

Úvod do filmového umenia

Zborník prednášok pre študentov Erasmus+

Jana Keeble (zostav.)

Redakcia Jozef Puškáš, Soňa Murániová, Denisa Marinkovičová

Editorka: Valéria Koszoruová

1.vydanie

Vydala Vysoká škola múzických umení v Bratislave, Ventúrska 3, 81301 Bratislava

www.vsmu.sk

ISBN 978-80-8195-138-1

Obsah

- 4 Úvod k zborníku Erasmus+ FTF VŠMU
- 7 RÝCHLOKURZ SCENÁRISTIKY
- 23 História slovenského filmu
- 34 ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA
- 57 ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO
- 83 Úvod a prehľad kurzov vizuálneho jazyka, umenia, filmu a workshopov
- 99 Úvod do réžie dokumentárneho filmu
- 121 Erasmus Curriculum

Úvod k zborníku Erasmus+ FTF VŠMU

Jana Keeble, prorektorka VŠMU

Zborník, ktorý elektronicky vydávame v slovenskom aj anglickom jazyku je určený primárne pre záujemcov o štúdium programu Erasmus+ na Filmovej a televíznej fakulte. Je doplnením syláb z roku 2018, precízne vybraných predmetov, ktoré prevedú študentov zákutiami filmového umenia, priblížia ho z jeho najzaujímavejších a tiež najmodernejších aspektov. Okrem tradičných filmárskych disciplín (animácia, dokument, zvuk, strih) sú jeho súčasťou *História slovenského filmu*, ktorá sa podľa našich informácií v anglickom jazyku vyučuje unikátne len u nás. Tiež v Erasmus+ pôsobí pedagóg herného dizajnu, keďže FTF VŠMU sa môže popýšiť, že ako jedna z mála v Európe už aj tento program zaviedla rovnocenne do výuky filmovej školy. Skriptá podávajú informácie k predmetom praktickým a zrozumiteľným jazykom.

Medzi oficiálne kľúčové slová posledných rokov, ktoré sprevádzajú vzdelávanie na slovenských vysokých školách patria okrem iného zvýšenie kvality, internacionalizácia, akreditácia, hodnotenie, spätná väzba, komunikácia, kredity, udržateľnosť, zavádzanie nových poznatkov, a množstvo ďalších dôležitých termínov a ukazovateľov. Zároveň, my všetci z praxe vieme, že súčasť kvalitného vzdelávacieho programu musí zahŕňať aj individuálnu podporu, radosť z výuky, zo spoznávania nového prostredia aj nových ľudí, podmienky na interakciu medzi študentami, dôstojnú komunikáciu, podnetné prostredie, prístup ku kultúre a životu mesta a krajiny. Umelecká škola v porovnaní s inými školami má nižší počet študentov s rôznym umeleckým zázemím, predstavami, pochádzajú z rôznorodých kultúr a nesú si so sebou subjektívnu tvorivú a umeleckú minulosť, očakávania a predstavy.

Naším zámerom bolo vytvoriť dlhodobý, príťažlivý program, ktorý by v sebe snúbil všetky oficiálne a povinné náležitosti a zároveň vytvoril priestor pre ťažšie merateľné avšak pre mladých ľudí, ktorí prídu do neznámeho prostredia nesmierne dôležité neformálne parametre. Spojili sme preto na fakulte hlavy dokopy. Inšpiráciu sme hľadali u nás, v našich radoch, nadviazali sme na naše úspešné predmety, diskutovali sme a hľadali cesty, ako vytvoriť prostredie, ktoré bude inšpirovať a pritiahne záujem zahraničných študentov. Našími prioritami boli originalita programu, pôsobenie významných filmových osobností a osobností z praxe a geografická poloha (študenti sa musia vzdelávať, ale chcú aj cestovať a poznávať), nevýhodami, že na rozdiel napríklad od

FAMU meno VŠMU nie je vo svete zatiaľ všeobecne známe. Viaceré zazmluvnené spolupracujúce partnerské školy sú filmového zamerania, avšak s dôrazom na multimediálne, komunikačné oblasti, filmovú vedu a teóriu a mnohé filmové fakulty majú inú štruktúru, predmety, spôsob práce so študentami. Prichádzajúci študenti sú z rôznych ročníkov a majú preto neunifikované rôznorodé pozadie, vedomosti, potreby aj očakávania.

Z tohto dôvodu sme si uvedomili, že čokoľvek založíme a prinesieme musíme si ponechať dostatočný priestor na flexibilitu, citlivé vnímanie študentskej aj pedagogickej spätnej väzby. Program sa od roku 2018 modifikuje a vyvíja a prišlo aj ku zmenám u vyučujúcich, Marek Šulík nahradil Petra Kerekesa a Nikola_Kišová od zimného semestra 2022/23 Sašu Jonášovú. V každom semestri okrem výuky ponúkame aj účasť na podujatiach a aktivitách školy – v zimnom semestri na filmovom festivale Áčko <https://festivalacko.sk/> a v letnom na Visegrádskom filmovom fóre <https://www.visegradfilmforum.com/>. Zahraniční študenti sa stali samozrejmi účastníkmi našich medzinárodných workshopov a masterclassov, majú možnosť zúčastniť sa tvorby študentského filmu a stať sa súčasťou výrobných štábov.

Semester pre študentov Erasmus+ začína spoločne so slovenskými študentami a trvá 12 týždňov, po výuke klasicky nasleduje skúškové obdobie, na konci ktorého študenti zasielajú pedagógom svoje práce, zväčša už bez fyzickej prítomnosti na fakulte. Výuka prebieha 4 dni v týždni, piatky sú vyhradené na domáce práce, prípravu ale aj poznávanie reálií a okolia.

Po niekoľkých rokoch výuky sme sa ustálili na predmetoch a ich náplni a predkladáme odborný text, primárne určený zahraničným študentom Erasmus+ ale dovoľujem si poznamenať a doplniť, že v predkladaných skriptách nájde inšpiráciu aj domáci študent, odborník aj pedagóg. Ich hlavnou výhodou je dôraz na kvalitu, praktickosť, jedná sa o široko spektrálne poňaté dielo o filme, filmovom umení, a vypovedá o kvalite výuky a širokom zábere našej fakulty. Tým, že sa venujeme jednotlivým filmárskym profesiám prierezovo skriptum môže byť zaujímavé aj pre záujemcov o štúdium, účastníkov letných škôl, študentov stredných škôl a iných umeleckých vysokých škôl. Pôvodne sme zvažovali striktnu anglickú verziu len ako prílohu ku sylabám, avšak po zoznámení sa s textom sme sa jednoznačne priklonili i dvojjazyčnej verzii. Film je mimoriadne komunikatívne a otvorené médium a taká je aj naša fakulta. Plná invencií, života, nápadov. Každé miesto má svoje čaro a energiu a u nás sa snúbi vysoká odbornosť a kvalitné vzdelávanie s priateľskou a otvorenou atmosférou.

Naším programom už prešla veľká skupinka študentov z celej Európy, ktorí

si k našej škole vytvorili osobný nadčasový vzťah a veríme, že pri ich ďalších životných krokoch ich bude inšpirovať aj Slovensko, Bratislava a osobná skúsenosť na VŠMU.

Liviu Rotaru:

I hope you keep inspiring young filmmakers like you inspired me!

RÝCHLOKURZ SCENÁRISTIKY

Dagmar Ditrichová

I. PÁR ODPORÚČANÍ NA ÚVOD ...

Ambíciou jednosemestrálneho predmetu *Rýchlokurz scenáristiky* je ponúknuť študentom **inšpiratívny priestor pre vlastnú tvorbu a spoločné diskusie**. Poslucháči vymyslia päť krátkych príbehov, pomocou ktorých si overia špecifiká písania pre audiovizuálne dielo tak, aby si uvedomili rozdiely oproti písaniu literárnym spôsobom. Napíšu etudy v rozsahu dvoch až troch strán pre dvoj-trojminútové filmy, založené na jednoduchej **dramatickej situácii a vzťahoch postáv, čo tvorí základný „prstoklad“ scenáristického remesla**. Zároveň budú svoje práce navzájom analyzovať a hodnotiť, čím by si mali zdokonaľiť aj **dramaturgické zručnosti**. Obidve filmárske profesie, scenáristika a dramaturgia, sú úzko prepojené, tvoria „*dve strany jednej mince*“.

Študenti dostanú na šiestich seminároch podrobne vysvetlené zadania cvičení – ich zmysel, špecifiká aj riziká. Pri písaní dostanú úplnú tematickú aj žánrovú voľnosť, záleží na ich vlastnej kreativite a životnej skúsenosti.

Podstatné je písať o tom, čo autor/autorka dobre pozná !! Takýto príbeh či charakter sa píše ľahšie a získava vyššiu mieru presvedčivosti a originality. Ak chce predsa len písať o téme, v ktorej sa nevyzná alebo o neznámom prostredí, je nevyhnutný **podrobný zber materiálu**. Výsledkom nedostatočného poznania je nekvalita, povrchné, povedomé až obohraté spracovanie príbehu či postáv.

Scenárista musí **spoznať** život a ľudskú **povahu** v ich mnohorakých podobách, vrátane tej vlastnej, musí mať **napozerané filmy, načítanú beletriu aj odbornú literatúru**. Najjednoduchšie je zvládnuť samotné scenáristické remeslo. Podstatná je však vytrvalosť a vnútorná motivácia k písaniu v duchu povestného výroku spisovateľa A.P. Čechova „*talent je práca na talente*“.

Znalosť životných reálií a inšpirácia skutočnými príbehmi sú pri tvorbe veľmi nápomocné, ale nemôžu byť ani jediné – pretože kreativitu podporuje aj fantázia, predstavivosť, výmysel, ktorý môže byť občas pravdivejší ako samotná realita. Zvyčajne až kombinácia oboch prístupov prináša najlepšie výsledky.

Morálny étos a zmysel práce scenáristu a dramaturga preto spočíva v hľadani pravdy, aj keď to znie pateticky. Zodpovednosť filmárov spočíva v zdokonaľovaní ich schopnosti rozumieť svetu a podávať divákovi o ňom zasvätené svedectvo. Odhaľovať ako funguje, čo sa deje v nás a okolo nás. A pritom nekázať, nemoralizovať, neponúkať jednoduché riešenia – nikto nie je nositeľom univerzálnej pravdy, ktorú by mohol druhým vnucovať. Dôležitejšie je klásť otázky, ako dávať hotové odpovede.

Drámu aj epiku, scenáristiku aj prózu ako syžetové druhy, spájajú predovšetkým príbehy, ktoré fascinujú ľudí odnepamäti, ale rozdeľuje ich spôsob, akým tak autori robia. **Epika príbehy rozpráva, dráma ich predvádza/ inscenuje.** Prozaik v poviedke či románe využíva rôzne vyjadrovacie prostriedky – vrátane opisov, reflexií, krásy literárneho jazyka, jeho schopnosti asociovať, prinášať paradoxy, neobvyklé slovné spojenia, bohatý a pôsobivý slovník atď. **Scenárista však píše len to, čo môžeme vidieť a počuť.** Pripravuje jadrou, farbistou, ale najmä stručnou rečou bez nadbytočných jazykových ornamentov budúcu obrazovo-zvukovú verziu príbehu **tak, aby sa predloha dala nakrútiť do podoby audiovizuálneho diela.** Preto nie je náhoda, že najčastejšie využívanými slovnými druhmi v scenároch sú podstatné mená a slovesá – teda niekto/niečo robí/ koná. V beletrii sa naopak vyskytujú hojne prídavné mená, príslovky, častice ba aj citoslovčia. Preklad pôvodom gréckeho slova „dramaturgia“ znamená dramein – konať a turgein – poháňať dopredu, urgovať. V prenesenom zmysle slova teda z prekladu tohto pojmu vyplýva, že dramatické / audiovizuálne diela zachytávajú hlavne ľudí konajúcich.

Aby to nebolo také prosté, doplníme ešte, že **filmový autor píše nielen to, čo vidieť a počuť, ale paradoxne aj to, čo nevidieť a nepočuť.** Toto zdanlivé protirečenie si vysvetlíme podrobnejšie v častiach o charaktere a situácii.

A na záver by som rada zdôraznila, že **v dráme je možné všetko.** Neexistuje tabu tematické, formálne ani žánrové. Sloboda tvorby je v tomto smere absolútna. Má to len **jednu podmienku – treba to vedieť napísať !**

A k tejto méte sa pokúsime priblížiť ...

Pomôcť by mali nasledujúce etudy na 2 – 3 strany a jedna krátka literárna poviedka:

1. Situačná etuda bez použitia dialógov, monológov, komentáru
2. Dialogická etuda bez použitia obrazu
3. Dramatické stretnutie trojice s prekvapivou pointou – spracovanie toho istého príbehu vo forme literárnej poviedky a scenára

4. Etuda s dôrazom na vykreslenie osobitej atmosféry – príchod postavy do nového prostredia/ resp. návrat do známeho prostredia
5. Expozícia dlhometrážneho hraného filmu

AKO ZAČAŤ? VYTVORIŤ CHARAKTER....

Napísať presvedčivo povahy postáv, najmä protagonistu, aby im divák porozumel, uveril a stotožnil sa s nimi, patrí k abecede písania. Ak nevie adept scenáristiky hodnoverne vytvoriť charakter, nevie vlastne nič. Autor musí svojho **hrdinu dokonale poznať**, dokonca lepšie, ako on pozná sám seba....to znamená – musí ovládať jeho vlastnosti, prednosti aj nedostatky, rodinnú, osobnú aj spoločenskú prehistóriu, musí rozumieť jeho motivácii – otvorenej, skrývanej či dokonca tej, na podvedomej úrovni.

Preto **vykresľujte svoje postavy podľa konkrétnych ľudí z vášho blízkeho okolia** – rodiny, priateľov, kolegov, susedov, spolužiakov – ich portréty vyznejú hodnovernejšie. Odporujte z ich životov a presne pomenujte **základné atribúty ich charakterov – súhrn najvýraznejších vlastností a motivácií**.

Nezabudnite pritom na to, že „dráma je konkrétna“ – t.j. individualizovaná – zaujíma nás hrdina/hrdinka v konkrétnom veku, z konkrétného regiónu, konkrétnej profesie, rodinného zázemia, osobitných vlastností a špecifických túžob. Divák si na základe týchto konkrét dokáže vyvodiť platné zovšeobecnenie. Máte však k dispozícii len malú plochu etudy – 2–3 strany na vykreslenie pováh, preto logicky zväzte ich **počet a úspornú, ale jasne zapamätateľnú charakterokresbu**. Odporúčam výber dvoch, troch postáv, ktoré sú **výrazne odlišné až protikladné**, napr. zlodej a policajt, sexy tínedžerka a plachý, utiahnutý introvert atď.

