
ŠTYLISTIKA POREVOLUČNÉHO SLOVENSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

EVA ŠOŠKOVÁ

Filmová a televízna fakulta Vysokej školy múzických umení, Bratislava (APVV)

Abstrakt: Štúdia prináša dva druhy poznatkov – metodologické a estetické. V prvom prípade prakticky predstavuje výstupy aplikácie neoformalistického prístupu k skúmaniu animovanému filmu metódou protokolárnej analýzy. V druhom, dominantnom, aspekte prináša charakteristiky filmov troch generácií animátorov, ktoré po revolučnom roku 1989 realizovali svoje autorské animované filmy. Výskum sa zameriava takmer výlučne na analýzu štylistických prvkov vybraných filmov.

Kľúčové slová: filmová reč, filmová štylistika, slovenský animovaný film

Úvod

Štýlová sloboda v animovanom filme, ktorý principiálne nie je obmedzený fotorealizmom, umožňuje uplatnenie nekonečného množstva autorských rukopisov, najmä na úrovni mizanscény. Animovaný film tak vytvára špecifické, často veľmi originálne svety, ktoré sa do rôznej miery vzťahujú k nášmu fyzikálnemu svetu. Slovenský animovaný film ponúka prehľad množstva filmových štýlov, preto je zaujímavé sledovať estetiku súčasného slovenského animovaného filmu cez použité štylistické prvky. Neoformalistická analýza Davida Bordwella a Kristin Thompsonovej¹ je vďaka práve pre jasnú kategorizáciu štylistických prvkov a významov. Aplikovaním ich prístupu možno v mnohých prípadoch štylistické prvky kvantifikovať. Nasledujúci text je výsledkom protokolárnej kvantitatívno-kvalitatívnej analýzy, ktorej cieľom bolo analyzovať výber porevolučných filmov, spôsoby používania štylistických prvkov, ich funkcie a významy v autorských filmoch.

Krátky autorský animovaný film je vždy na okraji a v rámci kinematografie netvorí žiadny hlavný prúd. Svojím výberom filmov som sa však pokúsila vyselektovať čo najreprezentatívnejší zoznam filmov slovenskej animácie pre neoformalistickú analýzu a tým určiť, čo z môjho pohľadu tvorí/tvorilo hlavný prúd v rámci slovenskej animácie. Paralelne vyberám desať filmov od kolibských autorov, ktorí pokračovali v animátorskej činnosti po roku 1989 (túto generáciu nazývam pojmom „kontinuity“) a desať profesionálnych filmov súčasných animátorov a absolventov VŠMU patriacich k novej porevolučnej vlne animovaného filmu, ktorí svoje väčšie filmové projekty vytvorili po absolvovaní štúdia alebo počas neho.² Hoci sa kontinuity vyznačujú

¹ Pozri BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha : Akademie múzických umění, 2011. Aplikáciou ich pojmov na animovaný film sa zaoberá GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. Zlín : Univerzita Tomáše Bati, 2011. Dostupné na <https://dl.dropboxusercontent.com/u/578914/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu.pdf>.

² Pojem „nová vlna“ sa začal objavovať v neskorých 50. a v 60. rokoch minulého storočia a označuje nové

najmä tvorbou večerníčkov, z pohľadu dejín ma zaujíma najmä autorský animovaný film (večerničky sú seriály), nakoľko v rozmedzí dvadsaťtri rokov po Novembri '89 dominuje. Popri tom do oboch kategórií začleňujem aj po jednom výraznom solitérovi, ktorí sa v slovenskom animovanom filme objavujú a pritom priamo neprislúchajú ku konkrétnej generácii. V kategórií kontinuit je to svojho času mladý absolvent dokumentaristiky na FAMU Miro Šindelka, ktorý vytvoril ešte na Kolibe dva animované filmy, v skupine nová vlna je to Ondrej Rudavský, ktorý tvorí až dodnes, teda paralelne s novou vlnou, avšak popri pôsobení na Slovensku žije a nakrúca filmy aj v zahraničí.

K tejto nepočetnej profesionálnej tvorbe pridávam ešte tvorbu poloprofesionálnu, nakoľko VŠMU je už dlhé roky najväčším producentom animovaných filmov na Slovensku. VŠMU sa podieľa na vytváraní obrazu slovenského animovaného filmu vo svete, pretože študentské autorské filmy cestujú po medzinárodných festivaloch. Preto je aj môj výber filmov z VŠMU zameraný na absolventov bakalárskeho alebo magisterského stupňa, ktorých filmy získali medzinárodné festivalové, ale aj národné ceny. Účasť študentských filmov na festivaloch je pomerne veľká, avšak väčšinou platí, že filmy, ktoré vyhrajú nejaké ceny, sa kvalifikujú do ďalších premietaní za účelom propagácie VŠMU alebo slovenskej animácie. Tieto filmy, ako „už overené“, sa dostávajú do kinodistribučných pásiem na Slovensku a reprezentatívnych výberov, určených na propagáciu slovenskej animácie nielen doma, ale aj v zahraničí. Zoznam ocenených filmov čerpám z oficiálnej webovej stránky školy³, teda z ďalšieho mediálneho kanálu určeného na propagáciu školy.⁴ Od každého oceneného autora vyberám zväčša len jeden ocenený film, so zreteľom na pestrosť animačných techník. Do výberu je zaradený aj študentský film z VŠVU *Viliam* od Veroniky Obertovej, ktorý získal viacerou ocenení a dokázal svoj životaschopnosť vo festivalovom uvádzaní.

Na základe stanovených kritérií som vybrala 47 filmov, pričom z generačného hľadiska je 10 filmov z tzv. kontinuit (vrátane solitéra Mira Šindelku), 19 filmov z 1. generácie VŠMU (vrátane solitéra Ondreja Rudavského) a 18 filmov z 2. generácie VŠMU (vrátane Matúša Vizára a Veroniky Obertovej). V práci však neposkytujem analýzu všetkých vybraných 47 filmov. Spomeniem len reprezentatívne príklady a poskytnem ich čiastkovú analýzu.

Rozdelenie študentov a absolventov z VŠMU do 1. a 2. generácie podlieha viacerým kritériám určeným produkčnými podmienkami. Po založení Katedry animovanej tvorby na VŠMU (1993) nastalo obdobie formovania učebných plánov v interakcii pedagógov a študentov, nakoľko išlo o prvú školu svojho druhu na Slovensku. Toto obdobie je preto charakteristické blízkym vzťahom pedagógov, predtým pracovníkov Slovenskej filmovej tvorby (SFT), s prvými študentmi. K bližším profesionálnym

trendy a hnutia v umení. Najčastejšie je týmto pojmom v kinematografii označovaná francúzska nová vlna, avšak v tomto texte je pojem používaný výhradne v spojení so slovenskou animáciou a tvorí protipól pojmu „kontinuity“. Popri filmoch označovaných ako profesionálne (resp. filmy, ktoré sa dostali do kinodistribúcie pred celovečernými filmami, príp. sa popri škole vyznačujú aj externým producentom) sem spadajú aj študentské filmy oboch generácií VŠMU.

³ Dostupné na <<http://www.ftf.vsmu.sk/node/5328>>.

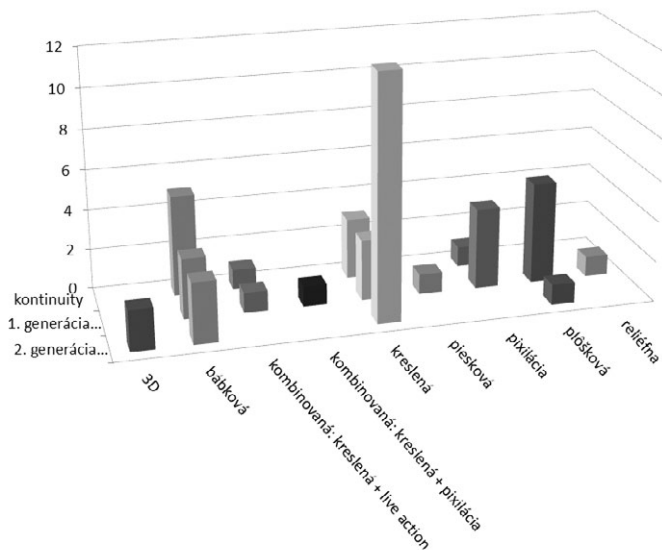
⁴ Zoznam na webovej stránke Vysokej školy múzických umení nie je úplný a festivalové oddelenie rešerše tohto typu neposkytuje. Preto som svoj výber filmov ešte doplnila o úspešný študentský film Ivany Laučíkovej *Vedieť*, ktorý bol ocenený na festivale v Bologni. Zoznam Ocenení na webovej stránke školy síce nie je vyčerpávajúci, ale poskytuje dostatočne reprezentatívny prierez študentskou tvorbou naprieč dvoma generáciami.

a osobným vzťahom prispievali i stiesnené priestory improvizovaných ateliérov, najprv na Ventúrskej a potom na Laurinskej ulici v Bratislave. Študenti mali kontakt aj s animačným pracoviskom v Slovenskej televízii a tiež s priestormi na Kolibe, kde vyrábali svoje cvičenia či absolventské filmy. Situácia sa zmenila vo viacerých smeroch okolo akademického roku 2002/2003, keď sa katedra presťahovala do novej budovy Filmovej a televíznej fakulty na Svoradovej ulici s väčšími priestormi. Súčasne približne v tomto čase škola prestala nakrúcať na filmový pás a prešla na lacnejšie a prístupnejšie digitálne nosiče. Školský rok 2002/2003, ako približná deliaca čiara generácií VŠMU, sa vzťahuje k študentom, ktorí na štúdium nastúpili pred týmto rokom (1. generácia) a po tomto roku (2. generácia), teda nevymedzuje príslušníkov podľa roku ich absolvovania.

V texte sa pracuje s pojmom ženský prúd slovenského animovaného filmu. Charakterizuje tendenciu v slovenskej kinematografii a špeciálne v animovanom filme k intímnejším témam, psychologizácii a reflexii partnerských vzťahov či špecifických ženských tém, spojenú so zásadnejším nástupom žien-filmárok do slovenskej kinematografie. Silná ženská animovaná autorská tvorba sa začala formovať hneď od vzniku Katedry animovanej tvorby na VŠMU.

Vráťme sa však k filmovej štylistike. V animovanom filme je štýl určovaný v prvom rade použitou technikou animácie. Rôzne animačné techniky majú rôzne limity nielen pri vytváraní pohybu objektov, ale aj pohybu obrazu a konštrukcii mizanscény. Tým sa konkrétna technika animácie podieľa na tvorbe významov pri sledovaní filmu. Hoci skúmam len obmedzenú vzorku 47 filmov, aj na tomto nízkom počte možno sledovať základné tendencie a charakteristiky troch generácií tvorcov. Z pohľadu zastúpenia animačných techník v jednotlivých generáciách je rozdelenie nasledovné (pozri graf 1):

Graf 1 Vyjadrenie vzťahu generácie a techniky animácie (v počte filmov)



Z uvedeného grafu vyplýva, že najširšiu škálu animačných techník realizuje 1. generácia študentov VŠMU a v kreslenej animácii (dnes uskutočňovanej aj za pomoci počítača) výrazne dominuje 2. generácia VŠMU. Inými slovami, kolibskí autori a 1. generácia animujú priamo pred kamerou a teda v priestore, kým 2. generácia animuje plošne na papieri alebo v počítači. Ako si ale ukážeme, predkamerový priestor môže použitím určitých štylistických prvkov vo filme pôsobiť plošne, a naopak, plošný kreslený film môže byť aplikovaním niektorých štylistických postupov prehĺbený.

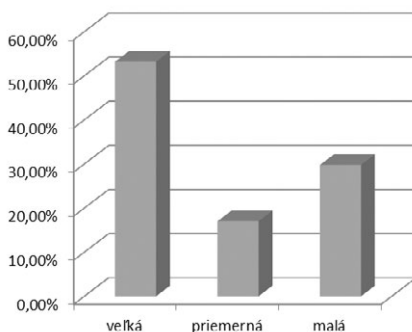
1. Mizanscéna

Mizanscénou je všetko, čo možno vidieť vo filmovom ráme. „Mizanscéna je inscenovaná akcia, ktorá sa odehráva v konkrétnom prostredí a s prítomnosťou konkrétnych postáv.“⁵ V nasledujúcich kapitolách sa pozrieme bližšie na to, ako sú zastúpené niektoré parametre a prvky mizanscény v skúmanej vzorke filmov.

1. 1. Hustota mizanscény

Hustota mizanscény určuje, nakoľko je mizanscéna nasýtená rôznymi objektmi. V animovanom filme, kde pri vytváraní pohybu treba mnohé jednotlivé časti objektov podľa techniky animácie prekresľovať alebo posúvať, väčšia hustota mizanscény prakticky zvyšuje náročnosť filmovej výroby. Filmy, ktoré už na prvý pohľad, čiže pri pohľade na mizanscénu, pôsobia veľkovýpravným dojmom, sa vyznačujú extrémne nasýteným obrazom s množstvom výtvarných detailov. Na výtvarný detail sa sústreďujú až 55,3 % všetkých skúmaných filmov, čiže väčšina (napr. *Sneh*). 17 % má priemernú hustotu, kde obraz nie je ani minimalistický, ani výrazne zaplnený objektmi (*Čmúchal a Sviňa zasahujú*). 27,7 % všetkých filmov má hustotu mizanscény výrazne zníženú, malú (napr. *Objekty*).

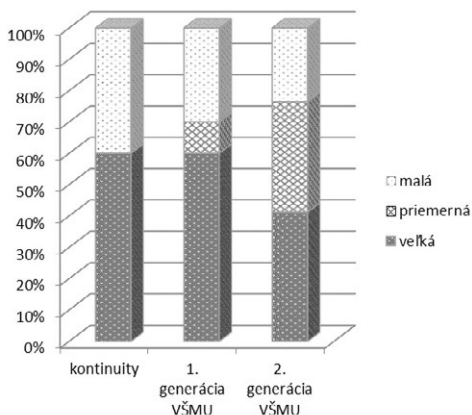
Graf 2 Percentuálne zastúpenie troch typov hustoty mizanscény



⁵ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*.

