočení desaťminútového hraného filmu bez použitia hovoreného slova na 16mm farebnú filmovú surovinu. Toto zadanie samo o sebe kričí: “Som stvorené pre štylizáciu!” Zbral som to teda ako veľkú výzvu a chcel som naopak prispôbiť obsah tejto forme. Chcel som významovotvorne spojiť formálnu atmosféru filmového materiálu a jeho zrna s obsahom. Preto som sa rozhodol nakrútiť esteticky fiktívny dobový film zhruba zo 60. rokov minulého storočia o matke, ktorá sa stará o svojho mentálne postihnutého syna, ktorého snom je stať sa šoférom autobusu. Tomuto faktu som prispôbil celkovú štylizáciu. Chcel som aby film pôsobil tak, že sa nakrúcal v ateliéry a to hlavne svietením a výpravou, tak ako tomu bývalo v šesťdesiatych rokoch a ešte dávnejšie.

Kostýmy som ladil do výrazných kriľavých farieb, pretože pacienti so schyzofréniou sa obklopujú len samými výraznými farbami a naša hlavná postava syna, tým pacientom bola. Naša farebná paleta bola: modrá, oranžová, červená, žltá a zelená. Žiadne iné variácie ani odtiene sme nesmeli a ani nechceli používať aby sme ostali vo vizuálnom koncepte čistý. Pri výbere strihov a materiálov kostýmov sme sa inšpirovali historickými reáliami, aj keď sa jednalo o fiktívnu “dobovku.” Scénografia, kulisy a rekvizity vrátane autobusu boli samozrejme taktiež dobové na základe historických reálii, ale boli farebne ladené podľa našej vopred vybranej farebnej palety filmu. Hercom sme na hlavy nasadili ryšavé parochne, pre podtrhnutie ich šialeného štylizovaného charakteru a taktiež na zdôraznenie “ateliérovosti.”

Kamera vo filme je prevažne statická a len miestami švenkuje. Týmto prístupom sme tiež nahrávali do karát “ateliérovosti” či “akademickosti” spolu s precíznym svietením a využitím samotného filmového materiálu.

Herectvo bolo taktiež štylizované, nakoľko hlavná postava bola mentálne hendikepovaná a ja som chcel aby “hrala” a nie len nehybne pozerala do blba. Herecký kontrast synovi robila jeho matka, ktorej herectvo bolo nastavené ako pomerne “civilné” aby dej držala “pri zemi.” Aj napriek tomu, že sa vo filme nerozpráva, zaznievajú v ňom len akési pazvuky syna a dve zrozumiteľné citoslovčia, ktorými sú: “Tu-tút?” a “Brm, brm.”

Dej filmu je taktiež štylizovaný tým, že naša hlavná postava syna sa s matkou hráva v starom nepojazdnom autobuse na šoféra a stevardku, ktorí vezú namiesto ľudí figuríny. Syn má však preludy v rámci svojho vnútorného fantazijného sveta, že figuríny ožívajú a na malé okamihy verí tomu, že autobus skutočne jazdí a že on so sebou vezie skutočných ľudí. S princípom realita-fikcia precízne pracujeme v strihu, kde sa striedajú sekvencie jeho predstáv so živými ľuďmi a sekvencie skutočnosti jeho matky, ktorá znudene sedí medzi figurínami, zatiaľ čo autobus stojí na mieste. Tieto dva svety sa formálne striedajú resp. oddeľujú cez spätné zrkadielko v autobuse, do ktorého sa syn pozerá, aby kontroloval prácu svojej matky, ktorá figurínam resp. pasažierom roznáša šálky čaju ako stevardka. Matka taktiež nakladá figuríny do autobusu, ktoré stoja vonku pred autobusom a syn to vo svojom svete vidí tak, že si nastupujú sami, zatiaľ čo matka im len oráža lístky razítkom.

Štylizácia zvuku je tu prítomná na oddelenie týchto dvoch svetov a to nasledovne. V predstavách syna hrá v rádiu autobusu dobový šláger, zatiaľ čo v matkinej a diváckej skutočnosti je ticho. Komponovanú filmovú hudbu tento film neobsahuje, nakoľko som chcel aby tento ústredný zvukový motív šlágru vyznel. Film končí tým, že si pre syna prídu pracovníci z psychiatrie po tom, čo fyzicky napadne matku. Syn uteká do autobusu, púšťa rádio so šlágram a snaží sa vniesť do svojej fikcie idúceho autobusu. Autobus však ostáva stáť a syna odvážajú v zvieracej kazajke za hudobného sprievodu veselého šlágru do sanitky. Matka ostáva sama v tichu, po ktorom tak celé roky túžila.

ZÁVER

Či už je to Lars Von Trier alebo ktokoľvek iný, všetky filmy či už žánrové alebo nežánrové, sú štylizované, či už sa to niekomu páči alebo nie. Je to ako poprieť gravitačný zákon, ktorý sa poprieť nedá. V rámci vlastnej skúsenosti som sa stretol s postojmi a názormi, že štylizácia v nežánrovom film je len aroganciou sebaľúbeho autora, túžiaceho po diferenciácii. Podľa Larsa Von Triera je však arogancia to, keď máte možnosť niečo zmeniť alebo urobiť inak v prospech všeobecného blaha ale váš pocit nadradenosti a vlastnej dôležitosti to nepovažuje za potrebné, pretože si hovoríte, prečo by som mal ja niečo na niečom či niekom meniť, keď to môže zmeniť niekto iný. Naopak za nie arogantné považuje Trier túto zmenu urobiť, pretože ak máte možnosť niečo zmeniť, musíte to urobiť. Je to naša povinnosť. Z toho teda pre mňa vyplýva, že ktokoľvek má potrebu meniť (štylizovať), je jeho povinnosťou to urobiť.