Takýto protiklad zároveň vytvára podmienky pre **konflikt** – nevyhnutný spiritus movens, teda **hybný moment každej drámy. Spor záujmov rozličných postáv** dodá príbehu nielen potrebné napätie, energiu a švih, ale pomôže sformulovať aj hlavnú **tému** etudy, jej zmysel a poslanstvo pre diváka. Téma je zároveň myšlienková navigácia, kompas, ktorý vás spoľahlivo pri písaní povedie – naznačí vám výber a hierarchiu postáv aj situácií, ako aj žánrovú orientáciu. Univerzálnym stavebným princípom pritom je **gradácia**, opakom ktorej je nuda – neodpustiteľný zabijak akejkoľvek narácie.

Kým v **literárnej poviedke stačí vlastnosti postavy opísať, v scenári ich mu-**

síte ukázať – hlavne obrazom – najúčinnnejšie situáciou, prípadne naznačiť dialógom. V próze rozprávačovi stačí konštatovať, že sused je napr. lakomý, ale vo filme musíte túto vlastnosť postavy predviesť **situáciou**, ktorá ju potvrdzuje. Nezabudnite na výpovednú silu ďalších vizuálnych prostriedkov, ktoré výrečne dokresľujú charakter – **výber prostredia, kostým, maska, rekvizity**. Pomôžu plasticky dotvoriť postavu a spolu s dialógom, resp. vnútorným monológom, komentárom či hudbou nechávajú priestor divákovi na asociatívne domýšľanie vzťahov a pováh. Ľudia sú tvory sociálne, sotva by vedeli prežiť v úplnej izolácii, a preto sa aj **sieť najrôznejších vzťahov** stáva predmetom výskumu filmárov. Ich premenlivá dynamika napomáha gradácii príbehov. Ak sú pravdivo zachytené, dokážu silno osloviť publikum.

Charakter sa teda prejavuje v situácii – bez nej v dráme neexistuje a naopak – **dej nejestvuje bez postáv**, hoci nimi môžu byť okrem ľudí aj zvieratá, veci, fantastické bytosti. Detailne domodeluje postavy aj ich slovný prejav, viac si o ňom povieme v zadaní 2. dialogickej etudy. Ako som už spomenula, scenárista píše aj to, čo nevidieť a nepočuť. Nezabudnite, že postavy žijú aj medzi obrazmi, starnú, vyvíjajú sa, majú svoje tajomstvá...Treba komplexne domýšľať ich osudy aj pred začatím filmu a mimo neho – neukázané si vieme z naznačeného domyslieť.

Psychologicky zaujímavými sa stávajú hlavne vtedy, ak sú ambivalentné čiže protirečivé, ak sa v nich presvedčivo prepája dobro so zlom, sila so slabosťou – tak ako je to v bežnej realite. Takto komponované postavy dominujú najmä v dráme (psychologickej, spoločenskej, sociálnej, historickej, životopisnej, komediálnej ...), v tragikomédii, v charakterovej komédii atď., kým v oddychových akčných žánroch prevláda jednoznačná typológia, daná oddelením pozitív a negatív v povahách, na základe ktorých ľahko odlíšime „zloducha od anjela“, ako je zrejme v rozprávke, fantasy, tradičnom westerne, kriminálke, thrilleri... atď.

Presvedčivá charakterokresba je alfou a omegou scenáristiky. Stručne povedané, keď sa podarí vdýchnuť vašim hrdinom život a divák im uverí, vyhrali ste....

AKO POKRAČOVAŤ ? VYMYSLIEŤ NÁPADITÉ SITUÁCIE

Nevedené situácie, odpozorované zo života, ale aj tie vymyslené tvoria základ audiovizuálneho rozprávania. Výtvarník si všíma farby, línie, svetlo... muzikant

zvuky prírody, rytmus... a filmár situácie! Bežne sa s nimi stretávame v realite, či už ako aktéri alebo pozorovatelia. Ale čo to situácia vlastne je? Prečo je pre príbeh taká dôležitá ?

Situácia, resp. udalosť zobrazuje okolnosť, ktorá núti postavu konať. Je prekážkou postavenou do cesty, ktorú treba prekonať. Vďaka spôsobu, ako to hrdina urobí, sa pred nami odhalí. Keď sa odhalí, máme šancu ho pochopiť. Keď ho pochopíme, tak sa s ním stotožníme. Keď sa s ním stotožníme, prežijeme jeho osud ako vlastný a obvykle dospejeme ku **katarzii** (teda k očiste). Známy pojem z Aristotelovej *Poetiky* vystihuje psychický stav diváka, v ktorom sa estetickou cestou získané poznanie (nanovo si uvedomujeme životné hodnoty) spája s hlbokými emóciami. **Situácie tvoria teda postavy, ich povahy a konflikt medzi nimi, vzťahy, momentálny psychický stav a prostredie.** Postavy a situácie sú od seba neoddeliteľné, budete ich využívať pri písaní každej z piatich etúd.

Sled situácií /udalostí, ktoré sú viazané kauzálne a chronologicky, vytvárajú príbeh /dej/ fabulu. Už Aristoteles napísal, že príbeh má svoj **začiatok, stred a koniec.** Tento jeho postreh platí dodnes, opiera sa oň väčšina dramatickej tvorby. Zároveň však bolo už v 20. storočí celkom bežné narúšať časovú postupnosť a príčinnosť – vymieňalo sa tradičné poradie (napr. začať možno koncom, využívať retrospektívy, kombinovať rôzne časové roviny, odhaliť motivácie až na záver po zobrazení následkov atď.).

Všetky zadané etudy píšete ako **uzavreté, ukončené príbehy, ktorých dramatický oblúk sa začne, vyhrotí a na záver aj rozuzlí.** Toto sa samozrejme netýka 5. Zadania, **expozície** ku hranému dlhometrážnemu filmu, ktorá rozprávanie iba **otvára.** Ponúka divákovi základné informácie tak, aby ho zaujali a aby s napätím sledoval ďalší vývoj.

Vymyslieť jedinečný, originálny dej, ktorý ešte nikto nikomu nerozprával, je takmer nemožné, preto sa tým netrápate. Fabuly sa po stáročia opakujú alebo obmieňajú. Môžete ich ozvláštniť voľbou špecifického prostredia, dobového kontextu, osobitými charaktermi a žánrovým ladením. Vezmite si len ľúbostné trojuholníky, príbehy osnované ako cesta a pomsta... koľko verzií ste už videli alebo čítali? Ak sa však tvorcom podarí nájsť inovačný kľúč, môže i dnes aktualizácia starých rozprávačských schém zaujať divákov.

Klišé ako „ošúchaná, nadmerne používaná ustálená fráza, metafora“

1./, resp. obohraná situácia, postava, vzťah či dialóg tvoria súčasť aj reálnej bežnej každodennosti, a preto vstupujú i do jej umeleckého obrazu. Dôležité však je – buď sa klišé čo najviac vyhýbať, alebo ho **stváriť neklišeovitým spôsobom** aj v duchu Hitchcockovho výroku: „Je lepšie z klišé vyjsť, ako sa k nemu dopracovať.“

2./ Do našich životov zvykne zasiahnuť aj náhoda, ale ako s ňou pracovať v audiovizuálnom diele? Pokojne ňou svoje rozprávanie otvárajte. **Veľa príbehov náhodou začína** – napr. stretnutím dvojice, nečakanou výhrou v lotérii, autohaváriou či rukojemníckou drámou...atď., ale **nemali by ňou končiť**. Optimálne rozuzlenie by malo **prirodzene, logicky vyplynúť z predchádzajúceho príbehu a rozohraných vzťahov i charakterov postáv, a zároveň nás pritom aj prekvapiť**.

Pri hľadaní témy etudy treba mať na zreteli jej rozsah – 2 až 3 strany (1 strana scenáru obvykle trvá vo filme cca 1 minútu). Je preto nutné zvážiť **nosnosť konfliktu** (keď nájdete ten pravý konflikt, našli ste aj pravú tému – súvisia spolu). Logicky – priveľmi komplikované fabuly a zložité témy nie je možné na takej malej ploche rozohrať, preto si vedome vyberajte jednoduché príbehy – napríklad na pôdoryse **anekdoty**, ktorá svojím nečakaným rozuzlením a jasným, úderným posolstvom dokáže často veľmi presne pomenovať aj závažné ľudské či spoločenské problémy.

Svoju rolu zohráva aj **atmosféra priestoru a udalosti**, obohaťte preto emocionálne vyznenie vašich príbehov dobre odpozorovanými vizuálnymi i auditívnymi momentami života napr. vysušené trávniky, popraskaná zem počas letných horúčav a bzukot hmyzu, les osvietený mesiacom v splne a hukot sovy, neporiadok 1. januára ráno na námestiach po silvestrovských oslavách a silný vietor prevaľujúci plastové odpadky...

Last but not least – je schopnosť vidieť okolo seba detaily, ktoré vhodne konkretizujú, oživujú a činia autentickými rôzne prejavy života. Charakterizujú postavy, vrátane spôsobu ich reči, oblečenia, výzoru, prostredia, v ktorom sa pohybujú, pretože **detail prináša na malej ploche veľký význam**. Treba s ním však narábať premyslene, pretože nadužívaním množstva detailov znižujete ich intenzitu a zoslabujete dramatický ťah rozprávania.

Ak sa vám podarí napísať nápadité, tematicky a charakterovo presvedčivé situácie s pôsobivou atmosférou, hovorovým dialógom a citom pre detail,

možno skonštatovať, že základný prstoklad scenáristického remesla ste zvládli ! Potom už stačí váš talent len rozvíjať a prehlbovať ďalším intenzívnym písaním...

A k tomu vám prajem veľa radosti z objavovania vlastnej kreativity i spoznávania sveta a ľudských pováh. Jednoducho, aby vás písanie bavilo!

FORMÁLNA ÚPRAVA ETÚD (AJ SCENÁROV)

Pre uľahčenie čítania a vzájomnej komunikácie s režisérom, producentami, dramaturgami je dobré využívať zaužívanú štandardnú formálnu úpravu scenára – píše sa v obrazoch. **Obraz je základná stavebná jednotka, ktorá zachytáva časť deja, odohrávajúcu sa v rovnakom čase v rovnakom priestore.** Každý obraz má svoj názov – v 1. riadku sa pre lepšiu orientáciu uvádza číslo, či ide o **exteriér** (EXT.) alebo **interiér** (INT.), **miesto deja, časový údaj** (noc, deň...), odporúčam uviesť aj, či ide o **retrospektívu, sen alebo víziu**. Keď sa zmení prostredie, zmení sa aj obraz – jeho číslo a názov.

Etudy sa píše v prítomnom čase v 3.osobe. Popis akcie – tj. obrazovú časť situácie napíšte v celom riadku, dialógy, vnútorné monológy, komentáre sa uvádzajú v strede strany v užších riadkoch – stĺpcoch ako „*verse v básni*“ pod sebou, aby bol na prvý pohľad jasný podiel vizuálnej a verbálnej zložky. Dialóg je uvedený menom hovoriacej postavy veľkými písmenami pre lepšie odlíšenie od textu. Nepoužíva sa diakritika ako pri priamej reči – úvodzovky, dvojbodky. Aj pri prvom uvedení postavy do deja napíšte jej meno verzálkami a do zátvorky za meno uveďte jej vek.

Americký producent kedysi poradil slávnemu spisovateľovi F.S.Fitzgeraldovi, ako má písať pre film: „Píšte v prítomnom čase, vyhýbajte sa prídavným menám a myslite obrazom!“ Vo všetkom mal pravdu. Popis akcie, prostredia, oblečenia hrdinu, jeho podoby, rekvizity sa v scenári vyznačujú stručným, pomerne jednoduchým, ale výstižným jazykom tak, aby sa text dal nakrútiť. Nemá zaťažovať čítanie zbytočnými detailami a slovnými ornamentami, charakterizujeme preto vždy **význam prostredia, kostýmu, masky, akcie** vzhľadom na hlavnú tému a povahu postavy, **nie mechanický vonkajší popis** (napr. filmový architekt a rekvizitár vedia, ako vyzerala typická paneláková kuchyňa v 80-tych rokoch, netreba preto popisovať, čo sa v nej nachádzalo, ale ako svojou podobou súvisí s príbehom, dobou, hrdinom.) Ale nevzdávajte sa farbitosti a presnosti konkrétneho vyjadrovania, nepíšte len neutrálne: „*starec*

ide“ – nájdite čo najpresnejší výraz pre druh chôdze, ktorá ho charakterizuje: napr. prešľapuje z nohy na nohu, vlečie sa, potáca sa, náhli sa, opiera sa o paličku ...

Rozhodne sa vyhnite pokynom, ako by príbeh mala snímať kamera, výrazom typu – odjazdí, švenkuje, najazdí ... scenáristovi neprislúcha vnucovať kameramanovi svoje obrazové videnie, on si príbeh rozzáberuje sám po dohovore s režisérom pri písaní technického scenára. Nechceme predsa stále čítať, čo robí kamera – nás zaujíma viac, čo robia postavy...

Výučba bude prebiehať tzv. **blokovou formou** – tj. každé dva týždne. Za semester sa zídeme šesťkrát. Na každom stretnutí si vysvetlíme cieľ a zmysel zadania. Študenti budú mať čas na napísanie etudy cca 10 dní. Svoje texty vždy pošlú všetkým v predstihu troch dní, aby si ich stihli navzájom prečítať, zhodnotiť a pripraviť si poznámky do spoločnej diskusie na seminári. Tam si vyjasníme, čo sa autorom podarilo, čo funguje viac a čo menej.

Pri **dramaturgickej analýze** odporúčam prečítať si príbehy aspoň dvakrát. V diskusii najskôr pomenovať hlavnú tému – myšlienku a z tých potom vyvodíť, či sa tvorivý zámer podarilo naplniť. Nezabudnite najskôr pochváliť, čo autor napísal presvedčivo a potom konkrétne pomenujte, čo nefunguje a navrhnite spôsob riešenia problému.

Niekedy sa nepresne traduje, že dramaturgia je súhrn pravidiel o dramatickom diele. V súvislosti s tvorbou však nemožno hovoriť o pravidlách, nie sú to predsa pravidlá cestnej premávky... Prihováram sa chápať dramaturgiu oveľa voľnejšie – ako **súbor poznatkov overených praxou, ako skúsenosti nazbierané našimi predchodcami a súčasníkmi**, aby debutujúci autori nemuseli zakaždým sami „objavovať Ameriku“. Tieto znalosti pomôžu skvalitniť scenáre, ale nie sú všeplatné ani samospasiteľné, aj ony podliehajú zmenám a vývoju tak, ako sa mení celá spoločnosť. Je dobré ich poznať, ale ešte lepšie je vedieť ich zmysluplne narúšať....

II. ZADANIA K JEDNOTLIVÝM ETUDÁM

1. Situačná etuda bez použitia dialógov, monológov, komentáru

Zmyslom zadania 1.etudy je uvedomiť si **výrečnosť, nosnosť a silu obrazového rozprávania**, ktoré tvorí alfu a omegu filmovej narácie. Študenti si vyskúšajú ako zrozumiteľne a pôsobivo vyrozprávať príbeh **bez použitia verbálnej**

zložky – teda bez dialógov, monológov, vnútorných monológov aj komentárov – akoby písali scenár pre nemý film. Budú sa pri písaní bez slovných vstupov cítiť ako bez ruky.... Musia sa spoľahnúť len na svoju fantáziu, ako jasne priblížiť **uzavretú situáciu výlučne pomocou konania postáv v konflikte**. Môžu však **využívať ruchy a hudbu**, ktoré sú tiež nositeľmi dramatických významov a konkrétnej atmosféry, napr. výstrel z revolveru, kroky za dverami opusteného domu, zvuky snehovej víchrice na vysokohorskej túre, vianočné koledy a pod. Tieto prvky nás orientujú v čase a priestore, podobne ako skladba Gaudeamus Igitur, či pieseň Škoda lásky – evokuje koniec 2. svetovej vojny... atď.