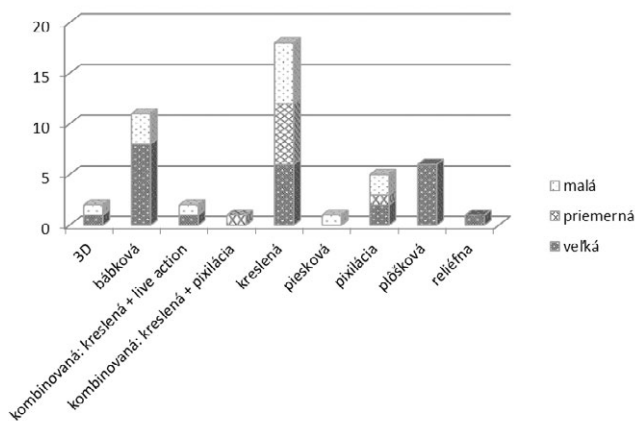
Z pohľadu generácií možno sledovať, že kolibská generácia a 1. generácia VŠMU sú navzájom príbuznejšie. 2. generácia VŠMU sa od nich odkláňa. Silnou nasýtenosťou, resp. veľkou hustotou mizanscény sa vyznačuje veľká časť filmov 1. generácie VŠMU a v percentuálnom zastúpení dosahuje 65 %. O niečo nižšie je 2. generácia VŠMU, ktorá celkovo znižuje nasýtenosť svojich filmov smerom k priemernému, teda ani nie k výraznému minimalistickému nasýteniu obrazu.

Graf 3 Vyjadrenie vzťahu generácií a hustoty mizanscény (v percentách)



Nemožno vylúčiť, že hustota mizanscény súvisí aj so zvolenou technikou animácie. Kým kolibskí animátori a autori z 1. generácie absolventov VŠMU realizujú svoje filmy v priestore (bábková, plôšková animácia a pixilácia), 2. generácia absolventov pripútava objekty k ploche v kreslenej animácii. V trojrozsmernej animácii má mizanscéna tendenciu zahusťovať sa, ako to demonštruje aj graf 4.

Graf 4 Vyjadrenie vzťahu techniky animácie a hustoty mizanscény (v počte filmov)



Nасыtenosť pozadia však nie je len technickým a praktickým rozhodnutím autora bez dosahu na interpretáciu filmu. Ako každý prvok filmovej formy, aj hustota mizanscény so sebou nesie významy (a funkcie), ktoré jej pozorovateľ/divák prisudzuje. Silná nasýtenosť pozadia môže viesť k realizmu, pretože aj v skutočnom svete sme obklopení množstvom objektov. K realizmu smeruje napríklad mizanscéna bábkových filmov kolibskej generácie *Jožinkovo vesmírne dobrodružstvo*, *Ekomorfoza* a z fotorealistického pohľadu aj *Posters*. Všetky tieto filmy rozprávajú o udalostiach v čase vzniku filmu aktuálnej súčasnosti, nejde o prostredie mimo historického času a priestoru. Sujet filmov *Jožinkovo vesmírne dobrodružstvo* a *Ekomorfoza* sa väčšinu času odohráva na sídlisku (resp. *Ekomorfoza* najmä v sídliskovom byte). Množstvo objektov mizanscény slúži na čo najpresnejšiu identifikáciu prostredia ako „skutočného“. Podobne to je aj vo filmoch 2. generácie absolventov VŠMU, napr. v bábkovom filme *Nová doba*, kreslenom *Pandy* a plôškovom *Pár milimetrov pod koreňom*. Film *Posters* tiež ponúka množstvo objektov, ktoré umožňujú už nie všeobecnú (sídlisko), ale konkrétnu identifikáciu objektov vo vzťahu k dejinám ľudstva (primitívni ľudia, olympijský oheň, Gorbačov...).

Vo filmoch 1. generácie absolventov VŠMU vedie do značnej miery veľká hustota mizanscény tiež k realizmu. V prvom rade sú realistické (vzhľadom k vlastnostiam filmového druhu) filmy realizované pixiláciou, ktoré sa vyznačujú fotorealizmom, ako napr. *Dnes mám prvé randevú* alebo *Posledný autobus*. Kým v prvom prípade má fotorealizmus v kombinácii so štylizovaným pohybom a expresívnym herectvom komický účinok, v druhom prípade je fotorealizmus prostredia spolu s hercami s autentickými hlavami zvierat znepokojujúci. K realizmu smeruje aj hustota mizanscény v bábkových filmoch *Kameň* a *Nazdravičko*, kde hrá prostredie významnú úlohu vo vzťahu k formovaniu explicitných a implicitných významov. Príbeh *Kameňov* je podmienený vlastnosťami prostredia kameňolomu a formuje charakter postáv. *Nazdravičko* zase reflektuje súčasť slovenskej (ne)kultúry – alkoholizmu, samozrejme s väčšou mierou štylizácie prostredia. Aby bolo prostredie identifikované ako slovenská dedina a diváci sa s ním stotožnili, mizanscéna obsahuje množstvo objektov, ktoré prostredie vykresľujú so značnou folklórnou štylizáciou. Tá odkazuje na slovenské (a teda aj slovenské) prostredie. Veľký príklon k realizmu charakterizujú filmy Ivany Šebestovej, ktorá ozvláštňuje filmové rozprávanie viacerými spôsobmi, a tým ich približuje k prostriedkom hraného filmu. Táto jej tendencia sa prejavuje aj na úrovni mizanscény. Plôškové filmy *Lionardo mio*, *Štyri* a *Sneh* charakterizuje veľmi veľká hustota mizanscény a dôraz na výtvarný detail. Na detailné vykreslenie animovaného sveta sa sústreďujú aj Ivana Laučíková v kreslenom filme *Vedieť*. Fascinácia hlavnej postavy – malého chlapca okolitým svetom je divákovi približená aj veľkou hustotou mizanscény, ktorá je typická pre ženský prúd animovaného filmu najmä 1. generácie študentiek VŠMU.

Kým vo filmoch pre dospelých je hlavnou funkciou nasýtenej mizanscény príklon k realizmu, vo filmoch 1. generácie určených deťom nadobúda hustota mizanscény odlišnú funkciu a smeruje od realizmu k štylizácii. Vo filme *Chyťte ho!* (obr. 1) a *Kto je tam?* (obr. 2) je mizanscéna zložená z množstva drobných častí – objektov. Tieto filmy sú postavené na princípe skladačky, teda detskej hry. Jednotlivé časti sa do rôznej miery v mizanscéne preskupujú a tým menia výsledný tvar objektov.

Hlavnou funkciou veľkej hustoty mizanscény vo filme *Dvojhlasná invencia a mol* je vytvorenie ornamentu. Medzi obrazom a hudbou tak vzniká paralela, prirovnávanie.



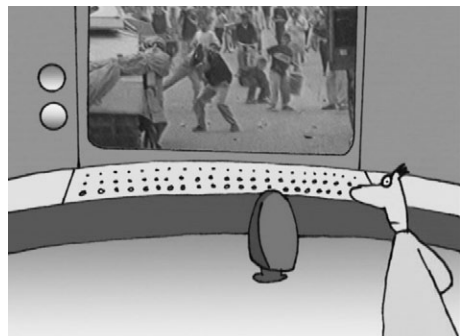
Obr. 1



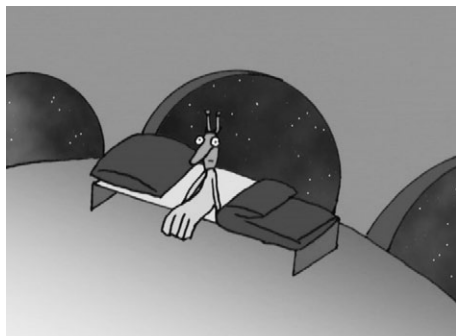
Obr. 2

Tak ako je hustá a ozdobná baroková kompozícia Bachovej skladby interpretovanej na elektrickom klavíri, tak je technickými ornamentmi preplnená aj obrazová zložka filmu. Aj vo filme z 2. generácie absolventov VŠMU *Frankenhand* je funkciou veľkej hustoty mizanscény demonštrácia technologickej zložitosti laboratória, v ktorom sa doktor snaží oživiť monštrum.

Viaceré funkcie v rámci filmovej formy má aj opačný extrém miery hustoty mizanscény. Malá hustota mizanscény má napríklad funkciu zamlčať identitu postavy. Prostredie (pozadie), rekvizity, kostým a maska konštruujú identitu postavy. Ak je ich množstvo znížené na minimum, divák postavu ne(s)pozná. V kreslenom filme *Chanel X* je identita postavy zmlčaná pre vytvorenie humorného účinku. Okrem schematickej postavy je súčasťou mizanscény aj schematicky načrtnutý počítač, na ktorého obrazovke sa odohrávajú fotorealistické live action zábery zo života ľudskej spoločnosti. Postava (neskôr sa dozvieme, že je na vesmírnej lodi) vyhodí do vzduchu celú zemeguľu, pretože je znechutená ľudským násilím. Na konci filmu táto postava zmení svoju podobu z ľudskej na mimozemskú.



Obr. 3



Obr. 4

Vo filme *Pružinka* (obr. 5 a 6) spoznávame v dôsledku obmedzenej narácie robota (súčasne ako on spoznáva sám seba) na základe prostredia, ktoré postupne osvetľuje. Náhlým nasýtením obrazu (zväčšením hustoty) narácia odhalí aj jeho totožnosť – je to testovací kus v pokusnom hangári, ktorý vývojári chystajú pre pásovú výrobu a roboty sú určené na trh ako hračky pre deti.

Obmedzenie diváckych znalostí o prostredí prostredníctvom malej hustoty mizanscény nemusí mať len funkciu zatajovania identity postavy. Môže slúžiť aj na



Obr. 5



Obr. 6

elimináciu prvkov, ktoré by odvádzali pozornosť od akcie postavy v obraze. Konanie postavy je v tomto prípade zovšeobecnením prostredníctvom metafory. To je už vyššie spomínaný prípad filmu *V kocke* (viď obr. 7) ale aj filmu *Velká potřeba*, ktorý za pomoci dvoch postáv v krabici poukazuje na naivné náboženské správanie ľudí. Eliminácia prvkov mizanscény na pár rekvizít upriamuje divácku pozornosť na ich jedinečnú hodnotu, ktorú znamenajú pre postavy.

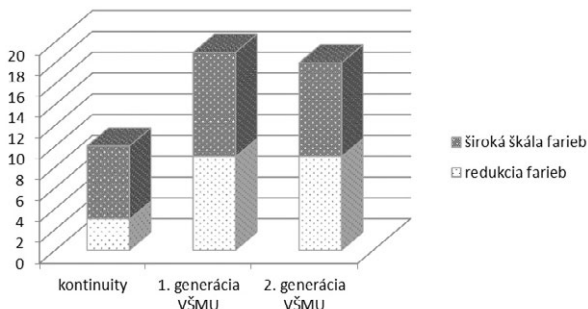


Obr. 7

1. 2. Farba mizanscény

Na rozdiel od hustoty je ďalší parameter mizanscény – farba – využívaný u všetkých absolventov a študentov VŠMU podobne. Farba je základným významotvorným prostriedkom vo výtvarnom umení a teda aj v animovanom filme. Farebná škála filmov sa mení, pričom animátori najčastejšie používajú sýte farby, ktoré sú dobre viditeľné a odlišiteľné. Čo je však z hľadiska významu farieb dôležitejšie ako ich sýtosť, je ich škála, resp. redukcia. Niektoré filmy redukujú farbu mizanscény len na jednu či dve farby alebo používajú len rôzne odtiene jednej farby, iné filmy zobrazujú širokú škálu farieb. Zo štatistiky vytvorenej na základe sledovaných filmov možno odčítať takmer symetrickú proporcionalitu redukcie verzus použitia širokej škály farieb pri konštrukcii mizanscény vo filmoch novej vlny animátorov, kým vo vybraných filmoch kolibských režisérov dominuje využitie širokej škály farieb.

Graf 5 Vyjadrenie vzťahu generácií a farebnosti mizanscény (v počte filmov)



Čím širšia škála farieb je v mizanscéne použitá, tým menej výraznú funkciu zastáva konkrétna farba vo filmovej forme. Akýmkoľvek vytrhnutím časti z celku (v tomto prípade jednej farby z farebného spektra) dochádza k upriameniu pozornosti na túto časť. Významotvornejšia je teda redukcia farebnosti. Avšak vo vzťahu k realite redukcia farieb mizanscénu značne štylizuje. Preto je pre mainstreamovú kinematografiu typická veľká farebnosť, niekedy až hyperbolizujúca reálny svet.

Najčastejšou funkciou farebnej redukcie je odlišenie svetov, ktoré reprezentujú rôzne postavy, prípadne inštitúcie. Tento farebný model si možno všimnúť v ôsmich filmoch. Vo filme *Veľká potreba* je mikrosvet ľudí žijúcich v krabici zobrazený v sépiových odtieňoch a k nemu je paralelne zobrazený náš „reálny“ (čiernobiely), v ktorom je krabica len krabicou na toaletný papier. Paralelným svetom k pixelovaným hráčom vo filme *Hra* je svet kartového bojiska. Bojisko je redukované na tri farby – čierna, červená, oranžová (zelená na pozadí), ktoré reprezentujú jednotlivé kartové vojská. *Kamene* jasne odlišujú sivastý svet mužov, redukovaný na chladné odtiene, a svet ženy, reprezentovaný teplými farbami (červené vlasy, ružové šaty) i farebným symbolom čistoty (biela nočná košeľa) a trúchlenia (čierne šaty). Kontrast teplých a studených farieb odlišuje nielen pohlavie postáv, ale aj sociálnu príslušnosť. Bezdomovec vo filme *Prach a ligot* je zobrazený v modrých odtieňoch a mladá žena, pracujúca ako servírka očarená pozlátkom veľkomesta, je zobrazená v zlato-žltých farbách. Vo filme *Blue red* delia červená a modrá farba dva svety. Jeden reprezentuje prítomnosť (modrá farba) a druhý minulosť (červená farba). Film *Vedieť* do farebného kontrastu uvádza farebnejší svet slobodného dieťaťa v prírode a čiernobiely svet školy. V *Pružinke* reprezentuje čierna neosvetlená plocha neznámy svet žltobieleho robota. Vo filme *Krokodíl sa nesarie* manipuluje farba s divákom tak, aby si myslel, že svet krokodíla a svet dievčatka na záchode spolu nesúvisia, resp. že tieto postavy sa nenachádzajú na jednom mieste a pochádzajú z dvoch rôznych svetov. Kým dievčatko je redukované na čierne kontúry vlastné kresleným vtipom, krokodíl je farebný a realistickejší ako dievča.⁶

Ďalšou funkciou farebnej redukcie mizanscény je priradovanie filmových konvencií vlastných hranému filmu. *Frankenhand* je paródia na filmy zo začiatku tridsiatych rokov 20. storočia, preto z originálneho diela preberá aj čierno-bielu farebnosť,

⁶ Pozri podkapitolu Kompozičné vzťahy záberov.

podmienenu v tom čase používanou technológiou. *Posledný autobus* zase odkazuje na farebnosť vojnových filmov, pre ktoré sú typické najmä šedé, zelené a hnedé odtiene. Na konvencie hraných filmov nadväzuje aj film *Dnes mám prvé randevú*, ktorý je farebne redukovaný na sépiové odtiene. Príbeh z tridsiatych rokov 20. storočia (historickú dobu definujú kostýmy, rekvizity a hudba) má evokovať starú dobu štylizáciou do farieb zašlej fotografie. Redukcia farieb tiež vyplýva z materiálu použitého na animovanie. Film *Pik a Nik* je o deťoch na pláži, ktoré tu zažijú dobrodružstvo. Vo filme je preto animovaný len piesok a mušle. *Drotárska púť* o živote slovenských drotárov zase pozostáva z množstva drôtených artefaktov a celá mizanscéna má tak medené odtiene.