Na základe môjho výskumu a preštudovaní vybranej literatúry a dostupných prameňov som taktiež dospel k prekvapivému záveru, že pojem resp. termín nežánrový film vlastne nejestvuje, pretože ľudia majú odvekú tendenciu všetky javy “škatuľkovať” a triediť do tých najrozličnejších kategórii. A nežánrový film sa javí byť zrejme rovnako veľkým a neidentifikovateľným “strašiakom” pre všetkých “triedičov” ako samotná štylizácia pre autorov, čiže aj popri veľkej snahe dokázať existenciu nežánrového filmu som žiaľ dospel k záveru, že všetky filmy na svete svoj žáner majú. V priebehu práce som miestami naznačoval, že nežánrový film je autorským a tým sa len čím ďalej, tým viac odhaľoval fakt, že nežánrový film je vlastne autorský či dokonca experimentálny, čo je sám o sebe podľa dostupnej literatúry samozrejme žáner. Nič sa však týmto zistením ale nemení, pretože tým, že je autorský film bytostne lyrický či poetický, má takisto ako každý iný žáner právo na štylizáciu a o to výsostnejšie vďaka tomu, že odhaľuje subjektívne zážitky, myšlienky a postoje autora. Na záver sa teda nič dramatické nedeje, pretože tento výskum zakončujem veľmi pozitívnou výhliadkou do budúcnosti, s ktorou súhlasím so Ždanom, ktorý tvrdí, že súčasný film a jeho žánrovo-štýlová rozvetvenosť nie je definitívna a pokojne môžeme nazvať filmové plátno hľadajúcim... A úlohou každého súčasného autora je hľadať a ísť dopredu.

“Práve v autorskom filme je budúcnosť filmu, pretože ich forma umožňuje hovoriť o tom hlavnom a najdôležitejšom a pomáhajú ľuďom zorientovať sa v živote a v prekľatých otázkach...”⁹⁹

⁹⁹ ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986, str. 267

ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮV A LITERATÚRY

BIBLIOGRAFIA:

ADRIAN, M. Mizanscéna a filmový styl, Praha: NAMU, 2019

BARTHES, R. S/Z. New York: Hill and Wang, 1974

BERGMAN, I. Šepoty a Výkřiky, Praha: Paseka, 2001

BORDWELL, D. Zesílená Kontinuita: Vizuální styl v současném americkém filmu.
Praha: Iluminace, 2003

BOREV, J. B. Základní estetické kategorie, Praha: Nakladatelství politické literatury, 1963

DONNELLAN, D. Herec a jeho cíl, Praha: Brkola s.r.o., 2007

ENGELS, B. O umění a literatuře, Praha, 1951

GROSSMAN, J. Bertolt Brecht - myšlienky, Praha: Československý spisovatel, 1958

MIHÁLIKOVÁ, G. Estetické paralely a osobitosti vzťahu literatúry, divadla, filmu a televízie,
Bratislava: SFÚ, 1987

MITRY, J. Obraz jako znak, Praha: ČFÚ Publikační odd., 1971, str. 37

PANOFISKY, E. Style and Medium in the Motion Pictures (Štýl a výrazové prostriedky vo filme),
California: California Press, 1972, str. 76

SOURIAU, É. Encyklopédia estetiky, Praha: Victoria publishing, 1994

THOMPSONOVÁ, K. - BORDWELL, D. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu.
Praha: NAMU, 2011

ZVĚŘINA, J. Znakovost obrazové složky filmu, Praha: ČSF, 1968

ŽDAN, V. Estetika filmu, Bratislava: Tatran, 1986

INTERNETOVÉ ZDROJE:

ADAMOVE, J. Experiment a štylizácia reality v audiovizuálnej kultúre na Slovensku [online].

Bratislava: VŠMU, 2013. Dostupné z: <<https://monoskop.org/images/f/f1/>

Adamove_Jan_Experiment_a_stylizacia_reality_v_audiovizualnej_kulture_na_Slovensku.pdf>

OSTRÝ, M. Narušená klasičnosť vo filme Dogville [online]. Brno, 2012.

Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/gskja/>>. Bakalárska práca.

Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce: Jakub Klíma.

<<https://slovník.juls.savba.sk>>

<<http://www.seattlepi.com/ae/movies/article/Von-Trier-s-stylistic-Dogville-is-muzzled-by-114237>>

<<http://www.towntopics.com/apr1404/cinema.html>>

FILMOGRAFIA:

Dogville. (2003) Film. Réžia: Lars Von Trier, Dánsko

Vtáčkovia, siroty a blázni. (1969) Film. Réžia: Juraj Jakubisko, Československo

VLASTNÉ ROZHOVORY:

GYÖRGY, D. Rozhovor s Jurajom Jakubiskom, Praha, 2020