Začínajúci scenáristi sa zvyknú spoliehať na dialóg, preceňujú jeho schopnosť priamo informovať o podstatnom. Nechávajú svoje postavy zdĺhavo a často aj literárnym, málo hovorovým jazykom „odreferovať“ vlastné osudy a postoje, čo zvyšuje hrozbu nudy na filmovom plátne. Pútavé obrazy nahrádzajú hovoriace hlavy s ich slovným vodopádom.

Zadanie tejto situačnej etudy zdôrazňuje teda **dôležitosť akcie – treba ukázať, čo váš hrdina robí**, ako sa vysporiadava s prekážkami. Nezapomnite však využívať aj ostatné vyjadrovacie **prostriedky vizuálnej povahy**, pretože každý z nich má svoju výpovednú hodnotu. Záleží, ako váš hrdina vyzerá (maska), čo má oblečené (kostým), čo nesie v ruke, resp. čím je obklopený (rekvizita), ako sa správa (aj reč tela), v akom prostredí sa odohráva jeho minipríbeh. Nie je náhodné, či má dredy alebo jazvu na líci, či kráča v kňazskej sutane, policajnej uniforme alebo v plavkách, drží rybársky prút či rebrík, ocitol sa v rómskej osade či na úrade vlády...

Odporúčam vybrať si len jedného protagonistu a rozohrať jeho súboj buď s prostredím, predmetom, zvieratom, či nemým človekom alebo bábätkom, aby ste sa vyhli riziku neprirodzenej „posunčiny“ medzi postavami v úpornej snahe nepoužiť žiadny dialóg. Ak už nevyhnutne potrebujete viac postáv, situujte ich do veľkej diaľky rušnej ulice, alebo napr. za výklad obchodu, kde logicky rozhovor nemôžeme počuť, ale vzhľadom na kontext, podľa gestikulácie a výzoru hrdinov vieme zhruba odhadnúť, o čo v komunikácii ide.

Ako som už uviedla, študenti majú úplnú voľnosť pri výbere témy aj žánru pri striktnom dodržaní čisto obrazového rozprávania len s použitím ruchov a hudby, zachovávajúc pritom začiatok, stred a koniec. Malá plocha etudy býva vhodná najmä na **situačný humor, gag**, založený na prekvapení, keď vytvoríme určité divácke očakávanie a vzápätí ponúkne nečakané rozuzlenie, ktoré prinesie poznanie pravdivého stavu vecí. V tomto smere býva vďačné oprieť sa napr. o rôzne životné „trapasy“, ktoré nás sprevádzajú a ktoré nikto

nechce zažiť na vlastnej koži, no rád nimi neskôr baví spoločnosť.

2. Dialogická etuda bez použitia obrazu

Druhá etuda je zameraná na **čisto verbálnu stránku príbehov bez použitia obrazovej zložky**. Komplexný obraz sveta sa vytvára v poslucháčovom vedomí **len pomocou reči, ruchov a hudby podobne ako v rozhlasovej hre**. Etuda by mala byť napísaná tak, že vďaka počutému zároveň vidíme... Pri jej písaní sa zrejme znovu budete cítiť ako bez ruky... ale dôležité je si vyskúšať, čo všetko dokáže vyjadriť dialóg, monológ, vnútorný monológ, komentár bez opory vizuálnej časti.

Opäť odporúčam – vzhľadom na malú plochu – vybrať si menší počet výrazne odlišených postáv, ktoré sa vďaka konfliktu dostanú do vyhrotenej situácie. Prekvapivé ukončenie minipríbehu zároveň precizuje zvolenú tému. Vtedy sa najlepšie odhalia charaktery a vzťahy. Ruchy vám pomôžu vytvoriť atmosféru prostredia aj „vizualizovať“ akciu, hudba podporí emócie i významové akcenty.

Zo zvukových prostriedkov však najdôležitejší je **dialóg ako hlavný charakterizačný nástroj na odlíšenie postáv**.

Každý hrdina by mal hovoriť vlastným, špecifickým jazykom, aby sme ich len na základe počutého dokázali rozoznať. **Spôsob reči a výber slov** naznačujú vek, pohlavie, úroveň vzdelania, profesiu, povahu, momentálny psychický stav, zmysel pre humor, región, odkiaľ pochádza konkrétna postava.... Aj tu platí – inšpirácia priamo v živote je veľmi cenná, preto **treba počúvať, ako sa ľudia rozprávajú** – na ulici, v krčme, v mestskej doprave, v obchodoch, v práci... vypestovať si zároveň cit, kedy použiť slang, dialekt, vulgarizmy, frázy, bohemizmy, pojmy z angličtiny, kedy nechať postavu šušľať či ráčkovať, hovoriť prirýchlo alebo veľmi nahlas...

Presvedčivý dialóg musí znieť **prirodzene, hovorovo, autenticky**. Mal by byť úsporný, pracovať s náznakom, aby poslucháč/ divák mohol domýšľať nevy povedané z kontextu a podtextu, pretože pravý význam býva skrytý medzi riadkami. **Podstatnejšie býva to, čo sa nepovie**. Aj mlčanie má svoju výpovednú hodnotu, len treba vedieť, o čom sa mlčí.... vystihuje to známy aforizmus : „ *Starí Gréci mali kultúru a nemali benzín. My máme benzín...*“

Vo všeobecnosti platí, že zo všetkých dramatických umení – v porovnaní s divadelnou i rozhlasovou hrou, televíznym seriálom – film najviac využíva vizuálne rozprávanie s najstručnejším a najhovorovejším slovným prejavom. Ťažisko významov a emócií väčšinou nesie obraz, hoci samozrejme existujú aj

pozoruhodné audiovizuálne diela postavené na dialógu. Na rozdiel od staršej beletrie, v ktorej sú literárne košaté, patetické a komplikované rozhovory postáv akceptovateľné, v ich filmovej adaptácii by pri mechanickom prepise mohli pôsobiť neprirodzene až smiešne, „*šušťali by papierom*“.

V **Dialogickej etude bez použitia obrazu** odporúčam preto využívať skôr kratšie, jednoduché vety ako dlhé, vysvetľujúce súvetia, vhodne – podľa charakteru a pôvodu postavy – kombinovať spisovný a nespisovný jazyk, nárečie, skomolené slová, zdobneniny, nádavky, aby slovný výraz mal svoju špecifickú „*šťavu*“. A ten správny rytmus ! Nadbytočné slová ohrozujú dramatický ťah príbehu aj švih dialógu. V takom prípade je nutné neľútostne škrtiť. Ukecanosť býva pre film vražedná...

Neexistuje žiadne univerzálne „*pravidlo*“ (nerada tento pojem používam v súvislosti s drama-turgiou, ako som vysvetlila v časti o formálnej úprave), ktoré by určilo optimálnu **dĺžku dia-lógov**. Každý príbeh, žáner aj tvorca si vygenerujú vlastnú verziu obrazovej a verbálnej stránky. Vo všeobecnosti však platí, že **dialóg je dlhý vtedy, keď je nudný**. A neprináša už nič nové na prehĺbenie témy, fabuly, emócií, postáv a ich vzťahov.

Ale na druhej strane – zvlášť pri scenároch dlhometrážnych diel – sa neobávajú dialóg viac rozvinúť, ak si to žiada psychologická kresba charakterov, posilnenie významov či citového pôsobenia na divákov. Schopnosť rozoznať, kedy dialóg skracovať alebo vhodne predlžovať, je veľmi individuálna, daná autorským zámerom, talentom, citom pre mieru, skúsenosťou autorskou aj životnou.

Pri písaní **Dialogickej etudy** sa vyhnite pokušeniu posadiť svoje postavy jednoducho do kaviarne, kuchyne, parku... atď. a nechať ich „*odrozprávať – odreferovať*“ ich život, resp. problém, ktorým sa zaoberajú. Takéto riešenie býva obvykle prvoplánové a konvenčné, málokedy diváka naozaj zaujme. Vraveli sme, že „*dráma zobrazuje ľudí konajúcich*“, preto postavte svojho hrdinu do stredu situácie, v ktorej sa musí aktívne prejaviť – napr. práve ho okradli, prišli ho zatknúť, je obeťou autohavárie, počúva vyznanie lásky, povýšili ho v práci, vyhral v talentovej súťaži... a nájdite spôsob, ako tieto udalosti stvárniť čisto zvukovými prostriedkami v konkrétnom prostredí a v konkrétnom čase pri rešpekte voči obligátnej požiadavke, aby udalosť mala svoj „*začiatok, stred a koniec*“.

Zmyslom zadania prvých dvoch etúd je pomôcť vám, mladým autorom, uvedomiť si hlbšie špecifiká, rozdiely, nosnosť a možnosti obrazovej a verbálnej narácie. V bežnom živote aj v scenáristickej tvorbe je takéto rozdelenie au-

diovízie v princípe neprirodzené, ale verím, že svojou náročnosťou sa pre vás môže stať užitočnou a podnetnou výzvou.

3. **Dramatické stretnutie trojice s prekvapivou pointou – spracovanie toho istého príbehu vo forme literárnej poviedky a scenára**

Tretia etuda vám prinesie pocit úľavy, keďže sa budete môcť oprieť nielen o kompletne audiovizuálne rozprávanie, teda obraz aj zvuk súčasne, ale zároveň aj o literárnu formu poviedky, ktorej sa autorsky obvykle venujete ešte predtým, než sa prihlásite na prijímacie pohovory. Budete písať konečne úplne normálne ! Aktivizujete si rozprávača, ktorý priblíži čitateľom všetky dôležité udalosti aj vnútorné pochody postáv, opíšete spoločenské pomery aj dobové zvyklosti, môžete čarovať s jazykom, podmaníte pôsobivými opismi a filozofujúcimi reflexiami, pobavíte vtipnými postrehmi a slovným humorm...

Vymyslíte si teda **krátky príbeh s trojicou postáv a prekvapivou pointou, ktorý napíšete dvoma rôznymi spôsobmi – raz ako literárnu poviedku a raz ako etudu vo forme scenára**. Zmysel tohto zadania je zrejmý – uvedomiť si rozdiel medzi prózou, ktorá dej rozpráva a dramatickou formou, ktorá ho predvádza /inscenuje. Ako začínajúci autori si zároveň overíte aj schopnosť **vytvoriť filmovú adaptáciu z vlastnej predlohy**, pričom samozrejmom povinnosťou tohto „prevodu diela z jazyka literárneho do jazyka audiovizuálneho je zrealizovať ho tak, aby sa dalo nakrútiť, a pritom zachovať, resp. zvýšiť kvalitu pôvodného originálu“. V prvom rade treba nájsť interpretačný kľúč k takémuto prepisu, rozhodnúť sa, aký typ dramatizácie zvolíť – *relatívne vernú* s rešpektom voči predlohe, *voľnú adaptáciu* či *adaptáciu na motívy*, ktoré umožňujú odkloniť sa viac od prózy s právom na vlastný výklad a posun diela. Cestu do slepej uličky predstavuje najčastejšie príliš verná dramatizácia, ponúkajúca len mechanický, doslovný, a preto aj netvorivý prístup.

Schopnosť upraviť literárnu predlohu do podoby scenára patrí k základnej profesionálnej výbave filmového autora. Existujú však aj adaptácie opačné, hoci sú oveľa zriedkavejšie – keď autor prepíše svoj scenár do prozaickej podoby novely či románu. Robieva tak obvykle vtedy, keď sa scenár nepodarilo realizovať alebo naopak, keď sa vydarený film snaží rozšíriť svoj úspech aj v knižnej podobe.

Vybrať si trojicu postáv je vo všeobecnosti celkom vhodná voľba pre krátke príbehy vzhľadom na prirodzenú konfliktnosť rôznych vzťahových trojuholníkov. Prekvapivá pointa býva vďačným odhalením netušených súvislostí, ktoré prehĺbia hlavnú tému, a pritom jasne ukončí dej. Obvykle funguje vtedy, keď

sa divácke očakávania naplnia neočakávaným spôsobom...

Pri písaní dialógu v tejto etude oproti druhému cvičeniu podobnému rozhlasovej hre si uvedomte významovú silu obrazu, vrátane hereckej akcie. Preto **sa treba vyhnúť duplicitě obrazu a dialógu**, jednoducho povedané – *vo filme nehovorte postave, aby si vzala dáždník, keď aj ona aj divák vidia, že prší....stačí jej ten dáždník bez slova podať*. Overená dramaturgická skúsenosť nabáda – použite dialóg až potom, keď vyčerpáte všetky ostatné možnosti vizuálnej narácie.

4. **Etuda s dôrazom na vykreslenie osobitej atmosféry – príchod postavy do nového prostredia/ resp. návrat do známeho prostredia**

Cieľom prvých troch etúd bolo vytvoriť na malej ploche jednoduchú situáciu, charakter a konfliktný vzťah. Teraz sa pokúsime obohatiť minipríbeh o pôsobivú **atmosféru**, ktorá mu dodá „šťavu“... Záleží na vás, akú si vyberiete – melancholickú, poetickú, tragikomickú, trápnu, napínavú, mysterióznu, strašidelnú alebo hocijakú inú...

Atmosféru môžeme ovplyvniť rôznym spôsobom – napr. vhodne zvoleným prostredím, ročným obdobím, počasím, výberom špecifických rekvizít, využitím detailov, osobitých ruchov, hudby ... atď. bez toho, aby sme zasahovali do právomocí ďalších dôležitých filmových profesií, podieľajúcich sa na vytváraní tej pravej nálady. Kameramanovi, architektovi, návrhárovi kostýmov, zvukovému majstrovi však ponúkneme základný impulz – situujeme akciu postáv namiesto konvenčnej kuchyne napr. na povalu rodinného domu, plnú starých vecí, vypovedajúcich o minulosti hrdinov, pričom v slnečnom lúči vidno poletujúci prach alebo počuť dážd' bubnujúci na strechu, namiesto bežného parku vyberieme napr. cintorín, vynárajúci sa z jesennej hmly vďaka množstvu rozsvietených kahancov a tmavých krížov... Vždy pritom sledujeme význam témy, logiku príbehu a charakter postáv. Nevzdávajme sa ani možnosti dotvoriť povahu hrdinu jeho kostýmom a maskou – napr. dáma v elegantnej večernej róbe kráča v ihličkách nadránom po diaľnici, kandidát na prezidenta má potetovanú celú tvár... Atmosférou posilňujeme citové aj estetické pôsobenie na diváka, konkretizujeme, metaforizujeme, žánrovo špecifikujeme, resp. poetizujeme rozprávanie, môžeme ho ozvláštniť v realite objavenými prvkami absurdity, irónie, bizarnosti až čierneho humoru... atď.