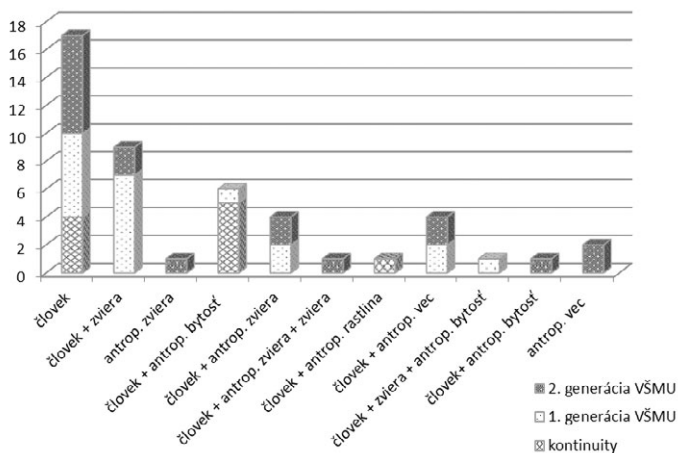
Popri doteraz spomenutej významotvornej funkcii farieb je redukcia používaná aj za tým účelom, aby farby neodvádzali pozornosť od hereckej akcie. To je prípad redukcie farebnosti v groteske *Keď nie tak nie*, v ktorej sa slon neúspešne snaží prinútiť krotiteľa, aby si robil svoju prácu, na okrovú farbu. Dráma *Terra Nullius* zase pripútať pozornosť k hereckej akcii antropomorfnjej matky Zeme.

1. 3. Postavy

V animovanom filme môže byť postavou akýkoľvek objekt. Hoci sú možnosti naozaj široké, drvivá väčšina postáv z výberu filmov sú ľudia. V prípade, ak spolu s človekom vystupuje neantropomorfné zviera, možno stále hovoriť o výlučnej dominancii ľudských postáv. Či už v kombinácii s iným druhom postáv alebo samostatne, človek ako postava vo vybraných filmoch (a aj v súčasnej slovenskej animácii ako celku) dominuje.

Z grafu 6 vyplýva, že kým vo filmoch novej vlny vystupuje v drvivej väčšine ľudská postava, autori inštitucionálne prislúchajúci Slovenskej filmovej tvorbe realizovali vo svojich autorských filmoch v značnej miere mágiu oživovania iných objektov. V polovici skúmaných filmov z generácie kontinuity vystupuje spolu s ľudskou postavou aj iná postava, ktorá nie je ani zviera, ani vec, ale ani človek. V dvoch filmoch

Graf 6 Vyjadrenie vzťahu druhov postáv a generácií (v počte filmov)

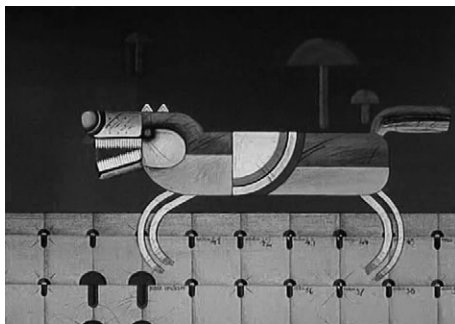


je touto postavou mimozemšťan (*Jožinkovo vesmírne dobrodružstvo, Chanel X*). Vo filme *Prívet ponad tisícročie* vystupujú popri vierozvestcoch Cyrilovi a Metodovi aj kreslení pohanskí bohovia, ktorí sa síce v niečom ponášajú na človeka aj na zviera, avšak pre naráciu je podstatné, že nie sú ľuďmi a súčasne nie sú zvieratami, nenesú žiadne konotácie spojené s vlastnosťami zvierat.

V snímke *Posters* sa v mizanscéne popri fotorealistických ľuďoch z plagátu objavuje aj modrá postava ako opozitum k človeku. Maskou a kostýmom je teda postava vymedzená voči ľuďom, nakoľko ľudské správanie neuznáva a navrhuje iné riešenie – lásku. Postava má proporčne k telu najväčšiu hlavu, čiže je vizualizovaná jej múdrosť (veľký mozog). V blackoute *Objekty* sa nachádza množstvo schematických i detailnejších postáv ľudí, ale i antropomorfných bytostí. Tieto bytosti sú inšpirované aj neživými vecami, avšak nie sú to konkrétne veci. Sú to útvary/objekty so symbolickým významom.

Spomenuté kolibské filmy, hoci v pomerne realistickom prostredí, smerujú svojimi postavami k fantastickým nadreálnym svetom. Druhom postáv vo filmoch novej vlny je človek. Vysvetlením môže byť aj to, že mladí animátori sa snažili a snažia poukázať na fakt, že animovaný film nemožno stotožňovať s fantastickými žánrami typickými pre rozprávkový svet alebo s groteskami pre deti, kde vystupujú komické zvieracie typy ako v americkej animovanej groteske. Použitím ľudských postáv približujú autori animovaný film bližšie nielen ku skutočnosti, ale súčasne aj k hranému filmu. Ľudské postavy sú realistickejšie a diváci sa s nimi môžu lepšie stotožniť.

Zvieratá často zostávajú zvieratami aj v animovanom filme, animátori na nich neaplikujú antropomorfné črty. Dokonca aj pôvodne antropomorfnú postavu vlka z rozprávky o Červenej čiapočke (v tomto prípade veľmi štylizovanej) zbavuje Vladimír Král vo filme *Dvojhlasná invencia a mol* jej antropomorfnej masky a z vlka sa tak stáva obyčajná šelma, ktorá loví Červenú čiapočku (obr. 8).



Obr. 8

Vnímanie relácie antropomorfné zviera verzus zviera je zaujímavé vo filme *Pandy* z 2. generácie študentov. Autorom filmu je absolvent FAMU Matúš Vizár. Jeho pandy – hlavné postavy filmu – sú zobrazené realisticky. Ich maska aj kostým nenasvedčujú tomu, že by šlo o postavu s ľudskými vlastnosťami. Z hľadiska príbehu je podstatné, že je panda zvieratom, aby ju ľudia ako ohrozený druh mohli zachrániť, prípadne,

aby mohla byť táto „nemá tvár“ obchodným artiklom. Jediným antropomorfným prvkom, ktorý nesúvisí s kostýmom ani maskou ale s inscenovaním, je fakt, že panda sa pokúša o samovraždu. Antropomorfná je aj reprezentácia pandy v masových médiách prezentovaných vo filme (napr. novinová tlač), čo je však demonštráciou a kritikou reprezentácie zvierat masových médií v reálnom svete. Naopak, výrazne antropomorfné sú ostatné zvieratá v ZOO, ktoré svojím kostýmom a maskou pripomínajú chovancov väznice. Takto je demonštrovaný ich sociálny status v ZOO, kým sociálne postavenie pandy a jej zámožnosť reprezentuje prostredie (zase ide teda o iniciatívu ľudí vo filme). Panda je však zobrazená realisticky, pretože tak ju stvorila evolúcia a práve evolúcia je hlavnou témou filmu (obr. 9 a 10).



Obr. 9



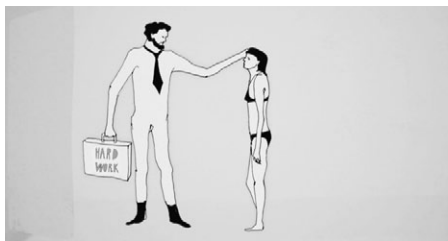
Obr. 10

Kostým a maska ľudských postáv sa pohybujú po širokej škále medzi dvoma extrémami. Postava človeka môže byť schematická a zredukovaná na najhlavnejšie znaky (hlava, trup, končatiny), ale môže mať aj množstvo sekundárnych znakov, ako pohlavie, príslušnosť kostýmu k sociálnej vrstve, tvár s možnosťami výraznej mimiky a i. Medzi tým sa nachádzajú postavy s rôznou mierou výtvarnej štylizácie. Ako vyplýva z podstaty animačnej techniky pixilácie, fotorealistické ľudské postavy sú vzhľadom k ľudskej podobe najautentickejšie, pretože sú fotorealistické. Dodatočne ich v malej miere štylizuje kostým, maska a najmä inscenovanie (herectvo).

Okrem pixilovaných filmov najrealistickejšie zobrazujú ľudské postavy autorky ženského prúdu filmov a tým si zabezpečujú väčšiu emocionálnu účasť divákov. Ivana Šebestová popri kompletnom kostýme aj s množstvom detailov, ako sú napr. textilné vzory, pomerne detailne vykresľuje aj črty tváre, hoci v štylizovanej podobe – je tu prítomná napr. určitá umelá čistota pokožky s absentujúcou textúrou a slabšou mimikou, vyplývajúca z plôškovej techniky animácie. Slabou mimikou sa vyznačujú aj, hoci v kostýme detailné, realistické bábkys filmu *Kamene*. Detailnejšiu mimiku, ktorá má význam pre emocionálnu reakciu diváka na postavu, majú otec a dcéra vo filme *Blue red*. Ide o najrealistickejšie zobrazenie ľudskej tváre spomedzi všetkých skúmaných filmov, realizovaných inak než technikou pixilácie. Kreslená animácia umožňuje vytvoriť plynulý pohyb postáv, čo ich ešte viac približuje k reálnej ľudskej predlohe. O niečo štylizovanejšie, ale stále pomerne realistické, sú ľudské postavy (človek a antropomorfná bytosť matka Zem) v kreslenom filme *Terra Nullius*, vizuálne inšpirované štýlom anime, a tiež postava chlapca v kreslenom filme *Vedieť*.

Naopak, schematickejšie svoje postavy zobrazuje tvorivé duo Ové Pictures. Míchaela Čopíková vo filme *O ponožkách a láske* redukuje postavy kontúrovou kresbou len na tie najcharakteristickejšie rysy, ktoré upozorňujú na rodovú príslušnosť.

Muž má schematickú tvár, penis, kravatu, kufrik s nápisom Hard work a ponožky. Žena má schematickú tvár, nohavičky a podprsenku (obr. 11). Na rozdiel od muža teda nie je definovaná svojou prácou, ale jedine príslušnosťou k pohlaviu. V snímke *Prach a ligot* sú postavy už nasýtenejšie v kostýme aj maske, avšak stále v značne zredukovanej podobe. Súčasťou mizanscény nie je farebné členenie kostýmu a masky v prípade postavy bezdomovca a ani v prípade postavy mladej ženy.



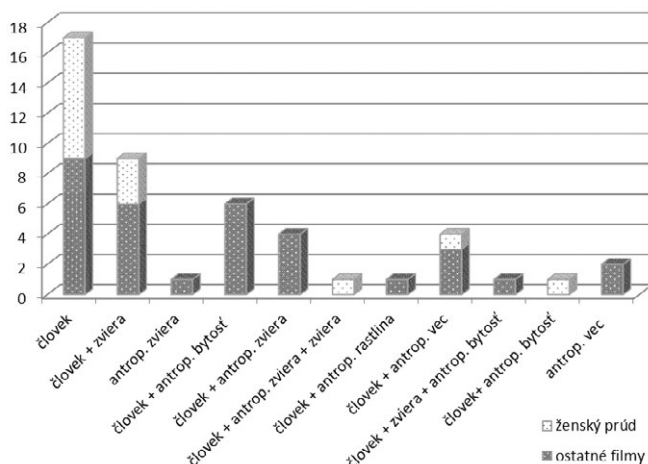
Obr. 11

Graf 7 demonštruje, aký je pomer druhov postáv z filmov ženského prúdu k ostatným filmom. Z grafu jasne vyplýva, že ženský prúd zameriavajúci sa na psychologizáciu postáv a medziľudské vzťahy tvorí veľké percento spomedzi filmov s ľudskou postavou, príp. v kombinácii s neantropomorfným zvierateľom.

Kým ženský prúd ako celok smeruje skôr k realistickej štylizácii postáv, ostatné filmy smerujú k nerealistickej štylizácii.

Z pohľadu vzťahu kostýmu a masky postavy k ostatným štylistickým prvkom je zaujímavý film *V kocke*. Postava nemá ústa, na tvári má len očné oblúky a nos (obr. 13). Bábková podstata postavy je explicitne vyjadrená kĺbmi, ktoré nezakrýva žiadny kostým (obr. 12). Postava je absolútne schematická, pretože je členená len na hlavu, trup a končatiny. Napriek tomu v súčinnosti s ostatnými štylistickými postupmi pôsobí „živo“ a ako „živá bábka“ realisticky. Plynulá animácia, herectvo realistických

Graf 7 Vyjadrenie vzťahu druhu postáv k filmom ženského prúdu a ostatným filmom (v počte filmov)





Obr. 12



Obr. 13

gest, strihová skladba rôznych veľkostí záberov, pohyblivá kamera a v neposlednom rade veľmi realistické ruchy oživujú neživú bábkou v najväčšej možnej miere. Tým bol vo filme dosiahnutý efekt, že postava je súčasne neživou bábkou i potenciálnym objektom fixácie diváckych emócií. Hoci je v tomto filme hustota mizanscény v prostredí i postave minimalistická, ostatné štylistické prvky sú skôr formálne veľkovýpravné.

Schematické zobrazenie postavy vo filme *tWINS* má funkciu postavy zdrsniť. Drsnosť boxerského sveta je prítomná jednak v spôsobe tvorby mizanscény (počítačová realizácia pripomína drsnosť linorytu) a jednak v podobe postáv. Tie sú akoby len rýchlo načmárané a rezignujú na detaily. Napríklad ruky postáv majú rozstrapkané zakončenie – nevidno, kde sa začína dľaň a rovno nasledujú špicaté prsty (obr. 14).



Obr. 14

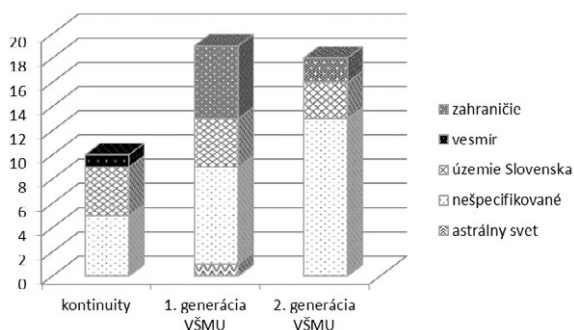
1. 4. Prostredie

Prostredie, v ktorom sa postavy pohybujú, sa podieľa na ich definovaní. Pomáha utvárať ich charakter a ovplyvňuje tvorbu významov. Ak skúmame slovenský animovaný film, teda skupinu filmov fixovanú na národnosť autorov, je zaujímavé nahliadať na prostredie cez príslušnosť k reálnym miestam. Geograficky príznačné prostredie vytvára implicitné aj symptomatické významy filmov.

Z podstaty animovaného filmu ako primárne metaforického filmového druhu

vyplýva prirodzená inklinácia tvorcov ku geograficky nešpecifikovaným a neidentifikovateľným miestam. Objekty mizanscény teda neponúkajú ani všeobecné informácie o tom, kde (a kedy) približne na Zemi by sa príbeh mohol odohrávať. Dominantou prostredí v slovenskom animovanom filme sú teda nešpecifikované miesta.

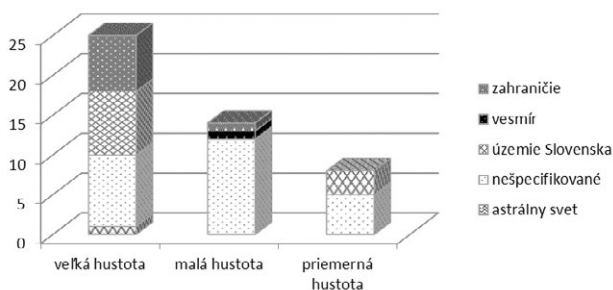
Graf 8 Vyjadrenie vzťahu generácií k prostrediu (v počte filmov)



Absencia zahraničného prostredia vo filmoch generácie, ktorá prešla v deväťdesiatych rokoch zo socialistického štátneho riadenia kinematografie do podmienok trhového hospodárstva, je dôsledkom nedostatočného kontaktu so zahraničím pre mnohoročnú železnú oponu. Pred rokom 1989 bolo pre výrobcu atraktívne všetko národné a rozprávkové. Naopak, 1. generácia, ktorú už počas štúdia na škole priamo zasiahla globalizácia a súčasne sa táto generácia programovo vymedzovala voči konvenčnému zamieňaniu animovaného filmu s rozprávkami, odpútava pozornosť od domáceho prostredia v prospech prostredí za hranicami Slovenska. 2. generácia, ktorá už necíti akútnu potrebu vymedzovať sa voči animovanému filmu pre deti, pretože 1. generácia už na domácej pôde čiastočne ukázala, že je to inak, prenáša pozornosť na nešpecifikované štylizované miesta.

Problematika prostredia samozrejme priamo súvisí s hustotou mizanscény a tá zase do istej miery súvisí s technikou animácie. Často je prostredie viac nasýtené objektmi, aby bolo možné miesto príbehu identifikovať. To potvrdzuje aj graf 9. Najväč-

Graf 9 Vyjadrenie vzťahu hustoty mizanscény k prostrediu (v počte filmov)



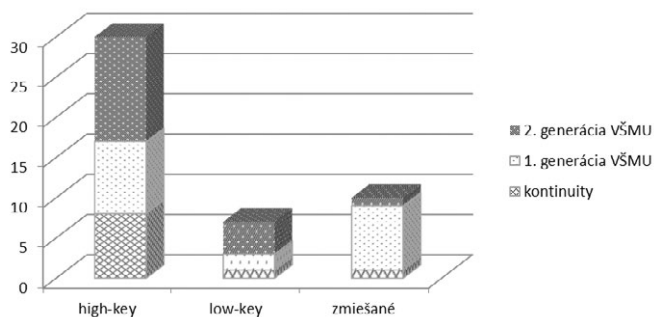
šia časť geograficky špecifikovaných miest (územie Slovenska a zahraničie) sa nachádza vo filmoch, ktoré majú súčasne veľkú hustotu mizanscény. Naopak, malá hustota je typická pre geograficky nešpecifikované a málo príznačné prostredia.

1. 5. Osvetlenie

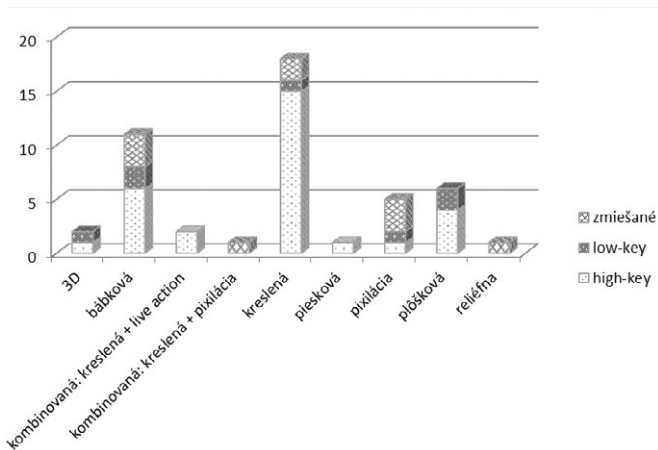
Osvetlenie v animovanom filme nemusí byť vždy vytvorené za pomoci svetla, môže byť konštruované rovno s mizanscénou ako celkom (napr. v kreslenej a v počítačovej animácii). Avšak v zásade je výsledok rovnaký ako pri použití reálnych svetiel – odkazuje na rôzne svetelné podmienky.

V osvetlení v skúmaných filmoch dominuje mäkké svetlo, resp. high-key svietenie, ktoré príliš nezvýrazňuje kontrast medzi svetlom a tieňom, príp. vo filmoch tieň úplne absentujú. Low-key svietenie, teda ostrejší kontrast medzi svetlom a tieňom, autori používajú menšinou, príp. toto svietenie tvorí nočnú alternatívu dominantného denného high-key svietenia.

Graf 10 Vyjadrenie vzťahu druhu osvetlenia a generácií (v počte filmov)



Graf 11 Vyjadrenie vzťahu techniky animácie k druhu osvetlenia (v počte filmov)



Z pohľadu generácií najviac manipuluje s osvetlením 1. generácia VŠMU, menej už kolibskí režiséri a 2. generácia VŠMU. Z časti to môže zase súvisieť aj s technikou animácie, nakoľko 1. generácia VŠMU viacej animuje v priestore.

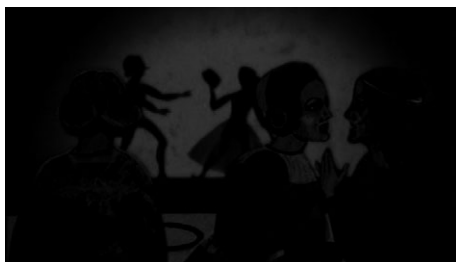
Jediný kreslený film s dominantným low-key svietením je film *Kufor*. Autorka z 2. generácie študentov VŠMU tu netypicky zobrazuje partnerské problémy z pohľadu muža (obr. 15).



Obr. 15

Low-key svietenie vytvára tieňohru, v ktorej sú objekty len čiernymi siluetami na svetlejšom pozadí. Siluety, ktoré zakrývajú detaily postáv (napr. výraz tváre) a prostredia, budujú tajomstvo a majú tak potenciál naznačovania skrytého nebezpečenstva. Temné svietenie má naratívnu funkciu – vytvára divácke očakávanie niečoho zlého. Nakoniec sa v mizanscène nerozsvieti a očakávané nebezpečenstvo sa potvrdí – hlavnú mužskú postavu dobehne tragédia jeho predchádzajúceho vzťahu.

Inú funkciu má tieňohra vo filme *Lionardo mio* (obr. 16).



Obr. 16

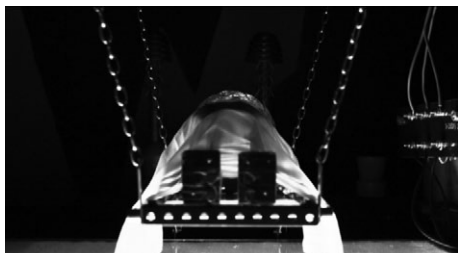
Implicitný význam svietenia určuje vzťah reality k umeniu. Svet za oponou zobrazený siluetami hercov sa explicitne mieša s reflektormi osvetleným svetom pred oponou a v hľadisku. Film odkazuje na neurčité hranice medzi umením a realitou, pre ktoré je túžba základným hnacím motorom.

Dôležitú naratívnu funkciu má osvetlenie vo filmoch *Pružinka* a *V kocke*. Cieľom hlavnej postavy vo filme *V kocke* je dostať sa von z miestnosti v tvare kocky cez štvorcový výrez v stope, odkiaľ do miestnosti preniká svetlo. Väčšiu časť trvania filmu *Pružinka* zase divák objavuje spolu s postavou robota funkcionality jeho tela a tiež priestor, v ktorom sa nachádza. Hoci zvukový priestor je obrovský, bodové svetlo, ktoré vrhá robot len kúsok pred seba, je ohraničené tmou. Ani divák ani postava

nevedia, kto je postava a kde sa nachádza. Odpoveď na tieto otázky prichádza až na konci filmu centrálnym osvetlením priestoru.

Okrem týchto dvoch prípadov zasahuje zmiešané svietenie do príbehu aj vo filme *Veľká potreba*. Ostrý tieň low-key svietenia informuje o tom, či je krabica, v ktorej sa postavy nachádzajú, otvorená alebo zatvorená. Vždy, keď sa krabica otvorí, postavy získajú nejaký predmet, ktorý ovplyvní ich nasledujúce správanie. Keďže predmety prichádzajú zhora, postavy si budujú predstavu o božstve, ktorému sa nakoniec úplne odovzdajú. Až v závere filmu narácia prezrádza, že pixilované postavy žili v krabici, v akomsi mikrosvete v rámci toho „nášho“, zobrazeného ako live action. Formálna štruktúra filmu je paralelou k matrioške. Pohyblivá ostrá hrana tieňa v závere filmu (hraná pasáž s inými postavami) naznačuje, že aj my žijeme len v krabici.

Na žánrové konvencie low-key svietenia v horore odkazujú komediálne filmy *Frankenhand* (obr. 17) a *Pár milimetrov pod koreňom* (obr. 18).



Obr. 17



Obr. 18

Kým film *Frankenhand* je primárne paródiou na horor, *Pár milimetrov pod koreňom* využíva hororové prvky len čiastočne v niektorých scénach. Je to groteska a niektoré jej gagy sú založené na prvkoch parodizujúcich horor.

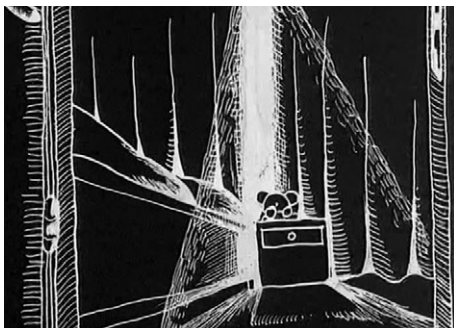
Dominantné low-key svietenie je súčasťou aj jediného filmu kolibskej generácie *Drotárska púť*. Autorka Helena Slavíková-Rabarová pôvodne študovala na Elektrotechnickej strednej škole v Bratislave v odbore javiskovej techniky, osvetlenia a zvuku a neskôr pôsobila ako osvetľovačka v Štátnom bábkovom divadle.⁷ Nielen v *Drotárskej púti*, ale aj vo svojich starších filmoch (napr. *Slncová panňa*) výrazne pracuje so svetlom. Osvetlenie v tomto filme nemá naratívnu funkciu, ani explicitne neodkazuje na filmové konvencie, ani svetelnými podmienkami neinformuje o časti dňa. V prvom rade vytvára ťaživú pochmúrnú atmosféru a takto prezentuje život drotárov. Film teda sprostredkúva ťažký život chudobných drotárov, ktorí opúšťali svoje rodiny a šli do sveta hľadať obživu. Osvetlenie je v tomto filme aj technickým riešením animácie. Potláča skutočnosť, že drôtené artefakty sú statické a neživé. Osvetlením len určitých častí objektov a pohybom svetla a tieňa dochádza k miernej dynamizácii a priori statických objektov. Trefou funkciou osvetlenia vo filme *Drotárska púť* je zafarbenie redukovanej farebnosti drôtu a vytváranie symbolických významov. Použitím farebného svetla je mizanscéna sfarbená do zelenej a žltej farby, ak sa časť príbehu odohráva v exteriéri, červené svetlo zase signalizuje nebezpečenstvo a oheň

⁷ Z rozhovoru s Helenou Slavíkovou-Rabarovou, s. 3. In *Online lexikón slovenských filmových tvorcov*. Dostupné na <http://ftf.vsmu.sk/files/ORALHISTORY_HELENA_SLAVIKOVA.pdf>.

v scéne s drakom, teplé oranžové svetlo označuje drotárov domov, modré osvetlenie konštruuje oblohu a pod.

V obmedzenej miere v rámci jedného filmového diela sa low-key svietenie objavuje najčastejšie v kontexte dennej doby na odlíšenie dňa a noci, pričom noc a tma so sebou viažu konotáciu nebezpečenstva a tajomstva. Vo filmoch *Kamene*, *Posledný autobus*, *Nazdravíčko* a *Pôvod sveta* je noc časom dňa, v ktorom sa nebezpečnosť v tme skrývajú a vynárajú sa z nej.

Kreslený film *Vedieť* pri animácii osvetľovanie nepoužíva, ale svetelné podmienky zakresľuje – sú súčasťou predkamerového výtvarného artefaktu. Situáciu v tmavej miestnosti, v ktorej spí mama hlavnej postavy (chlapca), zobrazuje sujet kontrastom sytej čiernej a bielej farby, čím vytvára dojem negatívu (obr. 19).