V štvrtej etude – ako jedinej – sa určuje tematické zameranie – **príchod postavy do nového prostredia/ resp. návrat do známeho prostredia**. Obidve zadania v sebe nesú možnosť otvoreného či skrytého konfliktného napätia, predstavujú pre hrdinov istú výzvu, ako sa vysporiadajú so zmenou, inými

podmienkami alebo spomienkami na minulosť. Stačí si predstaviť, čo prežívajú utečenci, keď prichádzajú do cudzej krajiny po úteku z domova vo vojnovom konflikte. Takmer každý sa ocitol v situácii, keď prišiel do neznámeho prostredia – napr. do zamestnania, školy, rodiny svojho partnera, nemocnice, väzenia, penziónu pre dôchodcov alebo sa vrátil na miesta, kde strávil detstvo, mladosť – radostnú či traumatizujúcu – do rodiska, do detského domova a pod.

V tejto alebo v poslednej piatej etude vám ponúkam možnosť využiť – podľa vášho vlastného uváženia a zvolenej témy – **konflikt medzi tým, čo postava urobí, čo povie nahlas a čo si v duchu naozaj myslí**. Hoci v živote je súlad medzi týmito tromi prejavmi potvrdením morálnej pevnosti vyrovnaného človeka, v dráme je spor medzi nimi veľmi vďačný. Dovoľuje odhaliť, čo sa skrýva pod povrchom i na malej ploche a tým nazrieť do intimity hrdinu, ak autor postavil svoj príbeh na vnútornom konflikte. **Kombinácia akcie, dialógu a vnútorného monológu** je mnohovrstevným priestorom na asociatívne rozohrávanie významov. Je dôležité sa správne rozhodnúť, ktorú informáciu alebo povahovú črtu hrdinu odhalíme divákovi a akým spôsobom to urobíme. Prezradí ho skutok, vyslovené vety alebo utajené myšlienky? O dialógu už vieme, že nesmie byť duplicitný s obrazom, má byť hovorový a stručný, radšej pracovať s náznakom ako polopaticky dopovedávať, a toto isté platí aj o vnútornom monológu.

Vnútorný monológ je najpriamejší a najsubjektívnejší prostriedok, pomocou ktorého nazrieme hlboko do duše postavy. Umožňuje odhaliť myšlienky, pocity, túžby, tajomstvá, plány, spomienky protagonistu, ktoré nechce, nevie či nemôže zverejniť v konkrétnej chvíli. Preto si treba dobre rozmyslieť, ktoré informácie kedy, komu, za akých okolností, akým spôsobom povie nahlas. Keď sa hrdina prihovára sám sebe, obvykle sa v duchu vyjadruje bezprostredným, skratkovitým, skoro až heslovitým jazykom, na rozdiel od viac formalizovaného jazyka, ktorým komunikuje s okolím. Vnútorný monológ sa používa pomerne často pri adaptáciach prózy, napísanej v subjektívnej „*ich forme*“, teda v 1. osobe. Je však nutné pracovať s ním úsporne, aby sa nestal dominantným na úkor vizuálneho vyjadrenia, čím by sa obraz zmenil iba na ilustráciu vypovedaného. V scenári ho označujeme skratkou v.m. za menom – napr. *PETER (v.m.)*.

Scenáristi sa niekedy rozhodnú asociatívne poprepájať udalosti, charaktery a významy v príbehu aj **komentárom** – buď autora, protagonistu alebo vedľajšej postavy. Na rozdiel od vnútorného monológu komentár prináša **časový odstup od zobrazených situácií**, umožňujúci jednak dopovedať osudy hrdinov aj po skončení príbehu, jednak kvalitatívne inak hodnotiť prežité udalosti,

keďže plynúci čas zmenil aj samotných aktérov. Divák sa tak vďaka komentáru stretáva s akousi „dvojitou“ rozprávačskou optikou. Pri písaní krátkych etúd sa však komentáru radšej vyhnite.

5. Expozícia dlhometrážneho hraného filmu

Expozícia, ako úvodná časť tradičnej päťstupňovej dramatickej schémy (...kolízia, kríza, pe-ripetia, katastrofa), otvára príbeh. Poskytne publiku najnutnejšie informácie o mieste, čase, deji, o dobovom kontexte, predstaví postavy, naznačí konflikt a žáner. Podstatné však je, aby sa tak stalo čo najpútavejšie !

Expozícia musí zaujať ! Aby divák jednoducho chcel film ďalej pozerať. Opäť tu zafunguje vhodne až provokatívne zvolený náznak sporu, konfliktnej situácie, nečakané, často aj zdanlivo nelogické konanie výrazných postáv, ktoré vyvoláva zvedavosť, či otázky typu: Ako toto môže pokračovať ? Prečo sa to takto deje ? Navyše, nároky na rýchlosť expozície narastajú – zvlášť v dynamickej akčnej žánrovej tvorbe. Do príbehu vstupujeme in medias res.

Veľmi stručne povedané – existuje viacero druhov expozícií. Najbežnejšia je priama – uvedie protagonistu rovno do deja v prekvapivých súvislostiach, nepriama – hlavný hrdina vstúpi na scénu až v kolízii, falošná – klamlivá – ostatné postavy ho predstavujú v odlišnom svetle, ako sa potom naozaj prejaví. Synchronná expozícia rozohrá paralelne viacero motívov a predstaví viacero postáv, ktoré spočiatku zdanlivo nesúvisia, aby sa neskôr ich osudy pretli.

V poslednej piatej etude odporúčam zvoliť si najjednoduchšiu expozíciu – priamu, ale sústreďte sa pritom na rázne a jasné nastolenie základnej konfliktnej situácie. Jej aktéri náznakmi svojho konania, motiváciami i povahami prekvapujú tak, že chápeme, že vyriešenie ich problému vyžaduje plochu dlhometrážneho filmu. A my túžime vedieť, ako to bude pokračovať ! Zo všetkých etúd, ktoré ste cez tento semester napísali, iba táto posledná zostáva z logických dôvodov na konci otvorená s položenou provokujúcou otázkou.

III. PÁR SLOV NA ZÁVER

Cieľom jednosemestrálneho RÝCHLOKURZU SCENÁRISTIKY bolo zoznámiť vás so špecifickými požiadavkami a nárokmi písania pre film. Vyskúšali ste si niektoré postupy a pri spoločných diskusiách ste riešili problémy, na ktoré ste narazili. A tento stručný manuál by vám chcel nadobúdanie základov remeselnej zručnosti uľahčiť.

Bola by som rada, keby vás ako mladých filmárov naše debaty primeli pokračovať v písaní, aby ste ďalej rozvíjali svoje pozorovacie schopnosti, fantáziu a originalitu pri rozprávaní príbehov o ľudskej duši a spoločnosti. Profesionálni autori zostávajú väčšinou v úzadí, ale napriek tomu sú nenahraditeľní – bez scenárov by totiž nevznikli audiovizuálne diela. To je prvý predpoklad úspešnej realizácie. Scenáristi sú v najlepšom zmysle slova Stvoriteľmi, pretože z ničoho vytvoria všetko – celý svet v jeho komplexnosti – príbeh s témou, priestorom a časom, charaktermi a ich vzťahmi, spoločenskými pomerami, dobovým kontextom, atmosférou, detailami, filozofiou, poznaním aj emóciami. Odhaľujú nám svet a nás samých, ako v ňom existujeme, a pritom nás ešte aj zabávajú...

Na záver by som odcitovala slová svetoznámeho režiséra Miloša Formana, ktorý definoval scenár takto :

„ Scenár je predsa chrbticou každého filmu a umenie písať scenáre vyžaduje výnimočný talent. A nie je to talent jednoduchý. Obsahuje zmysel pre drámu zbavenú teatralnosti. Vyžaduje silu osobnosti, ktorá sa nebojí slúžiť. Predpokladá cit pre živý dialóg z ulice či Biblie. Dokáže rovnako prenikavo vidieť, ako počuť. Vycíti, kedy je obraz schopný vyjadriť myšlienku účinnejšie ako hovorené slovo a v neposlednom rade scenárista musí byť filozofom, ktorý vie, prečo a o čom rozpráva.“ 3./

1./ M.Ivanová-Šalingová, Z.Maníková : Slovník cudzích slov, Slovenské pedagogické nakladateľstvo, Bratislava 1979, str. 458

2./ J.C.Carriere: Vyprávět příběh, Národní filmový archiv, Praha 1995, str. 24, ISBN 80-7004-081-5

3./ J.C.Carriere: Vyprávět příběh, Národní filmový archiv, Praha 1995, str. 7, ISBN 80-7004-081-5

História slovenského filmu

Monika Mikušová, Eva Sošková

1. Vznik a vývoj slovenskej kinematografie v 1. polovici 20. storočia

Prvé filmové projekcie na území dnešného Slovenska, ktoré bolo v tom období súčasťou Rakúsko-Uhorska, sa uskutočnili približne rok po prvom verejnom platenom filmovom premietaní v Paríži – 19.12.1896 v Košiciach a 25.12.1896 v Bratislave. Po počiatočnom období, v ktorom mal film na území dnešného Slovenska, podobne ako v iných krajinách, podobu púťovej atrakcie, postupne nasledovalo zriaďovanie stálych kín a zvyšovanie záujmu o nové médium.

Vznik Československa 28.10.1918 znamenal výrazné zmeny v ďalšom vývoji kinematografie na území dnešného Slovenska. Zmenili sa vlastnícke vzťahy i jazyk vznikajúcich filmov, finančná situácia v krajine však nepriala vzniku dlhometrážnych hraných filmov. V roku 1920 bola v Chicagu skupinou amerických Slovákov založená spoločnosť Tatra Film Corporation. V nasledujúcom roku odcestovali bratia Daniel a Jaroslav Siakelovci do Československa, aby nakrútili prvý slovenský dlhometrážny hraný film *Jánošík* (1921), príbeh legendárneho zbojníka, ktorý, napriek rýdzo slovenskej téme, bol veľmi výrazne inšpirovaný formou súdobých amerických filmov. Nakrúcanie domácich dlhometrážnych hraných filmov však nebolo výnosné a tak, s výnimkou niekoľkých pokusov, ktoré sa do dnešnej doby nezachovali, nemali Siakelovci viac ako dve desaťročia žiadnych nasledovníkov.

Situácia bola priaznivejšia v oblasti non-fiction tvorby, kde v dvadsiatych a tridsiatych rokoch pôsobil český etnograf a fotograf Karel Plicka. Jeho najvýznamnejší film *Zem spieva* (1933) sa stal zároveň najväčším medzinárodným úspechom slovenskej kinematografie v 1. polovici 20. storočia. Plicka, obklopený skúseným českým štábom, vytvoril dielo, ktoré kombinovalo vplyvy etnografickej fotografie, literárneho naturizmu a súdobých filmových avantgárd. Pre nedostačujúce finančné, technické a personálne podmienky však ani Plickovo dielo, podobne ako dielo bratov Siakelovcov, nenašlo vo svojej dobe pokračovateľa, napriek tomu, že to bol práve Plicka, ktorý sa snažil si pokračovateľov vychovať v rámci tzv. Celoročného denného kurzu pre kinetickú fotografiu a kinematografiu. Ten založil v roku 1938 na bratislavskej Škole

umeleckých remesiel, ktorá vznikla o 10 rokov skôr podľa vzoru nemeckého Bauhausu. Žiaľ, kurz nemal dlhé trvanie, keďže ŠUR bola, podobne, ako jej nemecký vzor, z politických dôvodov zrušená. Počas 2. svetovej vojny sa u nás dlhometrážne hrané filmy nenakrúcali, prvým z nich bol až *Varuj...!*(1946) českého režiséra Martina Friča. Filmom, ktorý skutočne odrážal nové pomery však boli až *Vlčie diery* (1948), epická sága o živote jednej slovenskej rodiny v období Slovenského národného povstania, ktorej režisérom bol Paľo Bielik – zakladateľská osobnosť slovenskej povojnovej kinematografie.

2. Socialistický realizmus v rokoch 1949 – 1955

Po zmene politického zriadenia vo februári 1948 bola založená štátna spoločnosť Československý štátny film, ktorá mala monopol na filmovú produkciu, distribúciu i dovoz zahraničných filmov. Popri filmových štúdiách v Prahe, ktoré fungovali už v predvojnovom období, sa v roku 1949 začala výstavba filmových štúdií na bratislavskej Kolibe, ktorých prvá etapa bola dokončená v roku 1953. Filmové školstvo bolo sústredené v Čechách a keďže bratislavská VŠMU, založená v roku 1949, umožňovala v tomto období iba štúdium divadelných a hudobných odborov, záujemcovia o štúdium filmových odborov odchádzali študovať na pražskú FAMU.

Väčšina dlhometrážnych hraných filmov, ktoré v tomto období vznikli, bola nakrútená v súvislosti s estetickými normami socialistického realizmu a v duchu hlavných preferovaných námetov, ktorými bolo budovanie socializmu, boj proti reakcii a boj za mier. Hroziace obvinenia z formalizmu viedli režisérov k realistickému stvárneniu bez výraznejších štylistických výbojov. Zámer priblížiť sa čo najširším masám divákov najlepšie napĺňali populárne komédie ako *Čertova stena* (1948) v réžii Václava Wassermana, či *Katka* (1950) v réžii budúceho oscarového režiséra Jána Kadára, v ktorých však nechýbal výrazný propagandistický element. Najpopulárnejším filmom tohto obdobia sa stal folklórny muzikál *Rodná zem* (1953) českého režiséra Josefa Macha, spájajúci ľudovú kultúru s budovateľským nadšením. Kým v komediálnom žánri bola ideológia zväčša prítomná v umiernennej podobe, v drámach sa výraznejšie prejavoval koncept triedneho boja a mnohé z nich skĺzavali k schematizmu. Nevyhol sa mu ani Paľo Bielik vo svojom budovateľskom filme *Priehrada* (1950), ktorý bol ukážkovým príkladom dobového stvárnenia boja medzi starým a novým.