Obr. 19

Zo slobodného exteriéru, ktorý patrí všetkým, prechádza chlapec do priestoru patriaceho výlučne matke. Navyše sa z tohto priestoru rozhodne zobrať matki ne okuliare. Situácia je pre neho nebezpečná, pretože matka sa môže zobudiť. Tma v miestnosti má aj ďalšiu funkciu. Chlapec ide do spálne po okuliare, aby bližšie preskúmal žabu – odhalil jej tajomstvo, „osvetlil skutočnosť“. Z tmavej miestnosti sa dej presúva znova do svetlého exteriéru, kde chlapec pomocou zväčšujúceho skla z okuliarov študuje anatómiu žaby. Tma a svetlo sú vo filme *Vedieť* paralelou k nevedomosti a poznaniu.

Svetelné podmienky mizanscény sú zakreslené aj vo filme *Prach a ligot*, kde majú významnú naratívnu funkciu. High-key svietenie zobrazuje mladú ženu, ktorá obdivuje na veľkomeste ligot. Low-key svietenie predstavuje mizériu bezdomovca v prachu veľkomesta. V priebehu filmu sa ich svety približia.

Vo filme *Hra* osvetlenie pomáha konštruovať implicitný význam filmu. Hráči osvetlení low-key spôsobom predstavujú zástancov troch rôznych mocenských strán. Rozohrávajú svoju vlastnú hru, pričom karty, ktoré predstavujú pešiakov, umierajú v boji. Osvetlenie akcentujúce tmu okolo stola poukazuje nielen na to, že vojenské príkazy prichádzajú od stola, ale aj na to, že tento stôl sa nachádza v utajovanom, do tmy ponorenom priestore. Moc je teda zobrazená ako súčasť skrytého tmavého podsvetia. Hranice svetla a tieňa nie sú však extrémne ostré, a tým sa tento expresívny účinok oslabuje. Téma filmu je spracovaná nie prostredníctvom žánrových konvencií drámy, ale grotesky. Grotesknosť má v súčinnosti s témou trpkú príchuť (obr. 20).



Obr. 20

2. Kamera

Kamera sníma mizanscénu. Pri výrobe animovaného filmu sníma kamera objekty umiestnené v priestore (horizontálne umiestnenie kamery) alebo na ploche (vertikálne umiestnenie kamery). V prípade počítačovej animácie je kamera virtuálna a prispôbuje sa buď snímaniu plochy alebo trojrozmerného priestoru.⁸ Z formálneho hľadiska je však jedno, či ide o reálnu alebo virtuálnu kameru, pretože vo filme sa prejavuje rovnako.

2. 1. Kompozícia

To, akým spôsobom sú umiestnené objekty v mizanscène vzhľadom k filmovému rámu i navzájom, charakterizuje kompozícia. Pohybom objektov a strihom sa takmer v každom filme neustále mení kompozícia filmového obrazu. Vo vzťahu k celkovému počtu 47 filmov je veľmi veľa spôsobov usporiadaní objektov, preto sa kompozícia poväčšine nedá kvantifikovať tak, ako predošlé stylistické prvky. Kvantifikovanie kompozičných postupov by si vyžadovalo samostatný, časovo náročný výskum.⁹ Vo všeobecnosti možno skonštatovať, že vyvážená kompozícia s objektmi sústredenými do stredu dominuje, avšak počas filmu sa mení. Funkcia vyváženej a nevyváženej kompozície, symetrickej, z pohľadu línií uhlopriečnej, vertikálnej alebo horizontálnej a i. môže byť v rôznych filmoch rôzna a niesť rôzne významy. Avšak kompozície extrémne nevyvážené alebo extrémne symetrické, ktoré by na seba a na svoj význam vzhľadom k celku filmu výrazne upozorňovali, sú menej časté. Priblížme si niektoré z tých výraznejších kompozícií.

Scéna svadby v *Drotárskej púti* ako sakrálna situácia je zobrazená viacerými symetrickými kompozíciami a ornamentálnymi objektmi. Symetria má v našom svete, ktorý sa zdá byť náhodný a chaotický, výsostné postavenie a konotuje nadpozemskosť.

⁸ Bezkamerová animácia, teda animácia realizovaná priamo na filmovom páse, sa v sledovaných filmoch nevyskytla.

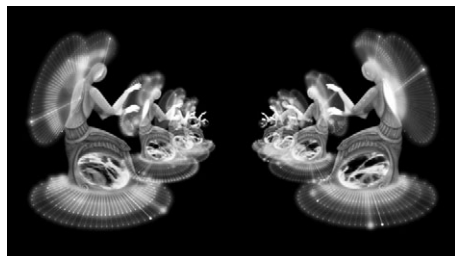
⁹ O pravidlách a princípoch kompozície v animovanom filme pozri GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*, s. 5 – 23.

Témou filmu *Sneh* je hľadanie dokonalosti, a preto sa symetria ako vizualizovaná dokonalosť stáva súčasťou kompozície obrazu. Vo chvíli, keď už Maja úplne upadne do iluzívneho sveta, symetria sa stane dosiahnuteľnou. Informuje o tom stranovo symetrický záber snehovej vločky nad posvätnou horou Kailáš (obr. 21).

Posvätnosť astrálneho sveta vo filme *Moon* je tiež zobrazená stranovou symetriou. Konkrétne sú takto zobrazovaní anjeli (obr. 22).



Obr. 21



Obr. 22

Ťaživosť neznámeho tmavého priestoru okolo robota z filmu *Pružinka* sme už spomínali. Tento pocit umocňuje aj výrazne nevyvážená kompozícia s dominujúcou čiernou plochou, voči ktorej je robot bezmocne malý.

Filmy s rovnakou témou alkoholizmu *Nazdravíčko* a *Každodenná paša* používajú rozličnú kompozíciu. Uhlopriečna kompozícia vo filme *Nazdravíčko* signalizuje opitost' hlavnej postavy, čo ešte umocňujú krivé línie dedinskej architektúry (obr. 23).



Obr. 23

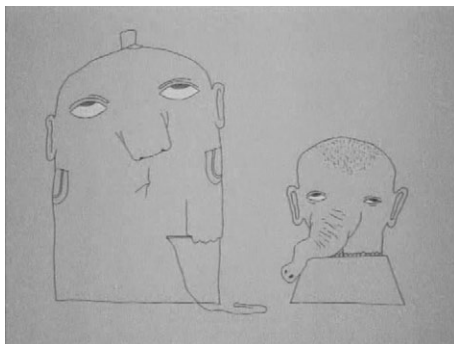
Opitost' postavy v horizontálne komponovanej snímke *Každodenná paša* je vizualizovaná len mentálne subjektívnou naráciou. Tá priamo sprostredkúva stavy opitosti hlavnej postavy.

Zmena horizontálnej kompozície na vertikálnu je kľúčová vo filme *Krokodíl sa ne-series*, pretože signalizuje potrebu prehodnotiť vnímanie filmového a mimofilmového priestoru.¹⁰

Vo filme *Keď nie tak nie* slúži nevyvážená kompozícia humoru. V ľavej polovici obrazu je veľký ale neaktívny (nehybný) krotiteľ a v pravej polovici je malý, dominantne aktívny slon. Nevyvážená kompozícia ešte umocňuje neschopnosť a apatiu

¹⁰ Pozri podkapitolu Kompozičné vzťahy záberov.

človeka a naopak enormnú snahu malého slona. Navyše, prevrátený pomer veľkostí postáv vzhľadom ku skutočnosti má tiež emocionálny groteskný účinok (obr. 24).



Obr. 24

Odlišnosť sveta tehotných žien verzus plavcov a plavkyň zobrazuje vo filme *Bublina* nevyvážená kompozícia. Kým tehotné ženy v jednej polovici obrazu sa takmer nehýbu, v druhej dolnej polovici obrazu prechádzajú z jednej strany na druhú aktívni plavci, pričom väčšinou je toto pole prázdne (obr. 25).



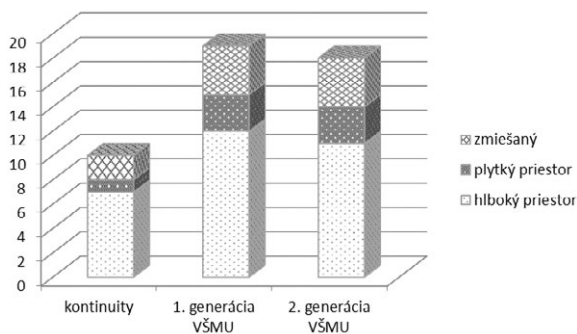
Obr. 25

Dynamiku filmu *Blue red* tvorí popri morfingu, kde sa prítomnosť premieňa na minulosť, aj uhlopriečna kompozícia. Dynamizujúcim prvkom sú aj uhlopriečne línie priznaných ťahov ceruzky.

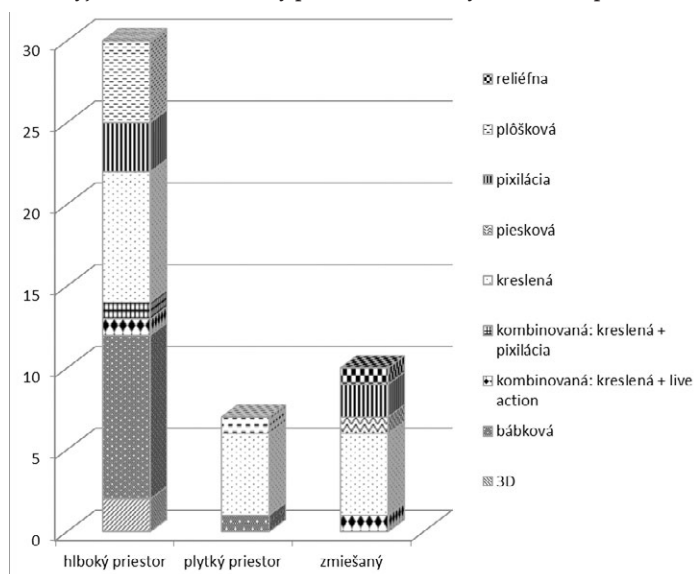
Ďalším aspektom filmového obrazu je kompozícia záberov do hĺbky, teda v perspektíve. Miera hĺbky priestoru je však rôzna. V niektorých filmoch dominujú zábery, ktoré zvyrazňujú hĺbku priestoru (hlboký priestor), v iných filmoch zase zábery hĺbku priestoru takmer úplne eliminujú a pôsobia plytko (plytký priestor). Sú však aj filmy, ktoré tieto extrémny striedajú (zmiešaný priestor). Vo všetkých generáciách prevláda tendencia prehľbovať priestor mizanscény, teda vytvárať ilúziu trojrozmerného priestoru na dvojrozmernom plátne.

Plôšková a najmä kreslená animácia sú síce pripútané k ploche, napriek tomu sú schopné štylistickými prostriedkami vybudovať ilúziu trojrozmerného priestoru podobne, ako to robí i fotorealistický film. Naopak, fotorealistický film môže vhodne zvolenými filmovými postupmi hĺbku filmového priestoru sploštiť.

Graf 12 Vyjadrenie vzťahu generácií k hĺbke priestoru (v počte filmov)



Graf 13 Vyjadrenie vzťahu hĺbky priestoru a techniky animácie (v počte filmov)



Graf 13 ukazuje, že animátori prehľbujú priestor za pomoci všetkých animačných techník, teda aj tých, ktoré sa primárne realizujú na ploche (kreslená a plôšková animácia). Plytký priestor, ktorý obraz štylizuje a tým sa vzdáva realistikosti, vytvárajú animátori aj pomocou techník animovania v priestore.

Bábková animácia s plytkým priestorom mizanscény je v špecificky animovanom filme *Viliam*. Hoci sú animované papierové objekty typické pre plôškovú animáciu, vystupujú do popredia a pracuje sa s nimi ako s bábkami. Avšak ich hrúbka je veľmi malá, sú to teda plošné objekty, mierne odpútané od plochy (obr. 26).

Témou filmu je reálny verzus vymyslený svet. Ten, ktorý si hlavná postava vymyslela, je 2D – nakreslený. „Reálny svet“ zastupujú papierové bábky a objekty. Avšak vzhľadom k nášmu reálnemu svetu je ten filmový vymyslený, čo zvyrazňuje sebareflexivita animovaných papierových objektov ležiacich na rozhraní 2D a 3D.



Obr. 26

Symptomatický význam takéhoto použitia techniky animácie v kombinácii s fabulou sa vzťahuje k dnešnej ikonickej dobe. Človek je neustále atakovaný množstvom vizuálnych obrazových podnetov z printových i audiovizuálnych reklám, televízie, filmov, mobilných zariadení a i., takže sa sám stáva súčasťou virtuálneho sveta.

Fotorealistický obraz pixilovaných filmov *Pôvod sveta* a *Každodenná paša* radíme do kategórie tzv. zmiešaného priestoru, kde sú zábery komponované aj do plochy, aj do väčšej hĺbky. Hoci je predkamerový priestor určený k pixilácii primárne trojrozmerný, výsledná mizanscéna pôsobí často plytko. Fotorealistický film sa tak snaží viacej priblížiť ku konvenciám animovaného filmu realizovaného na ploche. Vo filme *Každodenná paša* je toho dôkazom nielen kompozícia. V prvom rade je to použitie plošných bábok – kravy, pes a lienka sú plošné objekty umiestnené do priestoru (obr. 27 a 28). Postava človeka je síce fotorealistická, hrá ju živý herec, ale maska ho štylizuje do kreslenej postavy – líca má namaľované ako dva červené kruhy, čiže schematicky. Raz sa objaví prídavná maska aj na očiach (obr. 29).



Obr. 27



Obr. 28



Obr. 29

Obraz je komponovaný horizontálne. Postavy sa najčastejšie presúvajú po horizontálnej línii z jednej strany na druhú. Perspektíva ukazujúca hĺbku priestoru sa objavuje len v niekoľkých záberoch. Podobné kompozície možno nájsť aj vo filme *Pôvod sveta*. Tie sú však v priamom kontraste so zábermi s extrémnou hĺbkou veľkého celku krajiny.

Plochosť priestoru možno chápať ako označenie povrchnosti a nedokonalosti postáv. Vo filme *Každodenná paša* vedie hlavná postava plytký život, pretože, ako napovedá názov, každé ráno vstane, vyženie kravy na lúku, opije sa a vráti sa domov. Namiesto pastiera odvedie kravy do maštale pes. V *Pôvode sveta* je veľkosť a majestátnosť boha Tupana zobrazená vo veľkých celkoch v hlboknej priestorovej perspektíve (boh je vo veľkých celkoch v rôznej vzdialenosti od kamery), kým nedokonalé a povrchné ľudské bytosti sú zobrazené v plochejšej kompozícii (obr. 30 a 31). Extrémnu podobu



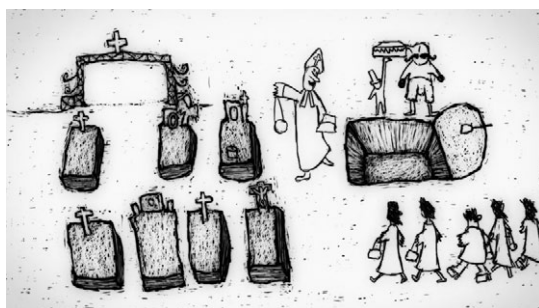
Obr. 30



Obr. 31

naberá plochosť záberu, keď sa postavy tak ako v *Každodennej paši* pohybujú po horizonte zo strany na stranu.

Najviac porušuje pravidlá perspektívy film *tWINS* o nevyváženom vzťahu siamských dvojčiat. Hĺbka priestoru tu nie je len absentujúcim zobrazením (ako napr. v extrémnej forme vo filme *Keď nie tak nie*, kde nie je žiadne pozadie, len dve postavy v rovnakej vzdialenosti ku kamere), ale hlboký priestor sa transformuje na plochu takým spôsobom, že narušuje pravidlá perspektívy. Film tým ešte viacej získava naturálnu drsnosť a súčasne grotesknú podobu (obr. 32).



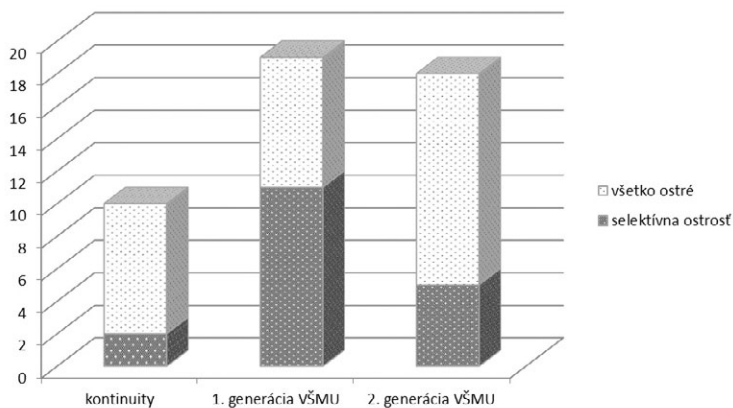
Obr. 32

O hĺbke priestoru informuje okrem rozmiestnenia objektov v perspektíve aj selektívna ostrosť, keď kamera využíva zaostrenie na niektorú časť priestoru a rozostrenia zvyšku priestoru. Možnosť zaostrovania a rozostrovania bola v skúmanej vzorke filmov využívaná menšinovo, pričom najviac s ostrosťou obrazu manipuluje 1. generácia študentov VŠMU.

Popri budovaní hĺbky priestoru môže mať selektívna ostrosť viacero funkcií. Primárnou funkciou je viesť pohľad diváka pri záberoch, ktoré sú komponované vo viacerých plánoch. Sekundárnou funkciou je vytváranie významu. Žánrová konvencia viacplánovej kompozície a selektívnej ostrosti má parodický účinok vo filme *Čmuchaľ a sviňa zasahujú* (obr. 33).

Komický účinok vzniká v spojení štylistických prvkov splošťujúcich priestor: slabšie nasýtenie mizanscény (priemerná hustota), absencia tieňovania kriklavo farebných plôch a high-key svietenie so selektívnym zaostrením. Selektívne zaostrenie takéhoto pomerne plochého priestoru potom pôsobí nepatrične, groteskne.

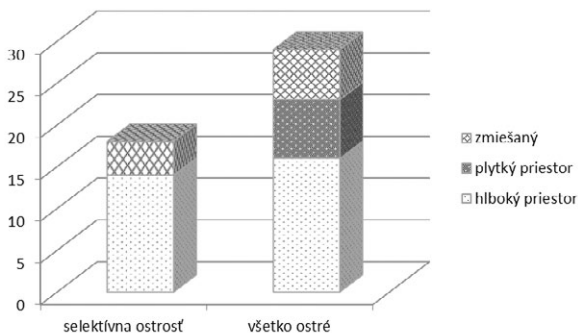
Graf 14 Vyjadrenie vzťahu generácií a hĺbky ostrosti (v počte filmov)



Obr. 33

Ak je selektívna ostrosť v priamom vzťahu k perspektíve (hĺbke priestoru), vynára sa otázka, aká je závislosť týchto dvoch prvkov v sledovanej skupine filmov. Z grafu 15 jasne vyplýva, že až do takej miery štylizácie, aby bol spojený prvok plytkej kompozície so selektívnou ostrosťou, v skúmaných filmoch nedochádza, kým kombinácia zmiešaného priestoru (plytké aj hlboké kompozície) môžu obsahovať selektívnu ostrosť, tak ako vo filme *Čmuchaľ a sviňa zasahujú*.

Graf 15 Vyjadrenie vzťahu hĺbky ostrosti k hĺbke priestoru (v počte filmov)



2. 2. Rámovanie

Podobne ako rôzne spôsoby kompozície, ani druhy záberov nemožno kvantifikovať bez samostatného podrobného výskumu. Preto môžeme hovoriť len o zdanlivo prevažujúcich a dominantných prvkoch rámovania. Filmový rám ohraničuje určitú časť predkamerovej reality a zrealizovaním takéhoto výseku skutočnosti ju mení na mizanscénu.

Rámovanie určuje napríklad veľkosť záberov. V animovanom filme hrá väčšinou celé telo postáv, detaily tváre a herectvo len za pomoci mimiky sú skôr doménou fotorealistických live action filmov, kde aj ten najjemnejší pohyb tváre je schopný niesť veľké významy. Animovaný film do rôznej miery schematicky redukuje skutočnosť do obrazov. Preto je prirodzene dominantnou veľkosťou záberu práve celok postavy alebo postáv. Celok, podobne ako scéna v divadle, kladie dôraz na herectvo celej postavy. Nemožno však povedať, že animovaný film ako druh nepoužíva detaily tváre. Napr. tvár chlapca vo filme *Vedieť* prezrádza jeho fascináciu poznaním, detaily tváre vo filme *Čmúchal a sviňa zasahujú* majú komický účinok a pod. Avšak dominantou filmov sú celky. V ešte menšej miere ako detaily sú súčasťou filmov veľké celky a veľké detaily. V rakurzoch – uhloch pohľadu kamery – dominujú zábery vo výške očí postáv. Konvenčné využitie nadhľadov a podhľadov slúži k demonštrácii veľkosti a sily (podhľad) alebo naopak malosti a slabosti (nadhľad).

Rám je v skúmaných filmoch väčšinou odpútaný a pohybuje sa, ale v niektorých prípadoch pohyblivý rám úplne absentuje a celý film je zložený zo statických záberov. Z celkového počtu 47 filmov má 6 filmov takmer výlučne statický rám a rovnaké početné zastúpenie z pohľadu generácií. Sú to napríklad filmy *Každodenná paša* a *Viliam*, o ktorých sme uvažovali v súvislosti so sploštením priestoru. Pohyblivá kamera je ako prieskumník v priestore. Jej pripútaním sa ilúzia priestoru naruší. V porovnaní so skutočnosťou je zase realistickejší pohyblivý rám, nakoľko aj ľudské videnie orámované periférnym videním týmto rámom hýbe.

Naopak, veľmi dynamická kamera je v plôškovom filme *Lionardo mio*. V súčinnosti s použitím kompozície v perspektíve vytvára ilúziu priestoru, hoci technika animácie je realizovaná animovaním plochy. Dynamický pohyblivý rám zvyšuje akčnosť naháňačky vo filme *Dvojhlasná invencia a mol*, dynamizuje boje kariet vo filme *Hra* i poznávací proces chlapca vo filme *Vedieť*, tancuje spolu s postavami vo filme *Kamene*, sleduje unikajúceho chlapca vo filme *Chyťte ho!*, buduje priestor neobmedzenej narácie vo filme *Pandy* alebo sprevádza postavy a rekvizity vo vizuálnej slučke filmu *Bells*. V neposlednom rade pohyblivý rám zvyšuje atraktivnosť a oživuje a priori statické artefakty určené na animovanie.

3. Strih

Strihom sa vo filme uskutočňuje spájanie záberov. Je niekoľko spôsobov, akými sú jednotlivé zábery spojené. V prvom rade je to ostrý strih, ktorý vo vybranej vzorke filmov dominuje. V druhom rade sú to zatmievačky/roztmievačky, ktorými sa väčšinou z úvodnej titulkovvej sekvencie dostáva divák do príbehu a naopak, v závere je zatmievačka signálom, že príbeh skončil. Stieračky sa na spájanie záberov využívajú minimálne (4 filmy). Z hľadiska strihu je však zaujímavé sledovať kompozičné, ryt-

mické, priestorové a časové vzťahy záberov, ktoré však nemožno kvantifikovať. Uvedieme preto len niekoľko výrazných príkladov, aby sme priblížili prácu so strihom v sledovaných filmoch.

3. 1. Kompozičné vzťahy záberov

Pomerne častým rozprávačským postupom je uvádzanie paralel a paralelná montáž, teda to, čo sa v tom istom čase deje súbežne na viacerých miestach. Paralely sú častým postupom aj v konštruovaní kompozičných vzťahov záberov. Vo filme *Sneh* sú podobné farebné a tvarové kompozície susediacich záberov prostriedkom na striedanie predvedených udalostí z mužovho života s udalosťami Majinho života.

Paralelné kompozície však upozorňujú na prílišnú podobnosť života Maje a jej muža a ukazujú, ako sa ich životy prelínajú, hoci podľa toho, ako udalosti prezentuje Maja, je muž na úplne opačnej strane sveta (obr. 34 a 35).

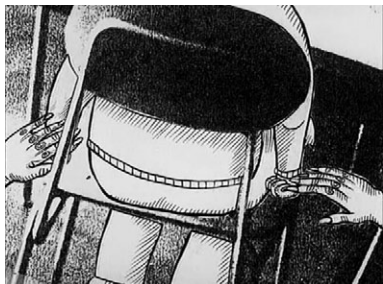


Obr. 34

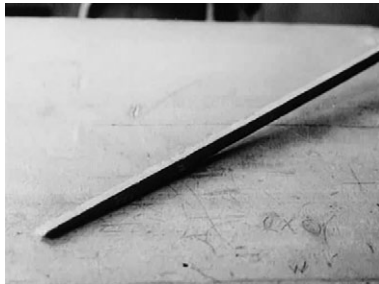


Obr. 35

V paralelnej montáži sú vo filme *Kamene* predstavené denné práce mužov a ženy. Podobnosť kompozície (napr. žena drží metlu, muži držia lopaty) spája ženský svet s mužským, ale ich detailná odlišnosť ich rozdeľuje. V *Poslednom autobuse* paralelná kompozícia pripodobňuje útek vlka pred poľovníkmi k úteku celého autobusu zvierat z lesa. V snímke *O ponožkách a láske* je lúčenie pred odchodom do práce komponované rovnako ako privítanie. Rovnaká kompozícia upozorňuje na odlišné inscenovanie situácie – muž je v tomto zábere omnoho unavenejší a žena je sklamaná jeho náladou. *Prach a ligot* uvádza kompozičné paralely neustále i keď s odlišnou farebnosťou. Kompozičné vzťahy záberov vo filme *Vedieť* zase pomáhajú konštruovať pocit chaosu. Striedaním záberov s opačnými uhlopriečnymi líniami filmová forma upozorňuje na chaotické a neprirodzené školské vzdelávanie (obr. 36 a 37).

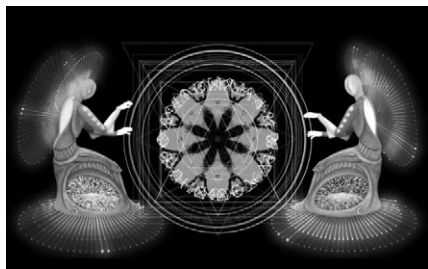


Obr. 36



Obr. 37

Naopak, poriadok a harmóniu konštruje film *Moon* (obr. 38 a 39). V astrálnom svete sú takmer všetky objekty harmonické – okrúhle, čo ešte umocňuje ich často sa opakujúca kompozícia do sústredných kruhov. Filmové rozprávanie je tak napriek sklamaným očakávaniam z minimalizácie narácie neustále harmonizované a v prvom rade má filmová forma kontemplatívnu funkciu.



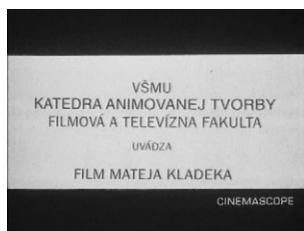
Obr. 38



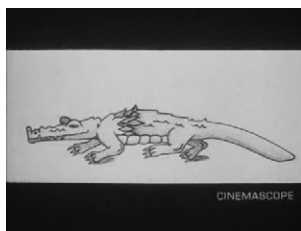
Obr. 39

Konvenčné vnímanie filmového rámu, kompozície obrazu a najmä kompozičné vzťahy záberov sú nástrojom na vytvorenie komediálneho účinku vo filme *Krokodíl sa neserie*. Humor je založený na výraznej sebareflexivite narácie. Sujet vo filme *Krokodíl sa neserie* najprv neprezrádza vzťah medzi krokodíлом a dievčatkou sediacim na záchode. Narácia je neobmedzená a objektívna – nefixuje sa na žiadnu postavu. Najskôr sa zobrazia všetky titulky k filmu v širokouhlom formáte obrazu s textovým označením formátu „cinemascope“ (obr. 40). V prvom zábere sa objaví v ráme cinemaskopu kráčajúci krokodíl (obr. 41). V druhom zábere je stále v ráme cinemaskopu dievčatko sediace na záchode (obr. 42).

V treťom zábere už nápis „cinemascope“ nie je, hoci rám, i keď s užšou spodnou časťou, je zachovaný (obr. 43).



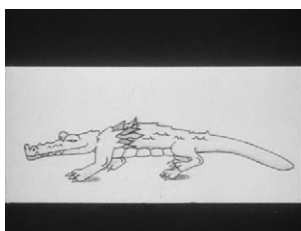
Obr. 40



Obr. 41

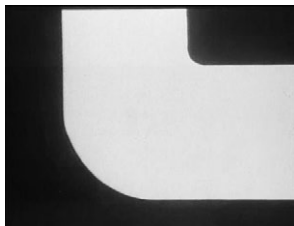


Obr. 42

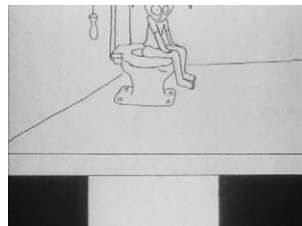


Obr. 43

Kamera sa následne posunie pred krokodíla a vidíme, že rám nie je filmovým rámom, ale len rámom v mizanscène a predstavuje potrubie, ktoré sa z horizontálneho mení na vertikálne a vedie až k záchodu dievčatka (obr. 44 a 45).