3. Rozvoj hraného filmu v rokoch 1956 -1962 v kontexte spoločensko-politických zmien a súdobých trendov

Po smrti Stalina a krátko po ňom i prvého komunistického československého prezidenta Klementa Gottwalda v roku 1953 začala v Československu postupne istá liberalizácia pomerov, ktorá sa prejavila i v kultúrnej politike. Tento trend ďalej akceleroval po 20. zjazde KS ZSSR v roku 1956 a napriek snahám zvrátiť ho sa na sklonku päťdesiatych rokov začal prejavovať aj zmenami v rámci slovenskej filmovej tvorby. V tomto období jej najvýraznejšou osobnosťou aj naďalej ostával Paľo Bielik so svojimi filmami Štyridsaťštyri (1957) z obdobia 1. svetovej vojny a Kapitán Dabač (1959) z obdobia SNP. Na začiatku šesťdesiatych rokov sa Bielikovi podarilo realizovať dlho pripravovaný a mimoriadne ambiciózny dvojdielny projekt Jánošík (1962, 1963). Prvý slovenský širokouhlý film sa stal najspektakulárnejším a zároveň divácky najpopulárnejším filmom svojej doby, čím zároveň definitívne potvrdil zmenu vo vnímaní filmu, ktorý už, na rozdiel od predchádzajúceho obdobia, celkom otvorene plnil i zábavnú a komerčnú funkciu, čomu zodpovedal i vznik nových žánrov ako dobrodružný film, detektívka, či film pre deti. Štýl Bielikových filmov však nedokázal reflektovať rapídne sa meniace trendy a naplniť potrebu novej, modernej poetiky, po ktorej volali nastupujúci režiséri. Ich prínos sa po postupnom nástupe naplno prejavil v roku 1962, kedy vznikli 3 výrazné filmy, ktoré po všetkých stránkach naplno odrážali prebiehajúce zmeny. Havrania cesta (1962) Martina Hollého vnášala do prostredia pracovného kolektívu nový nádych autenticity a spoločenskej kritiky, Boxer a smrť (1962) Petra Solana bol slovenským príspevkom k práve sa rozbiehajúcemu trendu kinematografickej reflexie holokaustu, a Slnko v sieti (1962) Štefana Uhera bolo filmom, ktorý odštartoval československú novú vlnu.

4. 1960's – changes of film poetics

V rámci Sovietskeho bloku bola slovenská politika napojená na politiku Moskvy. V závislosti od jej postojov miera slobody na našom území kolísala. V roku 1961 sa konal XXII. Zjazd komunistickej strany Sovietskeho zväzu, na ktorom pokračovala kritika stalinizmu. U nás na základe toho prebiehal v limitoch socializmu proces demokratizácie štátu. Vrcholom liberalizačného procesu bola tzv. Pražská jar v roku 1968. Je to obdobie výkonu funkcie Alexandra Dubčeka na poste prvého tajomníka Československej komunistickej strany,

ktorý zaviedol slobodu tlače, prejavu, pohybu a možnosť parlamentu s viacerými politickými stranami.

Politické uvoľnenie v 60. rokoch viedlo k väčšej miere slobody v umeleckej tvorbe (v roku 1968 bola zrušená cenzúra) a jediný povolený socialistický realizmus doplnili mnohé ďalšie štýly.

Hoci zmenu filmovej poetiky možno rozoznávať už na prelome 50. a 60. rokov, najmarkantnejšie vidno jej posun v produkcii roka 1962 v réžii prvých slovenských absolventov FAMU v Prahe. *Crows fly over* (M. Hollý) prináša autentickjšie postavy pracujúcich, *Boxer and death* (P. Solan) je existencialistický pohľad na život z prostredia koncentračného tábora. Impulzom pre vznik Československej novej vlny je film *The sun in the net* (Š. Uher), ktorý rezignuje na klasické filmové rozprávanie okrem iného aj prostredníctvom asociatívnej montáže.

Z pohľadu filmovej poetiky mala významné postavenie v rámci štruktúry filmového podniku tvorivá skupina pod vedením surrealistu A. Marenčina, ktorý poskytol priestor externým spisovateľom mimo zamestnancov podniku a pod jeho vedením vznikali nekonformné a experimentálne filmy. Tradičné žánrové filmy a filmy pre deti a mládež naďalej vznikali v ďalších tvorivých skupinách.

Novinkami vo filmovej tvorbe boli vyššia miera autenticity, zobrazenie banálnej dennej reality v dokumentárnej štylizácii (tzv. civilizmus), menší dôraz na príbeh, existencializmus vo vojnovom filme, revízia histórie po jej tendencnom pokrivení komunistami, využívanie nehercov, experimentálna hudba, improvizácia...

5. Slovenská nová vlna

Politické uvoľnenie v Československu a vplyv autorských filmov a filmových hnutí v zahraničí podnietili vznik Československej novej vlny. České filmy v nej dominujú, tie slovenské tvoria menšiu časť. V slovenskom filmovom kontexte sa pojem Nová vlna používa v širšom zmysle na popísanie nekonformnej a experimentálnej tvorby 60. rokov 20. storočia na Slovensku. V užšom zmysle predstavuje len tvorbu druhej generácie absolventov FAMU tvoriacich v druhej polovici 60. rokov – Juraj Jakubisko, Ello Havetta, Dušan Hanák. Koniec Československej novej vlny nastal v dôsledku potlačenia liberalizačného procesu. 21. augusta 1968 obsadili vojská Varšavskej zmluvy (vojenská organizácia krajín Sovietskeho bloku) Československo, aby zamedzili prebiehajúcim

reformám.

Filmy Jakubiska a Havettu spája prvok hry, ktorá je reakciou na serióznosť sveta. Je to rebelské vzopretie sa autoritatívnemu režimu a autoritatívnemu kánonu filmovej tvorby. Vo filmoch oboch autorov je zásadný vplyv vidieckeho prostredia – mágia prírody a folklóru. Racionálna štruktúra ustupuje spontánnosti a intuícii, živelnosti surrealizmu, dadaizmu a lyricizmu. Sociálna realita je len hmlistým pozadím, zásadnejší je vnútorný svet postáv, ich vášeň, túžba, smútok, osud, boj ale i smrť.

Havettov film *Celebration in the Botanical Garden* (1969) rozpráva jednoduchý príbeh komplikovanou formou. Do obce zapodievajúcej sa mužsko-ženskými vzťahmi prichádza Pierre, ktorý sľubuje, že urobí zázrak. Fragmentárna narácia chaoticky predstavuje rôznych obyvateľov mestečka, banálna realita sa mieša so zázrakmi a grotesknosťou. Po počiatočnom zmätení v radoch divákov a kritiky, v 80. rokoch prišli kiritci s interpretačným kľúčom, podľa ktorého vo filme všetky elementy slovenskej historickej identity – pohanská, kresťanská, stredoveká, baroková – spája fenomén karnevalu. Ako všetky novovlnové filmy aj tento je výrazne sebareflexívny, preto by sa dalo uvažovať, že zázrak, ktorý Pierre sľubuje, je samotné médium filmu, ktoré prináša so sebou.

Jakubiskove filmy sú tiež formálnou filmovou hrou, v ktorej ani národné symboly nezobrazuje seriózne. Bizarné postavy sa správajú ako blázni a vo svojej bláznivosti sú slobodní. Je to však balansovanie nad priepasťou. Integrovanou súčasťou Jakubiskových filmov je ľudská krutosť a agresivita, ktorú najmä vo filme *Zbehovia a pútnici* (1968) možno vnímať ako reakciu na agresívny vpád vojsk Varšavskej zmluvy do Československa.

Jakubiskove a Havettove filmy zo 60. rokov bolo v čase normalizácie zakázané premietiť kvôli miere agresivity, slabej komunikatívности rozprávania typickej pre intelektuálne publikum a kvôli nihilizmu.

6. Civilizmus a Dušan Hanák

Už na sklonku päťdesiatych rokov prejavil silný zmysel pre súčasnú urbánnu poetiku Ján Lacko vo svojich komédiách *Šťastie príde v nedeľu* (1958), či *Skalní v ofsajde* (1960). Nedokázal však dobre zvládnutú formu sklbiť s rovnakou kvalitným obsahom a tak sa naozaj uceleným výrazom snahy o novú poetiku stalo až *Slnko v sieti* (1962) Štefana Uhera, ktoré je aj vďaka tomu považované za film, ktorý stál pri zrode československej novej vlny.

Hranice medzi hraným a dokumentárnym filmom skúmalo v tomto období v súlade so súdobými svetovými trendami viacero autorov, oboma smermi ich najvýraznejšie prekračoval Otakar Krivánek vo svojom experimente Deň náš každodenný, kde sa skutočná rodina stáva stredobodom filmu o generačnej priepasti, ktorá oddeľuje rodičov a ich deti.

Spomedzi troch najvýraznejších predstaviteľov slovenskej novej vlny mal k poe-
tike civilizizmu najbližšie Dušan Hanák, aj kvôli tomu, že na rozdiel od svojich
súputníkov v rámci novej vlny Juraja Jakubiska a Ela Havettu mal omnoho
výraznejšiu skúsenosť s dokumentárnym filmom. Vo svojom dlhometráž-
nom hranom debut 322 (1969) na pozadí príbehu kuchára Lauka, bývalého
komunistického funkcionára, ktorý prechádza osobnou krízou, otvára otázky
hodnôt, morálky a vnútornej i vonkajšej slobody jednotlivca. Tieto témy ostá-
vajú v centre Hanákovho záujmu počas celej jeho ďalšej tvorby a to aj napriek
nástupu normalizácie. Po dokumentárnom filme Obrazy starého sveta (1972)
o svojráznych starých ľuďoch, ktorí si napriek okolnostiam uchovali svoju
vnútornú slobodu, nasledovali dve snímky o obyčajných jednoduchých ľuďoch
z periférie Ružové sny (1976) a Ja milujem, ty miluješ (1980). Lyrická tragiko-
média Ružové sny o vzťahu poštára Jakuba a Rómky Jolanky sa napokon stala
Hanákovým divácky najúspešnejším filmom.

7. 1970 – normalizácia

Pojem normalizácia vyjadruje proces, ktorým sa po invázii vojsk Varšavskej
zmluvy politika a miera slobody v Československu navracali do obdobia pred
reformnými 60. rokmi. Toto obdobie sa nazýva aj „husakism“ podľa nového
lídra Komunistickej strany Gustáva Husáka, ktorý bol dosadený na miesto
Alexandra Dubčeka. Strana bola „vyčistená“ od reformátorov, mnohí ľudia
sa museli z verejného života stiahnuť, viacerí filmári mali zakázané nakrúcať
alebo ich preradili do iných oddelení, niektorí emigrovali. Hoci bola cenzúra
obnovená vo forme novej inštitúcie, väčší dopad na tvorbu mala samotná
autocenzúra filmárov obávajúci sa o seba a svojich blízkych.

Skupina experimentujúcich filmárov okolo surrealistu Alberta Marenčina bola
rozpustená. Nová tradícia experimentálnej tvorby bola nahradená ornamen-
tálnym manierizmom, kde filmová forma apolitických alegórií nekorešpondo-
vala so zvolenou témou. Navrátila sa tradícia filmov o pracovných kolektívoch
v štýle socialistického realizmu, vojnové filmy znova demonštrovali českoslo-
venskú podriadenosť Sovietskemu zväzu. Boli však obohatené o ľahšie žánre

– dobrodružné špionážne filmy a karikatúru (komédiu). Zmenou oproti 50. rokom boli aj silnejšie ženské hrdinky v detektívkach zo súčasnosti. Filmový podnik začal podporovať ľahšie žánre diváckych filmov, pretože v dôsledku intelektuálne náročnej tvorby 60. rokov a rozšírením televízií v domácnostiach neustále klesala návštevnosť v kinách, čo ešte zhoršil návrat socialistického realizmu na začiatku 70. rokov.

Ku kvalitným žánrovým filmom patrí tvorba Martina Hollého, ktorý bol dobrý filmový rozprávač obklopený kvalitnými hercami, zväčša hrajúcimi v dobrodružných filmoch s melodramatickými prvkami drsných mužov. Základnú dobrodružnú štruktúru obohatil aj o prvky hororu, thrilleru, balady. Jeho najznámejším filmom je *Cooper tower* (1970). Príbeh zo súčasnosti sa odohráva v panenskej drsnej prírode Vysokých Tatier, čím je oslobodený od spoločensko-politických reálií normalizačného obdobia.

8. Postcivilizmus a magický realizmus. Slovenská kinematografia 80. rokov

V osemdesiatych rokoch sa viacerí mladí tvorcovia snažia o programovú kontinuitu s poetikou civilizmu šesťdesiatych rokov. Nakrúcali v autentických prostrediach, s neprofesionálnymi hercami a vytvárali príbehy s vnútornými dramatickými konfliktami, pri ktorých stvárnení skúmali hranicu medzi realitou a fikciou. To bola aj hlavná téma dlhometrážneho hraného debutu Vlada Balca *Uhol pohľadu* (1984), čiastočne autobiografického príbehu mladého študenta dokumentárneho filmu, ktorý si v konfrontácii s oficiálnym umením kladie otázky o povahe filmového média a jeho vzťahu k pravde.

Opozíciu k tomuto trendu tvorili snímky s výraznými mysterióznymi či surrealistickými prvkami. Keďže poetika slovenských literárnych predlôh, ktorými boli tieto filmy inšpirované, odkazovala na diela latinsko-amerických spisovateľov magického realizmu, vžil sa aj pre tento prúd slovenskej kinematografie osemdesiatych rokov rovnaký názov. Na jeho počiatku stál Juraj Jakubisko so svojim ambicióznym eposom *Tisícročná včela* (1983), zoširoka načrtávajúcim osudy príslušníkov slovenského rodu v priebehu niekoľkých desaťročí na konci 19. a začiatku 20. storočia.

K poľskému filmu morálneho nepokoja mal svojim autorským programom, sústrediť sa na osud jednotlivca v skorumpovanom prostredí a jeho snahu o etický postoj, blízko Dušan Trančík. Výsledkom boli modelové drámy, opierajúce sa o kvalitné scenáre, no využívajúce filmový jazyk, inšpirovaný

dokumentárnym filmom. Na výraznú charakterovú štúdiu dvoch diametrálne odlišných prístupov k životu vo filme Víťaz (1978) nadviazal Trančík v osemdesiatych rokoch viacerými snímkami, z ktorých najvýznamnejšia bola Iná láska (1985), dráma osobného vzdoru a kompromisu medika, ktorý sa ocitne v bezútešnom a morálne upadajúcom prostredí slovenskej dediny.

9. 1990's – transformácia kinematografie

Perestrojka – politické hnutie v Sovietskom zväze reprezentované Michalom Gorbačovom – spôsobila politické uvoľnenie a následné revolúcie v Sovietskom bloku. 17. novembra 1989 sa začala v Československu revolúcia, ktorá viedla k pádu totalitného režimu Komunistickej strany Československa a k budovaniu parlamentnej demokracie. V roku 1993 sa Československo mierovou cestou rozdelilo na dva samostatné štáty Česká republika a Slovenská republika.

Po revolúcii sa štátom riadené hospodárstvo zmenilo na trhové. Začali vznikať prvé súkromné filmové spoločnosti. Slovenská filmová tvorba (producent) bola sprivatizovaná ľuďmi blízkyimi autoritatívnemu premiérovi Vladimírovi Mečiarovi spôsobom, ktorý ateliéry na Kolibe zničil a filmy sa tu prestali vyrábať. Došlo k degradácii dovtedy funkčného filmového priemyslu. V nových ekonomických podmienkach dlho neexistoval funkčný spôsob financovania filmov, keďže tie si na malom slovenskom trhu samé na seba nedokážu zarobiť.

Kým v 80. rokoch vznikalo ročne 10 – 12 celovečerných hraných filmov, v 90. rokoch to bolo 1 – 3. Niektorí režiséri sa novým trhovým podmienkam nedokázali prispôbiť, iní odišli pracovať do Čiech, kde bola privatizácia úspešnejšia. Režiséri debutujúci v 90. rokoch nie sú tvorivou generáciou, v príslušnom desaťročí urobili maximálne jeden film. Jediný režisér, ktorý systematicky nakrúcal filmy vo vlastnom autorskom štýle aj počas 90. rokov, je Martin Šulík.