Obr. 44



Obr. 45

Následný pohľad kamery na dievčatko sediace na záchode má také krátke trvanie, že sa oň divák ani nestihne báť, a už mizne za špliechania krvi v záchode. Film založený na jednom gagu je tak údernejší.

3. 2. Rytmické vzťahy záberov

Rýchle striedanie krátkych záberov v prvom rade filmy dynamizuje. Túto funkciu majú krátke zábery najčastejšie pri zobrazení naháňačiek, napr. vo filmoch *Dvojhlasná invencia a mol* alebo *Nazdravičko*. O kompozícii obrazov vo filme *Vedieť* v scéne chlapcovho pobytu v škole sme už hovorili. Chaos a agresivitu školského systému však zvyrazňuje aj rýchly sled krátkych záberov. Ich rýchly spád v kombinácii s veľmi nasýtenou mizanscénou konštruuje chaos aj vo filme *Lionardo mio* a demonštruje tak účinky hnacieho motora príbehu – túžby.

Pomerne krátke zábery filmu *Bábätko na horách* majú groteskný účinok. Kým mama s kamarátkou klebetia na ulici, bábätko stihne zažiť veľké množstvo situácií. Náhle skrátenie záberov je súčasťou montážnych sekvencií skracujúcich čas rozprávania aj vo filmoch *Nemocnica*, *Chyťte ho*, *Pandy* a *Osud prasiatka*. Tieto filmy sú však zaujímavejšie v súvislosti s časovými vzťahmi záberov.

Dynamiku a zmenu rytmu filmového obrazu zabezpečuje tiež vnútrozáberová montáž, realizovaná pohybom filmového rámu (pohybom kamery). Špecifickým prostriedkom vnútrozáberovej montáže v animovanom filme je morfung, teda zmena tvaru objektu v jednom zábere. Vnútrozáberová montáž dynamizuje najmä film *Kto je tam?*, montážnu sekvenciu evolúcie vo filme *Pandy* a iné.

Extrémne náhla zmena v rytme strihu je súčasťou filmu *Osud prasiatka*. Po montážnej sekvencii kratších záberov, ktoré prezentujú štúdium a výskum prasiatka na Harvarde (montážna sekvencia s množstvom elíps ukazuje plynutie času), sa tempo strihu spomalí a zábery sa predĺžia – prasiatko ide po rodnej dedine s diplomom pod pazuchou. Dlhšie zábery však vystriedajú kratšie a jeden extrémne krátky záber fotorrealistických prasacích hláv po tom, ako sused prasiatko zakole.

3. 3. Priestorové vzťahy záberov

K základným funkciám strihu patrí budovanie priestoru. Na základe radenia záberov si divák v mysli vytvára konštrukciu priestoru, kde sa dej odohráva. Narušenie

priestorovej a časovej kontinuity v niektorých filmoch však túto konštrukciu viac či menej sťažuje. Vo filme *Bábätko na horách* vyšetruje lekár v sanatóriu tri údené kolená – premenených turistov, ktorí veľa fajčili. Kompozícia prvého a druhého záberu ukazuje, že doktor a operačný stôl s údenými kolenami sú na opačných stranách miestnosti. Napriek tomu je pozadie v polodetaile doktorovej tváre po tom, čo už prešiel k operačnému stolu, rovnaké ako v prvom zábere, čiže sa zdá, že sa doktor nepohol z miesta. Nepresná manipulácia s priestorom tak podčiarkuje základný štylistický postup – morfing. Manipulácia s tvarmi (napokon, aj línie objektov sú zvlnené) reprezentuje neustálu „tekutosť“ animovaného filmu.

Problémom je skôr budovanie priestoru vo filmoch *Ekomorfoza* a *Drotárska púť*. V *Ekomorfoze* je jeden záber, ktorého miesto v príbehu sa dá ťažšie identifikovať. Najväčší celok miestnosti, aký filmový rám ponúka, je mizanscéna s kaktusom, stolom, kreslom a kávovarom, na pravej strane filmového rámu je vidno kúsok modrého závesu. Záber na ľavú stranu miestnosti zase ukazuje pri ľavej strane rámu kúsok modrého závesu a vchodové dvere. Avšak ani pri tomto pohľade nevidíme z okna nič (obr. 46 a 47).

Záber na továrenské komíny, ktorý prichádza o niečo neskôr, preto pôsobí rušivo a narúša kontinuitu (obr. 48).



Obr. 46



Obr. 47



Obr. 48

Bočné rámovanie modrým závesom nie je dostatočným prostriedkom pre zachovanie priestorovej kontinuity a zorientovanie sa v priestore fabuly, nakoľko je odlišné aj výtvarné riešenie záberu – plastové fľaše sú z úplne iného materiálu ako všetky ostatné plastelinové objekty filmu.

V *Drotárskej púti* je záber, kde sú gazda a jeho učeň pri kríži spolu s ostatnými

dedinčanmi. V nasledujúcom zábere vidno, ako drotár a učeň opustili dedinčanov a teraz prechádzajú rozľahlou kopcovitou krajinou. Po ďalšom strihu sa však znova objavia dedinčania pri kríži a drotár s učňom sú len o malý kúsok ďalej než v prvom zábere. Vložené zábery predstavujúce putovanie tak narušujú priestorovú kontinuitu, pričom toto narušenie nemá žiadnu funkciu. Takéto „chyby“ ale divák prehliadne či odpustí, pretože sa zameriava dominantne na príbeh. Ak je ten zrozumiteľný, vykompenzuje aj nedôsledné budovanie priestoru.

3. 4. Časové vzťahy záberov

Súčasťou filmového rozprávania sú elipsy – výpustky. Sujet môže vypúšťať nepodstatné a samozrejme veci, ako napr. zapnutie všetkých gombíkov na kabáte pri obliekaní postavy, samotné vstávanie postavy každé ráno, celú cestu postavy do práce a pod. Takéto elipsy si divák ani nevšimne. Omnoho zreteľnejšie sú elipsy, ktoré v niekoľkých záberoch, v niekoľkých situáciách sujetu predstavia udalosti fabule mnohých rokov. Najdlhší časový úsek fabuly zobrazuje montážna sekvencia evolúcie vo filme *Pandy*. *Nemocnica* využíva elipsy na skrátenie času výstavby nemocnice. Táto montážna sekvencia pozostáva z viacerých detailov rúk a stavebárskych nástrojov. Skrátenie sujetu *Pandy a Chyťte ho!* vo vzťahu k fabule využíva konvencie vlastné hranému filmu – predvedenie niekoľkých novinových titulkov. Montážna sekvencia pozostávajúca z elíps je aj súčasťou filmu *Osud prasiatka* a znázorňuje mnohoročné štúdium postavy.

Elipsa vypúšťajúca kratší časový úsek je napríklad vo filme *Nová doba* zrealizovaná prostredníctvom prelínačky. Vo filme *Vedieť* je súčasťou vnútrozáberovej montáže. Postava chlapca skočí pod posteľ za žabou a vylezie rovno na trávu. Jeho presun z interiéru do exteriéru sujet vypustil. Boh Tupan vo filme *Pôvod sveta* sa presúva púštnou krajinou. To je znázornené strihom po osi, ktorý vypúšťa celé časti trajektórie jeho pohybu. Film *Kufor* obsahuje konvenciu typickú pre hrané filmy, keď je zo sujetu vypustený čas nahradený vložením medzitulku, ktorý informuje o uplynulom časovom úseku. Film *Bublina* originálne manipuluje s časom a priestorom. Zoznámenie muža a ženy, ich chodenie, počatie dieťaťa a deväť mesiacov tehotenstva i pôrod sa odohrávajú stále na tom istom mieste, akoby počas jednej návštevy plavárne. Životný priestor partnerov prirovnaný ku plavárni môže byť vnímaný aj jednoduchšie, nemetaforicky, a to tak, že sujet zobrazuje len tie úseky života partnerov, keď sú na plavárni. Všetko ostatné vypúšťa.

4. Zvuk

Špecifikom animovaného filmu v kontexte zvuku je, že v ňom a priori absentuje kontaktný zvuk. Celá zvuková stopa musí byť od základov skonštruovaná – nadizajnovaná. Náhoda je v ozvučovaní animovaného filmu takmer vylúčená.

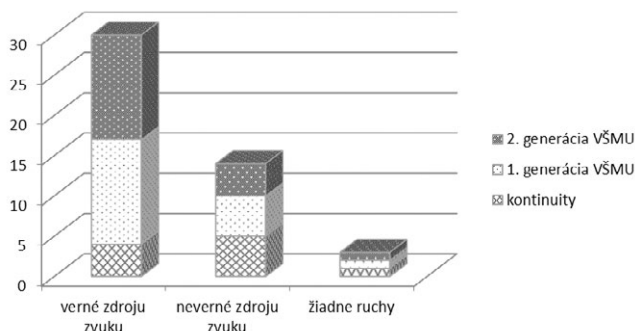
4. 1. Ruchy

Absencia kontaktných ruchov ako priameho spojenia s predkamerovou skutočnosťou otvára najmä otázku realizmu ozvučenia a vernosti ozvučenia vzhľadom k filmovej diegéze. „Jestliže má divák pocit, že zvuk pochádza z príslušného zdroje v die-

getickém svĕte filmu, pak je věrný bez ohledu na skutečný zdroj zvuku během jeho výroby,¹¹ píše Bordwell najmä o zvuku v live action filmoch. Rovnaké pojmy – zvuk verný/neverný zdroju – možno aplikovať aj na animovaný film.¹² Štylizácia obrazu síce posúva hranice toho, čo je alebo nie je verným resp. neverným zvukom vzhľadom k jeho vizuálne štylizovanej podobe zdroja, stále však platí, že o jeho vernosti resp. nevernosti rozhoduje divák v procese vnímania filmovej diegézy.

Dominantným spôsobom ozvučovania filmov v našom výbere je aplikovanie zvukov verných svojmu zdroju. Z pohľadu generácií zvukovú stopu štylizuje, vzdaľuje realistikosti, generácia zastúpená kontinuitami, teda najmä staršími kolibskými animátormi. Štylizácia nespočíva len v používaní zvukov neverných svojmu zdroju, ale aj v absencii ruchov, ktoré v realite neustále vytvárajú zvukové prostredie.¹³

Graf 16 Vyjadrenie vzťahu ruchov a generácií (v počte filmov)



Zadenie filmov do kategórií podľa typu ruchov závisí od miery ich využitia v konkrétnom filme. Film *Terra Nullius* napr. využíva aj niektoré štylizované ruchy, ako ozvučenie tela muža ako pískajúcej gumenej hračky, avšak v porovnaní s inými filmami vo výrazne menšej miere. Ostatné zvuky v tomto filme sú veľmi realistické, verné zdrojom zvuku (praskanie konárov, zvuk vetra, zvuk vody, šuchot krokov po tráve, zvuky vtákov a pod.). Ruchy neverné zdroju zvuku a ozvučovanie formou mickeymousingu¹⁴ majú funkciu gagov v komediálnych filmoch, kým realistické ozvučenie je súčasťou dramatickejších žánrov vyžadujúcich emocionálnu účasť a empatiu diváka a týka sa najmä filmov z tzv. ženského prúdu.

¹¹ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, s. 362.

¹² Mój predchádzajúci výskum sa zameriaval na zvukový dizajn slovenského animovaného filmu v celom jeho regionálnom historickom kontexte. Kým v tejto štúdiu používam neoformalistický prístup dvojice Bordwell a Thompsonová, a preto preberám aj ich terminológiu zvuk verný a neverný svojmu zdroju, staršia štúdia k skúmaniu zvuku využíva mnou navrhované termíny štylizovaný a realistický zvuk v podobnom význame. Pozri ŠOŠKOVÁ PERĐOCHOVÁ, Eva. Ruchy v slovenskom animovanom filme I. In *Slovenské divadlo*, 2013, roč. 61, č. 4, s. 435 – 446; tiež ŠOŠKOVÁ PERĐOCHOVÁ, Eva. Ruchy v slovenskom animovanom filme (2. časť). In *Slovenské divadlo*, 2014, roč. 62, č. 1, s. 122 – 136.

¹³ Štylizované ozvučenie je dominantným spôsobom ozvučovania animovaných filmov v kontexte celej slovenskej animovanej tvorby až do začiatku deväťdesiatych rokov 20. storočia. Príchodom novej generácie a jej tvorbou v školskom prostredí sa pomer štylizovaného a realistického ozvučenia obracia.

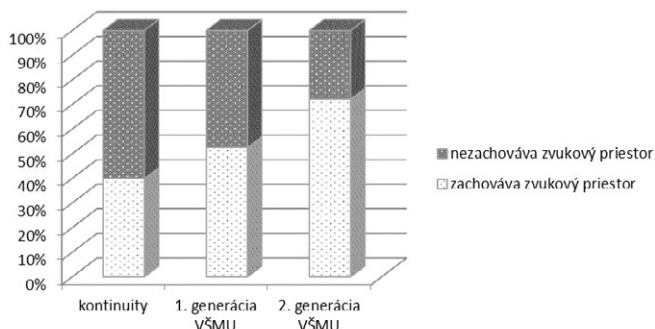
¹⁴ Akcentovanie pohybov objektov, ale aj vytváranie ruchov hudobnými nástrojmi tak, že sú tieto zvuky integrálnou súčasťou hudobnej kompozície.

4. 2. Zvukový priestor

Prostredie, v ktorom sa postava nachádza, je konštruované nielen výberom objektov do mizanscény, ale aj výberom zvukov do zvukovej stopy. Zachovávanie zvukového prostredia zapĺňaním adekvátnych, verných ruchov vedie k realistikosti, nakoľko aj v reálnom živote sme obklopení množstvom zvukov, a nielen tými, ktoré svojou aktivitou vytvárame my.

Aj v zachovávaní zvukového prostredia možno sledovať príklon filmov porevolučných generácií k realizmu, kým tendencia kontinuité smeruje skôr opačne.