Hrané filmy Martina Šulíka sa vyznačujú epizodickým rozprávaním, magickým realizmom, introspekciou do vnútra postáv, minimalistickou hudbou, pomalým tempom, či opakujúcou sa témou vzťahu otca a syna. V dokumentárnych filmoch spracováva najčastejšie históriu česko-slovenskej kinematografie.

10. Súčasná slovenská kinematografia – nové milénium

Po roku 2004 začala revitalizácia kinematografie v dôsledku zabezpečenia systematickej finančnej podpory. Grantový systém Ministerstva kultúry AudioVízia (2004) vystriedala verejnoprávna inštitúcia Audiovizuálny fond (2009) a v dôsledku zmluvy verejnoprávnej televízie so štátom (2009) sa začala do tvorby výraznejšie finančne zapájať televízia. V roku 2009 vzniklo 10 celovečerných úplne alebo majoritne slovenských filmov, v roku 2012 to už bolo 15 a v roku 2019 sa počet týchto filmov vyšplhal na číslo 24. Následná pandémia koronavírusu spôsobila výrazný pokles.

Pri vyššom počte filmov sa kinematografia opäť žánrovo stratifikovala. Revitalizácia filmu nastala najskôr v oblasti autorských filmov. Významné bolo založenie Filmovej a televíznej fakulty na Vysoké škole múzických umení (1990), kde sa začala formovať silná generácia tvorcov dokumentárnych a animovaných filmov. Autori začali postupne zakladať vlastné producentské spoločnosti a dokumentárny film sa v novom miléniu v podobe celovečerných filmov opäť dostal do kín. Viacerí dokumentaristi sa neskôr začali venovať aj hraným filmom, tak vznikajú hybridné filmy na pomedzí dokumentu a hraného filmu, najmä v žánrovom zaradení sociálnej drámy úspešnej na zahraničných artových festivaloch. Ústrednou tvorivou osobnosťou žánru je scenárista Marek Leščák.

Z komerčne úspešnejších žánrov sú to historické filmy, rozprávky, komédie, melodrámy a romantické filmy, thrillery, horory a sci-fi.

Hoci na Slovensku sú v kinách najviac navštevované celovečerné rodinné animované filmy, v slovenskej produkcii zatiaľ vznikol len jeden takýto film – *Journey to Yourland* (2022) a pre dospelého diváka ďalšie dva celovečerné animované filmy. Produkcia animovaných filmov sa sústreďí na menej náročný krátky formát autorských festivalových filmov a televíznych seriálov.

11. Martin Slivka a slovenský dokumentárny film

Podobne ako v hranom filme, aj v dokumentárnom filme priniesla relatívna liberalizácia pomerov v šesťdesiatych rokoch možnosti, v ktorých mladá generácia tvorcov mohla používať nové štylistické postupy, reagovať na súdobé svetové trendy, najmä francúzskej a americkej dokumentaristiky, a zároveň ich originálne prepájať s domácimi inšpiračnými zdrojmi, vychádzajúcimi pre-

dovšetkým z etnografickej tradície, na ktorej počiatku stál Karel Plicka. Jeho prirodzeným nasledovníkom sa stal etnograf a režisér Martin Slivka, ktorý vo svojom filmovom debute *Voda a práca* (1963) vytvoril takmer abstraktnú kompozíciu prostredníctvom montáže záberov starých, vodou poháňaných drevených strojov, doplnenej experimentálnou hudbou Ilju Zeljenku. V Bulharsku nakrútil film *Odchádza človek* (1968), v ktorom pozdvihol etnografický materiál o bulharských pohrebných zvykoch, tradíciách a oplakávacích piesňach na meditáciu o živote a smrti, ale aj o náboženstve a viere a ich mieste v živote človeka. Tejto téme sa venoval aj Dušan Hanák vo svojom dokumente *Omša* (1967) zachytávajúcom slávenie omše prechodným, dnes už nepoužívaným spôsobom. Pomaly odchádzajúci svet starých ľudí, žijúcich veľmi autentickým spôsobom života sa stal aj hlavným námetom Hanákovho dlhometrážneho dokumentu *Obrazy starého sveta* (1972). Jeho hrdinovia sú napriek častokrát tragickým okolnostiam svojich ťažkých životov stále vnútorne slobodní, keďže sú stále verní svojim vlastným, hlboko zakoreneným hodnotám. Pri ich portrétovaní spojil Hanák stvárnenie, vychádzajúce z pôvodných fotografických cyklov s inscenovaním, i v tej dobe populárnou anketou. Rovnako eklektická je hudobná stopa, v ktorej sa miešajú autentické ľudové piesne s klasickou i modernistickou konkrétnou hudbou.

12. Animované filmy

Kým prvé krátke české animované filmy začali vznikať už v 20. rokoch 20. storočia, prvý slovenský animovaný film vznikol až v roku 1944 a to vo voľnom čase najproduktívnejšieho slovenského animátora v histórii Viktora Kubala. Po 2. svetovej vojne boli v Čechách znárodnené dve veľké štúdiá v Prahe a Zlíne, avšak na Slovensku vzniklo prvé štátne štúdio až v roku 1965. Dovtedy nebolo dosť záujemcov o tvorbu animovaných filmov a najmä vôľa vedenia filmového podniku založiť ďalšie štúdio, pretože v Československu už úspešná animácia existovala – česká.

Dominantu produkcie tvorila krátka metráž– filmy určené pre kiná ako pred-filmy a televízne seriály pre deti. Z pohľadu žánru išlo o rozprávky, filmy pre deti, grotesky pre deti aj dospelých, ale i spoločensko-kritické filmy pre dospelých, ktoré sa týkali správania občanov, pracujúcich a partnerov vo vzťahu.

Česká animácia sa vo svete preslávila najmä bábkovou technikou, na Slovensku vznikol prvý bábkový film až v roku 1979. Dovtedy sa robili filmy takmer výhradne kreslené a plôškové (cutout animation).

Viktor Kubal je autorom jediných dvoch slovenských celovečerných animovaných filmov, ktoré vznikli v období socializmu. Venoval sa výhradne kreslenej animácii. Najprv pri dizajne postáv a pohybov imitoval americkú kreslenú grotesku, neskôr si po dlhoročnej praxi karikaturistu v novinách vytvoril vlastný štýl – jednoduché línie a tvary, rozprávačská skratka, hravé gagy a prekvapivá pointa reprezentujú drobné ľudské nedokonalosti, ale i morálne poklesky.

Neefektívna privatizácia Slovenskej filmovej tvorby, vymiznutie objednávok z televízie a krátkych filmov z kina spôsobili zánik tradične chápanej animácie. Animátori zo Slovenskej filmovej tvorby prestali tvoriť a stali sa z nich učitelia na Katedre animovanej tvorby FTF VŠMU, kde vyrástli nové generácie animátorov úspešných na medzinárodných festivaloch.

Odporúčaná literatúra v anglickom jazyku

- Alphabet of Slovak Cinema 1921– 2021 , ed. Martin Kaňuch, Jelena Paštéková and Rastislav Steranka, Slovak Film Institute, 2022, ISBN 9788085187953
- Czech and Slovak Cinema, Peter Hames, Edinburg University Press, 2009, ISBN 9780748620821
- Avant-garde to New Wave: Czechoslovak Cinema, Surrealism and the Sixties, Jonathan L. Owen, Berghahn Books, 2013, ISBN 9780857459015

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA

Martina Frajšťáková

2D ANIMÁCIA – DEFINÍCIA ANIMÁCIE, DRUHY ANIMÁCIE:

Jedným z kľúčových aspektov animácie je, že sa natáča po jednotlivých snímkach. V animácii nedochádza k žiadnemu počiatočnému pohybu, animátor všetkým hýbe, natočí, nakreslí, namaľuje ručne snímku za snímku.

Je to ilúzia pohybu, ktorá môže existovať vďaka zotrvačnosti zraku – keď sa sekvencia obrazov premieňa vo vysokej rýchlosti (24 snímkov za sekundu), náš mozog vníma tento sled ako jeden plynulý reťazec pohybov. Ilúzia pohybu sa nachádza v mysli diváka, nie vo vonkajšej realite (čítaj viac v *Animasophy*, Úlo Pikkov).

Dôležité je, čo sa nachádza medzi snímkami, ako aj to, čo je na snímkach samotných, to znamená: každá snímka sa musí nakresliť / vytvoriť tak, aby zobrazovala určitú pózu alebo pozíciu fiktívneho či reálneho objektu takým spôsobom, aby postupnosť ako celok dávala zmysel, aby vytvorila sekvenciu – každá snímka závisí od predchádzajúcej a od nasledujúcej.

Špekuluje sa o druhoch a kategóriách animácie, napríklad 2D animácia ako plôšková animácia, môže byť kategorizovaná ako 2D technika, aj stop motion.

Rotoskopia sa nemusí považovať za animáciu, keďže ide o prekresľovanie záberov hraného filmu. No väčšina festivalov a animátorov to nazývajú „animácia“ a povoľujú vstup rotoskopických filmov.

Frame dropping (technika, ktorá vynecháva snímky podľa špecifického rytmu zo skutočných záberov – hraných alebo animovaných), spôsobí, aby zábery hraného filmu vyzerali ako pixilácia, pričom nikdy neboli nakrúcané snímku po snímke. A preto ju pravdepodobne nemožno považovať za *animáciu v skutočnom zmysle*.

Z hľadiska zvolenej metódy môžeme rozdeliť animáciu na:

1. RUČNE KRESLENÚ ANIMÁCIU: všetko sa kreslí ručne

Z hľadiska použitého prostriedku:

a) TRADIČNÁ, NA PAPIERI / KLASICKÁ ANIMÁCIA

b) DIGITÁLNA V TABLETE / V SOFTVÉRI

Z hľadiska iných aspektov:

A) FULLFRAME

B) LIMITOVANÁ

C) ROTOSKOPICKÁ

D) HRANÝ FILM x ANIMÁCIA

2. STOP MOTION: všetko sa nakrúca ako snímka za snímku, môže sa urobiť tradične alebo digitálne

a) BÁBKOVÁ ANIMÁCIA

b) PUPPET-TOON

c) PLASTELÍNOVÁ ANIMÁCIA (s alebo bez výstroja, claypainting animácia, stratacut animácia)

d) PLÔŠKOVÁ ANIMÁCIA (tradičná, digitálna)

e) ANIMÁCIA PREDMETOV

f) PIXILÁCIA

3. POČÍTAČOVÁ ANIMÁCIA: vyrobí sa celkovo v 3D softvéri, využíva digitálny 3D model/bábku a prekresľovanie

a) MOTION CAPTURE/MO-CAP

b) 2D v 3D – vektor, blesk...

c) 3D upravené modely/bábky

4. ALTERNATÍVNE TECHNIKY: všetko to čo nepatrí do predchádzajúcich kategórií

a) Kreslenie alebo čarbanie na film

b) Maľovanie na sklo

c) Vymazaná animácia

d) Pinscreen animácia

e) Piesková animácia a práškové materiály

f) Flipbook

g) ... a iné

Dnes sa objavujú techniky, ktoré kombinujú rôzne druhy a prístupy, zvyčajne sa volajú zmiešané médiá alebo hybridné animácie, alebo vôbec nemajú meno a jednoducho sú zmesou rôznych prístupov. Výsledky môžu byť ohromujúce, zaujímavé, psychedelické a dôvodom na miešanie metód nie je len pokus byť umelecký, alebo vytvoriť krásu. Dôvodom sú často časové a rozpočtové obmedzenia, alebo hľadanie špecifickej animácie pre špecifickú náladu alebo vec, ktorá sa má vyjadriť v príbehu.

Evolúcia umeleckého softvéru umelej inteligencie, napríklad *Midjourney*, tiež vytvára v animácii a umeleckom priemysle rozruch – umelú inteligenciu možno sýtiť nekonečným množstvom umeleckých diel, ktoré sa má naučiť a potom produkovať obrázky, či dokonca animácie. No táto téma je v súčasnosti veľmi kontroverzná (od roku 2023), pretože väčšina vývojárov sýti umelú inteligenciu prostredníctvom internetových galérii, bez refundácií alebo peňažného zisku pre držiteľov autorských práv obrázkov, ktoré sa použili na učenie prístroja.

Otázkou je, kde nakresliť morálnu čiaru, aby sa umelci alebo animátori necítili nahradení alebo využití, alebo zredukovať médiá späť na nejaký druh povrchného predstavenia alebo hry, ktorú „môže robiť ktokoľvek“, pokiaľ nasýtia umelú inteligenciu správnymi zdrojovými materiálmi. Kreatívna stránka takéhoto využitia umelej inteligencie je tiež na zváženie, ak sa použijú len „správne slová“ alebo „správny zdroj“.

V každom prípade už môžeme vidieť nejaké výsledky s krátkometrážnym filmom *ANIME ROCK, PAPER, SCISSORS* od Corridoru alebo hudobnými videami *Lost* (Linkin Park) a *Age of illusion* (Die Antwoord)

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – I. STRUČNÁ HISTÓRIA ANIMÁCIE, OPTICKÉ ILÚZIE

Zvieratá a ľudia, bohovia a bohyne, mýtické bytosti, démoni, a fiktívni hrdinovia sú v dejinách ľudstva vyobrazovaní na celom svete. Niektoré vyobrazenia sú staré až 14 000 rokov – konkrétne jaskynné maľby v Španielsku a Francúzsku – **Lascaux a Altamira**. V oboch jaskyniach sú početné vyobrazenia zvierat, loveckých výjavov a ľudí v dynamických pózach evokujúcich život. Je to dôkaz,

že ľudia už pred tisícami rokmi mali pozorné oko a pohybovú pamäť a boli tým fascinovaní. V Číne, Japonsku a Ázii môžeme nájsť gigantické zvitky s vyobrazeniami zvierat v pohybe, alebo zvitky vyjadrujúce mýty cez živé umelecké diela. V antickom Grécku sú hrnčiarske výrobky a vázy ozdobené atletickými hrdinami predvádzajúcimi skoky a zápasenie. Oválny dóm bohyně Isis v Egypte pozostáva z 110 stĺpov s tým, že bohýňa na každom z nich je v inej póze. Keď idete popri stĺpoch vo vysokej rýchlosti, môžete pozorovať optickú ilúziu (podobnú snímkam animácie). Bohýňa "ožíva" – a to je podstatou animácie – dávať neživým objektom "život" cez ilúziu pohybu. Alebo dávať neživým kresbám dušu (Lat. *anima* = duša!).

V šestnástom storočí, boli na vzostupe optické ilúzie a optické hračky. **Hračky ako zoetrop, daedalum, praxinoskop, thaumatrop, fenakistoskop alebo lanterna magica** vyvolávali dojem, že kresby ožívajú, keď sa hračka roztočila, uviedla do pohybu alebo sa inak použila. Ilúzie boli veľmi jednoduché a dodnes ich ľudia stále vytvárajú (napríklad flipbooky – malé zošítky s pozmenenou kresbou na každej strane, čím sa vytvára súvislý pohyb, keď sa nimi listuje palcom).