Graf 17 Vyjadrenie vzťahu generácií k zvukovému priestoru (v percentách)

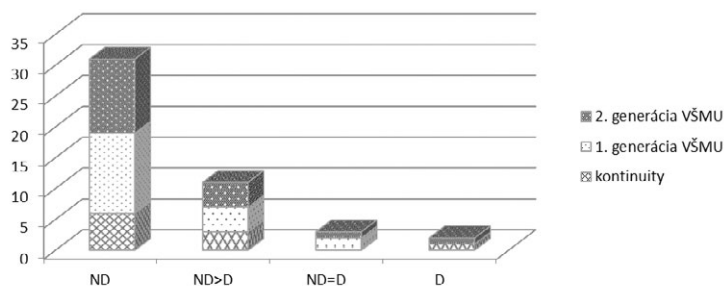


4. 3. Hudba

Druhou zložkou zvuku je hudba. V skúmaných filmoch je použitá hudba rôznych žánrov, pričom sa viackrát opakuje hudba spojená primárne so Slovenskom – folklórna hudba, dychovka a dominantný polkový rytmus. Často sa vo filmoch nových generácií objavuje ambientná hudba a klasická romantická hudba, z artificijálnej tiež hudba baroková, klasicistická a expresionistická. Súčasťou filmov býva v menšej miere aj jazz, rock, pop a i.

Hudba, ktorá je súčasťou diegézy, sa nazýva diegetická (D) a v skúmaných filmoch sa vyskytuje len sporadicky, kým nediegetická hudba (ND) výrazne dominuje.

Graf 18 Vyjadrenie vzťahu generácií a typu ruchov (v počte filmov)



Ozvučenie výlučne diegetickou hudbou je len vo filmoch *Posters* a *tWINS*. Nediegetická hudba, ktorá primárne pôsobí na divácke emócie a púta pozornosť nie sama na seba, ale k príbehu, tu úplne absentuje. *Posters* a *tWINS* sú o to naturalistickejšie a v kontexte filmových konvencií štylizovanejšie. Naturalistické je nielen priznanie nedokonalkej kresby, ktorá zabraňuje hlbšiemu stotožneniu sa divákov s postavami, ale aj ozvučenie. Zvuková stopa obsahuje niekoľko nedokonalých ruchov, pričom absencia nediegetickej hudby zvyrazňuje strih a menej plynulý pohyb animovaných postáv. Filmovou konvenciou je, najmä pri animácii, použitie nediegetickej hudby, ktorá strih a nedokonalosti animácie „uhládza“ a súčasne pôsobí na emócie divákov.

4. 4. Ľudský hlas

Ľudský hlas môže v animovanom filme plniť dve funkcie: sémantickú a zvukovú. Sémantická funkcia sa vzťahuje na jazyk, čiže na artikulovanú reč. Zvukovú funkciu ľudského hlasu určuje expresivita, teda nie „čo“, ale „ako“ niekto hovorí. Zafarbenie hlasu spresňuje význam slov v artikulovanej reči a v neartikulovanej reči je jediným nositeľom významu.¹⁵

Problém ozvučovania animovaných filmov ľudským hlasom je zložitý. Reč je síce prejavom realistického ozvučenia, keďže približuje zvukovú zložku skutočnému svetu, v praxi však zisťujeme, že artikulovaná reč pôsobí často štylizovane, ak sa diegeticky viaže k animovanej postave. Vysvetlenie tkvie v povahe znakov. Kým diegéta obrazu a ruchov sa skladá prevažne z ikonických znakov (vznikajú na základe podobnosti s označovaným predmetom), jazyk je zložený z konvenčných znakov. V slovách ako významových jednotkách nie je dostatočne zakódovaný charakter postáv či špecifiká, ktoré by zodpovedali ich štylizovanému vizuálnemu prejavu. Navyše, konvenčné znaky konotujú žiaduce a nežiaduce kultúrne a sociálne významy úzko späté s realiami mimofilmového sveta. Pre vytvorenie konzistentného fikčného sveta v animovanom filme nie je rozhodujúce to, čo postava rozpráva, ale ako to hovorí. Zvuková funkcia dialógov a monológov utvára charakter postáv vo vyššej miere, ako je to vo filmoch so živou hereckou akciou.

O použití ľudského hlasu v animovanom filme píše Jiří Kubíček: „Rozdíl mezi organičností, živočišností hercova hlasu a anorganičností, neživostí animovaného aktéra je odvěkým estetickým rozporem animace a loutkového divadla. Aby se tento rozpor odstranil, musí u diváka dojít k psychologickému spoji na základě zkušenosti, pocitu, konvence. Sám fakt, že neživý materiál, ať už se jedná o loutku nebo hřebík, promlouvá lidským hlasem, pak vede k tomu, že jakýkoli oživený aktér je v animaci přijímán jako zástupce člověka.“¹⁶

Psychologický spoj možno najlepšie doceliť redukovaním ľudského hlasu na jeho zvukovú funkciu. Tak vzniká neartikulovaná vymyslená reč bez konvenčných významov, príp. ľudské hlasové prejavy spojené s prostriedkami neverbálnej komunikácie – bezrečový hlasový prejav.

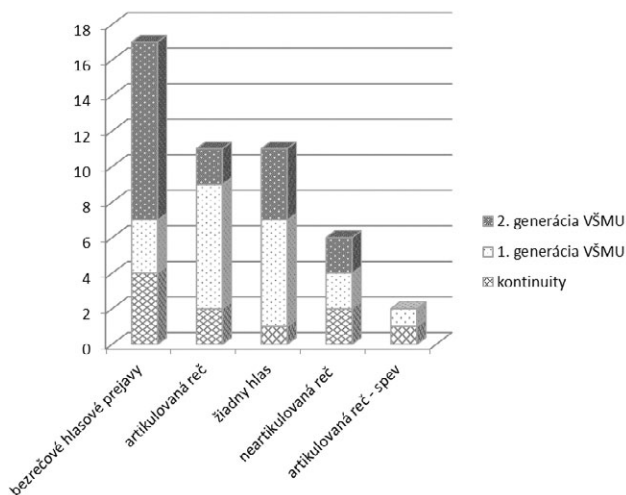
Dominantným spôsobom použitia ľudského hlasu pri ozvučovaní filmov je ozvučenie postáv bezrečovými hlasovými prejavmi. Tento spôsob dominuje vo filmoch

¹⁵ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění, 2004, s. 72.

¹⁶ Tamže, s. 74. Kubíček odvíja animáciu historicky od bábkového divadla. Zvuk v animovanom filme je však nekontaktný a preto ho nemožno priamo spájať s bábkovým divadlom.

kolibskej generácie a najmä 2. generácie VŠMU. Okrem absencie hlasu je tento spôsob prakticky najjednoduchší z možností ozvučenia antropomorfných postáv, pretože nevyžaduje tvorbu dialógov a ani nie je náročný na herectvo.

Graf 19 Vyjadrenie vzťahu použitia ľudského hlasu a generácií (v počte filmov)



Z grafu 19 popri vyššie uvedenom vyplýva i to, že 1. generácia VŠMU dominantne ozvučuje antropomorfné postavy artikulovanou rečou, pričom tento spôsob ozvučenia sa týka najmä ženského prúdu. Najviac pracuje so slovom v súčasnom slovenskom animovanom filme Ivana Šebestová. Aj tu sa teda prejavuje jej tendencia približovať animovaný film čo najviac ku konvenciám hraného filmu.

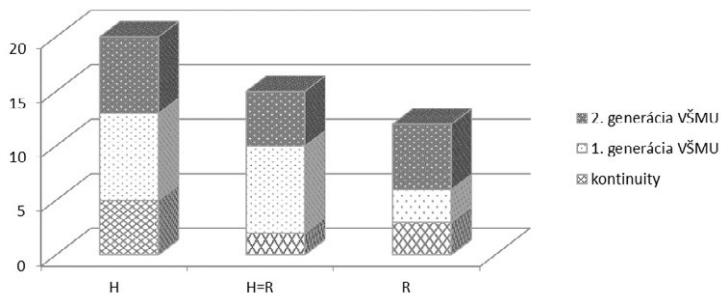
4. 5. Zvuková dominantna

Aby film nebol nemý, musí byť ozvučený hudbou, zvukom alebo ľudským hlasom. Jednotlivé zvukové prvky majú vo filmoch rôzne zastúpenie, pričom o priestor sa delia najmä hudba a ruchy. Okrem dialógových filmov Ivany Šebestovej a rozprávačov v *Nazdravíčku* a *Viliamovi* je prítomnosť hlasu vo zvukovej stope výrazne zatlačená do úzadia hudbou, ruchmi alebo obidvoma štylistickými prvkami. Preto sa pozrieme len na približné zastúpenie hudby (H) a ruchov (R) v skúmanej vzorke filmov.¹⁷

Z tohto hľadiska ozvučenie filmov napína konvencie animovaného filmu ako druhu, kde primárnu „nemošť“, t. j. absenciu kontaktného zvuku, riešia a riešili tvorcovia pomocou hudby. Rovnaké zastúpenie ruchov a hudby, príp. použitie najmä ruchov (ak je ich dostatočné množstvo) vedie ku konvenciám hraného filmu a súčasne k vnímaniu animovaného filmu ako „živšieho“ a súčasne realistickejšieho.

¹⁷ V tomto prípade budeme mickeymousing považovať za výlučne hudobné ozvučenie.

Graf 20 Vyjadrenie vzťahu zvukovej dominanty a generácií (v počte filmov)



Záver

Popri pomenovaní charakteristík jednotlivých generácií a súčasného slovenského animovaného filmu v rovine štylistických prvkov bolo jedným z cieľov výskumu overenie účinnosti neoformalistickej protokolárnej analýzy. Ukázalo sa, že protokolárny zápis (a jeho spracovanie vo forme grafov) je výborným prostriedkom pre kvantitatívny výskum, menej už pre kvalitatívny, nakoľko niektoré kategórie naratívnych a štylistických prvkov nemožno jednoducho kvantifikovať.

Druhým problémom je aplikovanie kvantitatívneho výskumu na pomerne malú vzorku filmov, hoci sa výber dá považovať v istom zmysle za reprezentatívny. Pri takomto nízkom počte filmov nemajú drobné odchýlky veľký štatistický význam. Kvantitatívny výskum na vzorke 47 filmov však ponúka možné smery uvažovania a overovanie načrtnutých tendencií aj na ďalších filmoch, čím sa v súčasnosti zavýšeňý výskum môže stať odrazovým mostíkom pre ďalšie bádanie.

Z výskumu skúmanej vzorky vyplýva v prvom rade realistická tendencia filmov 1. generácie VŠMU a ich tvorivá práca s filmovým priestorom vo všetkých štylistických zložkách. V prípade 2. generácie dochádza v určitej miere k splošteniu nielen priestoru, ale i štylistických prvkov. Obidve generácie v porovnaní s kontinuitami sa nejakým spôsobom vzťahujú k live action filmom, ich štylistickým postupom i žánrom. Tým sa často odklňajú od dvoch dominantných formátov animovaného filmu zo socialistického obdobia – grotesky s fyzickými gagmi a rozprávky. Sú seba-reflexívnejšie, upozorňujú na svoju filmovú formu aj za cenu odklonu od naratívu a diváckej emocionálnej participácii na príbehu.

Po ére, ktorej na VŠMU dominovala dvojrozmerná počítačová animácia, možno v posledných dvoch rokoch zaznamenať obrat a návrat k manipulácii s priestorom mizanscény v študentskej tvorbe. Deje sa to však iným spôsobom – objavuje sa rotoškopia, motion capture alebo divadelná bábka. Otázne je, či sa nezačína formovať tretia generácia animátorov. Jasnú odpoveď získame až s odstupom času.

Filmografia – výber filmov pre protokolárnu analýzu:

Kontinuity: *Nemocnica* (1990, Viktor Kubal), *Objekty* (1990, František Jurišič, Koluman Leško), *Posters* (1990, Peter Sulík, Ivan Ábel), *Jožinkovo vesmírne dobrodružstvo* (1990, Vladimír Pikalík), *Bábätko na horách* (1992, Vladimír Malík), *Drotárska púť* (1992, Helena Slavíková-Rabarová), *Veľká potreba* (1992, Miroslav Šindelka), *Prívet ponad ti-*

sícročie (1997, Helena Slavíková-Rabarová), *Ekomorfoza* (2006, František Jurišič), *Channel X* (2007, Ivan Popovič)

1. generácia VŠMU a jej súčasníci: *Krokodíl sa neserie* (1996, Matej Kladek), *Keď nie, tak nie* (1997, Vladimír Král), *Dvojhlasná invencia a-mol* (1998, Vladimír Král), *V kocke* (1999, Michal Struss), *Vedieť* (2000, Ivana Laučíková), *Každodenná paša* (2001, Martin Snopek), *Dnes mám prvé randevú* (2002, Boris Šima), *Pôvod sveta* (2002, Katarína Kerekesová), *Lionardo mio* (2004, Ivana Šebestová), *Hra* (2004, Joanna Kužuch), *Chyťte ho!* (2008, Boris Šima), *Nazdravíčko!* (2005, Ivana Laučíková, Jozef Mitaľ), *Pik a Nik* (2006, Martin Snopek), *Štyri* (2007, Ivana Šebestová), *Kamene* (2010, Katarína Kerekesová), *Posledný autobus* (2010), *Kto je tam?* (2010, Vanda Raýmanová), *Moon* (2012, Ondrej Rudavský), *Sneh* (2013, Ivana Šebestová)

2. generácia VŠMU a jej súčasníci: *Osud prasiatka* (2005, Šimon Matrka), *Príšera* (2005, Michaela Ošřadalová), *Woolf* (2006, Juraj Kubinec), *Pružinka* (2008, Michal Mészáros), *O ponožkách a láske* (2008, Michaela Čopíková), *Čmuchaľ a sviňa zasahujú* (2009, Andrej Kolenčík), *Viliam* (2009, Veronika Obertová), *Bells* (2010, Alica Gurínová), *Blue red* (2010, Daniela Krajčová), *tWINS* (2011, Peter Budinský), *Pár milimetrov pod koreňom* (2011, Michal Haruštiak), *Terra Nullius* (2011, Martina Frajšťáková), *Frankenhand* (2011, Andrej Gregorčok), *Nová doba* (2011, Tomáš Danay), *Prach a ligot* (2011, Michaela Čopíková), *Bublina* (2012, Mária Olhová), *Kufor* (2013, Júlia Koleňáková), *Pandy* (2013, Matúš Vizár)

THE STYLISTICS OF THE POST-VELVET REVOLUTION SLOVAK ANIMATED FILM

Eva ŠOŠKOVÁ

This study brings two kinds of findings – methodological and aesthetic. It presents the results of applying a neoformalist approach to the examination of animated films by means of protocol analysis and the characteristics of films by three generations of Slovak animators who made their authorial animated films after 1989. The research focuses almost exclusively on the analysis of the stylistic features of selected films.

Táto práca bola podporovaná Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-0797-12 – Slovenská kinematografia po roku 1989.