"ANIMÁCIA JE ILÚZIA POHYBU, ČO JE MEDZI SNÍMKAMI ROVNAKO DÔLEŽITÉ AKO TO ČO JE NA NICH." (Norman McLaren)

Žiadna z optických hračiek alebo animácií by nefungovala nebyť javu **ZOTRVAČNOSTI ZRAKU** alebo **RETINÁLNEJ ZOTRVAČNOSTI**. Objavil ju v roku 1824 **PETER MARK ROGET**. Táto ilúzia vzniká vtedy, keď vizuálne vnímanie predmetov pretrváva istú chvíľu v mysli pozorovateľa, aj keď samotný objekt zmení pozíciu alebo zmizne. Naše oči v podstate fotografujú všetko čo je pred nimi a vnímanie, spracovanie a uloženie do pamäti každého obrázku trvá mozgu istý čas. Ak sa tieto predmety alebo statické obrázky ukazujú v určitej rýchlosti, mozog ich vníma ako súvislý pohyb. Táto spomínaná rýchlosť je presne 24 snímok/obrázkov za sekundu! To znamená, že čokoľvek pod touto rýchlosťou môže pokaziť ilúziu a všetko nad môže spôsobiť kinetózu.

Jedinečnou vlastnosťou animovaného filmu je to, že **VŠETKO SA NAKRÚCA PO JEDNOTLIVÝCH SNÍMKACH**. Animácia sa vždy nakrúca snímka po snímke, pričom hraný film sa nakrúca na film v reálnom čase. V animácii **NE-NASTÁVA ŽIADEN POČIATOČNÝ POHYB** – animátor vytvára snímky pre pohyb v sekvencii (ako obrázky alebo fotografie) a keď ich usporiada a filmuje po 24 snímkach za sekundu, môžeme ich vnímať ako súvislý pohyb. Prvé pokusy v animácii boli z veľkej časti inšpirované trikmi **Georgesa MELIÉSA** a ľudia, ktorí sa o ne pokúšali a objavovali potenciál snímania po jednotlivých snímkach boli väčšinou zainteresovaní do ilustrácií v novinách, časopisoch tým, že

vytvárali komické kreslené seriály. Vynález fotografie, farebných fotiek, filmového materiálu a fotografické štúdie **Eadwearda Muybridgea** o pohybe po jednotlivých snímkach významne ovplyvnili postup tvorivých experimentov so zachytením a napodobňovaním pohybu.

Rok 1892, Paríž, Musée Grévin – Charles Émile Reynauld prezentoval svoje **Theatre Optique**, optické divadlo ktoré pripomínalo animáciu, a ktoré on sám ručne vyrobil. Reynauld ručne namaľoval kilometre dlhých pásov papiera a skonštruoval praxinoskop, ktorý dokázal premietiť tieto kresby v divadlách. Dokonca sa mu podarilo oddeliť pozadie a popredie (pohybujúce sa pásy sa premietali na pozadí) a pridával presne načasovaný zvuk. Reynauld ešte nevytváral animáciu tak ako ju poznáme dnes, no i tak ho v istom zmysle považujeme za otca animácie, pretože sa pokúsil vytvoriť ilúziu pohybujúcich sa obrázkov. Bohužiaľ, jeho tvrdá práca bola senzáciou len dovtedy, kým sa neobjavili bratia Lumiérovci v roku 1895. Svojim hraným filmom rýchlo zatienili Theatre Optique a utrápený Reynauld sa rozhodol zničiť väčšinu svojho diela. Zachovalo sa iba niečo.

Neskôr priekopníci ako **Norman McLaren** alebo **Stuart Blackton** experimentovali s možnosťou snímania snímky po snímke na kameru. Animácie sa prvýkrát použili ako experiment s pohybujúcimi sa objektmi a nakrúcali ich ako súčasť hraných filmov. Neskôr **Oskar Fischinger** vytvoril animácie špecificky pre klasickú hudbu. Stuart Blackton vytvoril pravdepodobne prvú ručne maľovanú animáciu *“Humorous phases of funny faces”* (1906).

Winsor McCay s jeho *“Gertie the Dinosaur”* (1914), **bratia Fleischerovci** s ikonickými postavami pre dospelých ako Popeye alebo Betty Boop alebo **Osamu Tezuka** s jeho seriálom *Astro Boy* vydláždili animácii cestu k uznaniu nielen deťmi, ale aj dospelými ako fenoménu spôsobu zábavy, dokonca aj umenia. **Keď v 30-tych rokoch 20. storočia Disney** prišiel na scénu so svojimi celovečernými a krátkometrážnymi filmami, animácia začala prekvitať a stala sa skutočným odvetvím. Mnohí animátori, vrátane McLarena alebo McCaya, vyjadrili znepokojenie, až skoro smútok nad týmto vývojom, pretože vnímali animáciu s potenciálom stať sa niečím viac než len bežným odvetvím pre tvorbu zisku. Disney vytvoril spektrum postáv a adaptoval rozprávky, aby sa nakoniec stal jedným z držiteľov monopolu v rámci samotného odvetvia. Zatiaľ čo tento vývoj možno vnímať, že má zlú pachuť, faktom je, že vďaka Disneymu sa animátori začali viac organizovať a získali zručnosť vo svojom remesle až do bodu úplného majstrovstva pohybu.

Aj keď je rok **1937** označený ako rok, keď vznikol **prvý 2D celovečerný animovaný film** – *“Snehulienka a sedem trpaslíkov”*, titul **prvého 2D celovečerného**

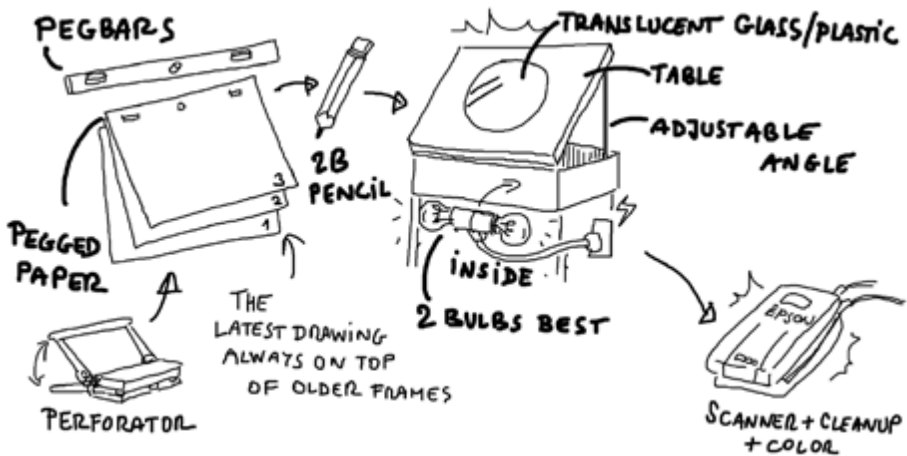
animovaného filmu patrí *“Dobrodružstvám princa Achmeda”*, plôšková animácia, ktorú v roku 1926 vytvorila nemecká animátorka **Lotte Reinigerová**.

Kniha z roku 1981, ktorú napísal niektorý z Disneyho najšikovnejších animátorov a veteránov (prezývaných Deväť starých mužov) – *“The Illusion of life”* – je dodnes zdrojom študovania pohybu a remesla animácie. Kniha uvádza **dvanásť Disneyho princípov animácie**, ktoré vytvorili veľmi efektívny a domyselný návod na kreslenie a vytváranie pohybu najefektívnejším a najestetickjším spôsobom, pričom animácia zostáva konzistentná a nezáleží na tom, koľko ľudí bude pracovať na jednom projekte.

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – II- ÚVOD DO 2D ANIMÁCIE: nástroje, hlavné kresby, spojovacie kresby

2D animácia implementuje 2D techniky, či už tradičnú alebo digitálnu. Tradičná alebo **klasická animácia** používa **papier a ceruzku, svetelný stôl, kolíky a perforátor**. Obrázky sa naskenujú a vyčistia, potom sa digitálne alebo tradične zafarbia. V minulosti, po vytvorení animácie ceruzkou na papier sa obrázky preniesli na priehľadný **celuloid**, kde sa nakreslili atramentové línie a vzniknuté bunky sa ručne vyfarbili z druhej strany tam, kde nebol atrament. Potom sa obrázky nafotili pod kamerou, pričom sa precízne postupovalo podľa inštrukcií režiséra animácie. Tieto inštrukcie sú napísané na **röntgenovom liste**. Tento list obsahuje kľúčové informácie snímku po snímke o tom ako a kedy sa kamera pohne, priblíži, kam ktorá vrstva celuloиду alebo papiera patrí a na ktorú snímku, dôležité informácie o synchronizácii pier a zvuku a všetkých ďalších technických informácií potrebných k správne mu nakrúteniu a načasovaniu materiálu.

V súčasnosti sa röntgenové listy stále používajú, či už v tradičnej alebo digitálnej forme. Mnohé animačné štúdiá v Ázii stále robia 2D animáciu tradičným spôsobom – s ceruzkou na papier, no vyfarbenie a očistenie sa robí digitálne. Avšak softvéry ako **Toon Boom, Tv Paint alebo Anime Studio** sú na vzostupe, využívajú digitálne tablety, čo umožňuje vynechať mnohé kroky, ktoré by inak spomalili celý proces – ako skenovanie alebo čistenie. Animácia sa môže vytvoriť, očistiť, načasovať, vyfarbiť a exportovať v rámci softvéru a z neho samotného. Neskôr nastáva postprodukcia a jednotlivé prvky sa pospájajú v editačnom softvéri.

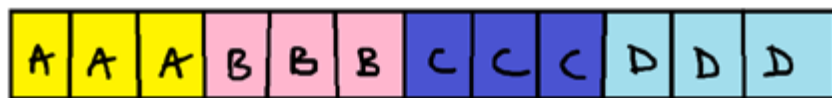


2D animácia sa môže rozdeliť na FULLFRAME animáciu a LIMITOVANÚ animáciu. Fullframe animácia je zriedkavá, časovo náročná a finančne drahá. Využíva 24 rozličných obrázkov pre 24 snímok na filme alebo digitálnej časovej osi. Limitovaná animácia potrebuje len polovicu obrázkov nakrútených dvakrát, aby vyplnili 24 snímok. To znamená, že to môže byť buď 12 obrázkov, nakrútených dvakrát (animácia na dvojky) alebo 8 snímok nakrútených trikrát (animácia na trojky). Použiť 6 obrázkov na štyri snímky je veľmi riskantné a kazí to ilúziu súvislého pohybu, pretože animácia je trhaná. Limitovaná animácia nie je podradná k fullframe, kvalita animácie spočíva v šikovnosti sprostredkovať pohyb v sekvencii. Animácia nekopíruje realitu, sú to štylizované pohyby založené na skutočnej fyzike, v snahe urobiť animovanú postavu uveriteľnou v očiach pozorovateľa. Štylizované a expresívne alebo prehnane pohyby fungujú v animovanom svete o dosť lepšie než realistické, ktoré sa môžu zdať znepokojujúce, alebo dosahujú efekt uncanny valley (tajuplné údolie).

2D animation - fullframe



limited | on twos/on threes/on fours |



V animácii existujú 3 typy snímok:

HLAVNÉ KRESBY – kostra sekvencie, ktorú vytvoril hlavný animátor. Najextrémnejšie a najprehnanejšie kresby, ktoré definujú pohyb. Vyžadujú určitý druh majstrovstva alebo úroveň zručností.

BREAKDOWNS – hlavné kresby, ktoré rozdeľujú už existujúce snímky na ďalšie viac definované časti pohybu. Ich tvorbou má animátor viac kontroly nad pohybom.

SPOJOVACIE KRESBY – výplň medzier medzi hlavnými snímkami, ktorých počet závisí od toho, čo chce animátor dosiahnuť: viac spojovacích kresieb znamená plynulejší a pomalší pohyb. Zvyčajne sa koncentrujú popri hlavných kresbách, keď dej treba spomaliť alebo zmierniť. Vďaka nim sa pohyb okolo hlavných kresieb javí jemnejší, hladší a tlmenejší.

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – III. ÚVOD DO 2D ANIMÁCIE: spôsoby animovania, ceruzkový test, obrázkový scenár, animatic

Sú 3 spôsoby ako pristúpiť k 2D animácii:

1. **PRINCÍP PRIAMOSTI** – animácia bez určujúcich hlavných snímok, animácia v podstate bez prípravy – list po liste. Ideálne pre neobmedzený pohyb, metamorfózu, komplikované sekvencie. Ťažko sa kontrolujú tvary a objem postáv a objektov, môžu sa dostať spod kontroly v početnosti snímok a v zdeformovanosti kresieb. Nevhodné pre tímovú prácu. Môže prekročiť pracovný čas a rozpočet môže tiež utrpieť.
2. **PRINCÍP Z POZÍCIE DO POZÍCIE** – využíva hlavné snímky najprv na určenie najextrémnejších častí a póz pohybu – podstaty sekvencie, choreografie, potom sa vracia a pridáva spojovacie kresby. Je to veľmi kontrolovaný spôsob animovania s precíznymi výsledkami a kontrolou počtu snímok. Ideálne pre rozdeľovanie práce medzi hlavného animátora a tím. V tomto odbore je to štandard. Rozpočet tu je zvládnuteľný.
3. **KOMBINÁCIA OBOCH** – najlepší prístup, ktorý kombinuje oba princípy v rôznych fázach pohybu, alebo používa najlepšiu metódu pre špecifický pohyb. Taktiež sa vo všeobecnosti používa v študentských prácach a v tomto odbore.

CERUZKOVÝ/ČIAROVÝ TEST: celý film alebo časti filmu sa tvorí ceruzkou na papier. Používa sa na kontrolu animácie alebo chýb v načasovaní, k úprave načasovania, na kontrolu pohybu pred čistením snímok. Softvér, ktorý sa používa k tvorbe čiarového testu má röntgenové snímky v digitálnej forme.

OBRÁZKOVÝ SCENÁR (STORYBOARD): vizuálna reprezentácia písaného scenára, snímka za snímkou. Sú rôzne typy obrázkových scenárov. Množstvo detailov, dĺžka a množstvo informácií závisia od využitia storyboard (komerčné storyboards sú zvyčajne farebné a viac detailné, storyboard pre seriály alebo celovečerné filmy musí byť všestrannejší, s menej detailným vzhľadom, aby sa mohli úpravy robiť rýchlejšie). Bežné informácie v storyboard sú: rozloženie záberu, počet záberov, pohyby kamery, dialógy, zvuk a krátke vysvetlenie deja. Pôvod storyboard sa nachádza v spoločnosti Walta Disneyho a prvý, ktorý ich použil bol Ub Iwerks. Obrázkové scenáre (storyboards) sa tiež používajú v hranom filme, špeciálne pre komplikované, akčné sekvencie. Plánovanie filmu na storyboard šetrí čas a peniaze a redukuje problémy ako nutnosť nakrúcať doplnujúce veci alebo animovať ďalšie scény, pretože je menšia šan-

ca urobiť chybu, alebo pridať nepotrebné zábery, či vynechať zábery počas točenia filmu.

ANIMATIC: v podstate obrázkový scenár (storyboard) natiahnutý **v čase** – celý príbeh a náčrty zo storyboard sa spoja dohromady **v** editačnom softvéri a precízne sa načasujú, pridá sa hudba, zvuk a dialógy. Konečný animatic je **šablónou** pre finálny film, snímka za snímkom, aby sa dali dohromady, keď sa celá animácia dokončí.

Niektoré animatics môžu obsahovať hlavné snímky od začiatku. Všetky musia obsahovať pohyby kamery, rozloženie každého záberu, prechody medzi zábermi, základné pohyby postáv alebo objektov (ak sa postava presúva **z A do B**; **animatic** musí ukázať aspoň bod A a **bod B** a aj to, ako sa ukázu **v čase**).

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – IV. ÚVOD DO 2D ANIMÁCIE: 12 Disneyho princípov animácie

Vo svojich počiatkoch, keď bola animácia viac fenoménom ako odvetvím, sa ľudia sústredili na posun hraníc možného. Netušili, že možnosti sú takmer nekonečné, keďže sa animácia vyvíja spolu s technológiami a softvérom. Niektorí animátori sa dokonca vracajú k základom a tradičným koreňom a snažia sa obnoviť záujem o klasické princípy. Ostatní sa snažia kombinovať rôzne techniky a hľadať nové riešenia na staré a nové problémy, objavujú nové spôsoby, prispôsobujú vhodný softvér a niekedy je pre nich takmer nemožné čo len uhádnuť, ako sa animácia robila. Vznikajú nové hybridné animácie (napríklad 2.5D animácia, ktorú vidieť vo *Vlkochoďcoch* alebo 2D animácia, ktorá napodobňuje 3D tieňovanie, ako vidno vo filme *Klaus*).

Animácia je viac ako kedykoľvek predtým dielo väčšieho alebo menšieho tímu špecialistov, než dielo jediného autora. Aby bola výkonná a účinná, potrebné sú zásady a spôsoby práce. Keďže každý umelec má svoj vlastný štýl, Disney potreboval zjednotiť kvality a štýly mnohých rôznych ľudí, ktorí pracovali na jednom projekte.

V minulosti bolo bežné, že každý animátor dostal na prácu jeden strih alebo dokonca jediná sekvenciu strihu, čo spôsobilo v starých čiernobielych filmoch neporiadok aj v animácii, aj v dramaturgii. Preto sa Disneyho veteráni rozhodli prísť so štúdijným návodom pre mladších animátorov, ktorý bol založený na ich dlhoročných skúsenostiach s prácou v spoločnosti.

Pôvod týchto zásad nájdeme v knihe z roku 1981 *“The illusion of life – Disney animation”* (Ilúzia života – Disneyho animácia)

Zásady vysvetľujú presne čo treba spraviť a prečo, aby kresba vyzerala atraktívne a fyzikálne uveriteľne a ako úspešne implementovať tieto pravidlá.

Zásady sú efektívne nie len pre 2D, ale fungujú celkom dobre s hociktorou technikou, dokonca aj v 3D animácii alebo plôškovej animácii! A využívajú sa dodnes, *The illusion of life* je stále dobrý návod pre študentov animácie na celom svete.

Techniky učia taký prístup k animácii, ktorý umožňuje vytvoriť flexibilné a živé umelecké dielo, vytvoriť dynamické pózy, robiť postavy a scény príťažlivými a vzbudiť emócie v divákovi.

12 Disneyho princípov:

1. STLAČENIE A NATIAHNUTIE
2. PRÍPRAVA
3. PÓZOVANIE
4. STRAIGHT AHEAD A POSE TO POSE ANIMÁCIA (Priama animácia a animácia z pozície do pozície)
5. NASLEDOVANIE A PREKRÝVANIE
6. JEMNÉ SPOMALENIE
7. OBLÚKY
8. SEKUNDÁRNA AKCIA
9. ČASOVANIE
10. ZVELIČOVANIE
11. HRUBÁ KRESBA
12. PRÍŤAŽLIVOSŤ

Tu môžete nájsť skvelé ukázkové video od Allana Beckera o všetkých princípoch:

<https://www.youtube.com/watch?v=uDqjld14bF4>

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – V. ÚVOD DO 2D ANIMÁCIE: princíp siluety, línia akcie, hrubá kresba, list postáv, vplyvné faktory

V 2D animácii sa rôzni animátori môžu stať špecialistami na zobrazenie špecifického predmetu: **animátori postáv** na predstavenie kreslených hercov a ich emócií, **animátori efektov** na tvorbu elementov, energie, hmly alebo dažďa. Animátori, ktorí môžu byť expertmi na animačné explózie, ženské postavy, bojové scény a pod. Práca sa môže rozdeliť medzi nimi nielen podľa úrovne zručností, ale podľa ich špeciálnej animačnej vlastnosti / špeciálneho odboru, ktoré ich práca môže obsahovať. Vo všeobecnosti musia byť všetci animátori dobrými pozorovateľmi reálneho života a mať dobrý zmysel pre rytmus a pohyb. Musia vytvoriť presvedčivú fyziku vo svete, ktorý ešte neexistuje – na prázdnom liste papiera, snímku za snímku. Potrebujú vždy mať na mysli faktory, ktoré môžu ovplyvniť fyziku vytvoreného sveta. **Fiktívna fyzika môže kopírovať realitu, alebo môže byť úplne vymyslená alebo prekrútená o 180 stupňov v logike pre vtipný efekt alebo šokovú hodnotu** (napríklad ťažké objekty sa zrazu stanú ľahké, alebo niečo, čo by sa malo rozbiť zrazu rozbije protivníka – krehké veci sa môžu stať veľmi pevnými, postavy s pevným telom sa môžu roztiahnuť alebo zvinúť ako roláda, ...).

Vplyvné faktory zvyčajne sú:

1. Vnútorne a vonkajšie sily: gravitácia, svaly, magnetická sila,...
2. Hmotnosť a objem objektu: materiál, tvar, hybnosť, tekutosť,...
3. Okolie: trenie, tlak, vietor, hustota vzduchu alebo vodný vztlak,...

Všetky tieto faktory dohromady, ale nie v rovnakom rozsahu / spôsobe ovplyvňujú a/alebo diktujú SMER, TRAJEKTÓRIU, RÝCHLOSŤ, HYBNOSŤ POHYBU.

Pohyby môžu byť rozdelené na ZÁKLADNÉ (jeden pohyb), ŠTRUKTUROVANÉ (kombinovaný pohyb, viac než jeden).

Pohybová tabuľka/graf sa môže byť použitý na rozhodovanie, ako budú hlavné a spojovacie kresby fungovať pre špecifický pohyb – hustota hlavných a spojovacích kresieb, ich počet, ako blízko seba budú, aká bude trajektória, počet záberov. Niektorí animátori vôbec nepoužívajú tieto tabuľky, hoci sú veľmi užitočné pri plánovaní sekvencie a od hlavného animátora sú vynikajúcimi bočnými vysvetlivkami pre asistentov a prekresľovačov. Je pravidlom, že hlav-

né kresby sú vždy cyklené.

PRINCÍP SILUETY:

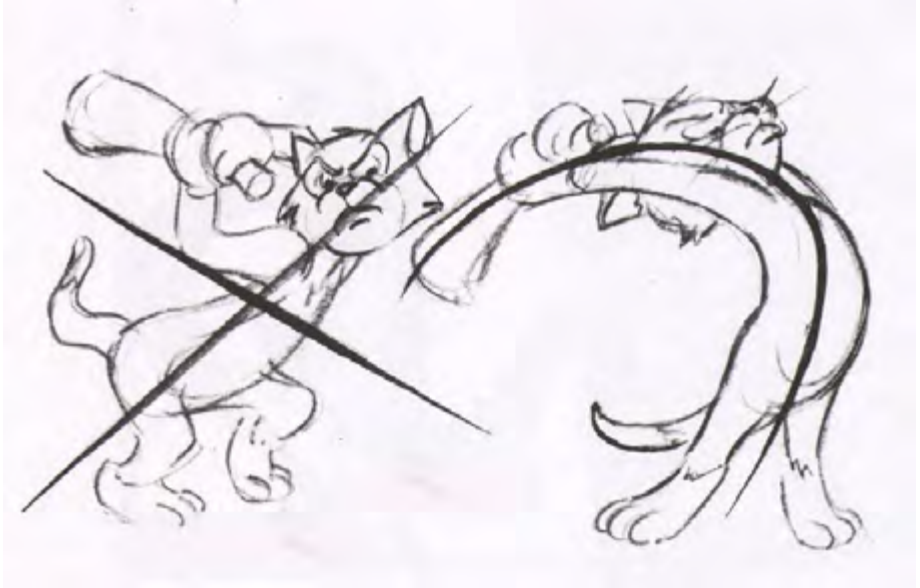
Postava má byť vždy zobrazená pod takým uhlom a v takej dynamickej póze, že ju a jej presný pohyb dokáže divák spoznať len videním siluety. Je to vo všeobecnosti veľmi dôležité pravidlo, ktoré vytvára zreteľné dynamické držanie tela naplnené energiou, ktorá sa má uvoľniť v pohybe. V siluete musí byť jednoduché spoznať činnosť samotnú. Silueta sa tiež používa na zobrazenie emócií postavy (zhrbený chrbát = unavený, rozgajdaná chôdza a ovisnuté ramená a hlava = smútok, nos smerujúci do neba s pevným narovnaným držaním tela a dynamickými končatinami = sebavedomie,...atď.). Toto pravidlo je tiež na to, aby sa ruky a ich dôležité gestá neprekrývali s telom alebo nevytvárali zvláštne kompozície s pozadím, kde by prvky pozadia mohli zatieniť alebo narušiť siluetu postavy.



Zdroj obrázku: <https://twitter.com/bobjinx/status/962718064675577857>

LÍNIA AKCIE:

Línia akcie je myslená alebo načrtnutá línia, ktorá vyjadruje celkovú pozíciu v jednej dynamickej línii. Táto línia sa najprv nakreslí a až potom sa pridá figura samotná. Línia má naplniť držanie tela energiou a máva tvar písmena C alebo S. Príklad nižšie:



Zdroj obrázku: *Advanced animation (Pokročilá animácia)*, Preston Blair

HRUBÁ KRESBA:

Keď sa obyčajne vytvára postava, animátori najprv použijú bežné geometrické tvary, napríklad obdĺžniky a ovály, aby vytvorili všeobecný tvar tela. Potom, keď geometria definuje postavu požadovaným spôsobom, pridávajú sa ďalšie tvary a detaily. Týmto spôsobom môžeme vytvoriť zaujímavé postavy s rôznymi tvarmi a veľkosťami tela, ktoré často odzrkadľujú ich osobnosti, alebo sú ich zaujímavým kontrastom. Geometrické tvary sú istotou, že počas animovania, pri tvorbe každého záberu sa hmota a objem postavy nezmení. Je jednoduchšie sa sústrediť na tieto tvary, než vytvárať veľmi podrobný náčrt a znovu ho vytvárať každý raz, so všetkými detailami. Aby bolo isté, že sa postava kreslením časom nezdeformuje, tieto generické tvary sa používajú na náčrt hlavných a spojovacích kresieb, potom sa overia v ceruzkovom teste a až potom sa pridávajú detaily. Niektoré tvary tiež evokujú dobré alebo zlé pocity a môžu mať veľký dopad na pocity diváka pri sledovaní postavy (oválne tvary sú príjemné, zatiaľ čo ostré tvary evokujú nebezpečenstvo alebo agresiu, atď.).

LIST POSTÁV:

Pre každú dôležitú postavu existuje list, ktorý ju zobrazuje z najdôležitejších

uhlov a v najdôležitejších emóciách. Bývajú výhradené pre hlavné obsadenie alebo postavy, ktoré sa objavujú častejšie. Tieto listy ukazujú postavy so všetkými detailami z čelného, bočného, zadného a ¾ pohľadu. Vyobrazené emócie sú hnev, smútok, radosť, prekvapenie atď. Tieto listy tiež obsahujú paletu farieb a ukazujú všetky dôležité detaily postavy (napríklad umiestnenie ozdôb, zbraní, doplnkov, jaziev alebo pieh atď.). Tabuľka výšok sa taktiež vytvára pre celé obsadenie, aby animátori vedeli výškové rozdiely medzi postavami, keď ich spolu umiestňujú na jeden záber.



Zdroj obrázku: Wikipedia

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – VI. ÚVOD DO 2D ANIMÁCIE: začiatocnícke chyby, spojovacie kresby, metamorfóza

Hra na telefón: Táto chyba je pomerne bežná, najmä keď sa používa pri animácii straighthead (priama animácia) pre 2D animovanie. Chyba funguje na rovnakom princípe ako detská hra telefón: prvý človek šepne slovo druhému, druhý tretiemu atď. kým posledný človek nepovie slovo nahlas. Výsledok býva zvyčajne úplne iný od pôvodného slova, ktoré bolo prvotným vstupom – šepoty a počet ľudí uprostred prekrútili slovo nesprávnym počutím alebo nesprávnym výkladom toho, čo počuli od človeka vedľa nich. V animácii môže byť úplne prvá snímka veľmi odlišná od poslednej v danej sekvencii: postava sa zmenší alebo zväčší, details sa zmenia, oči sa rozšíria alebo sa na tvári premiestnia ... A preto sa odporúča vždy si pravidelne kontrolovať, ako je súčasná snímka odlišná od tej prvej a vhodne ju prekresliť. Tiež pomáha odstraňovanie nadbytočných kresieb z kolíkovej lišty a nechať tam iba tie, ktoré sú práve

potrebné na zobrazenie.

Príliš veľa / príliš málo snímok:

Platí všeobecné pravidlo, že ak chceme, aby veci boli jemnejšie, potrebujeme viac snímok koncentrovaných v blízkosti hlavných snímok.

Z hľadiska fyziky, keď sa musí pohyb zmierniť, je nutné pridať snímky navyše aby sa pohyb spomalil, alebo ich postupne menej pridávať, keď sa veci zrýchľujú.

Nadbytočné kresby môžu spôsobiť, že celkový pohyb sa bude javiť veľmi ťažkopádny, bez života alebo spomalený – gigantické postavy sa musia javiť pomalšie kvôli ich hmotnosti a veľkosti (v tomto prípade sa odporúča použiť viac spojovacích kresieb). Prudké alebo veľmi rýchle pohyby vyžadujú rozumný spôsob, akým sú hlavné snímky nakreslené, skôr než veľký počet spojovacích kresieb. Veci animované na dvojky alebo trojky môžu vyzerať veľmi dynamicky a živo a v mnohých prípadoch nepotrebujú pomoc spojovacích kresieb. V poslednej dobe je trendom v 3D animácii dokonca vypustiť snímky, aby bola animácia viac trhaná.

Zvláštne načasované alebo nesprávne vyobrazené spojovacie kresby:

Je potrebné rozumieť logike spojovacích kresieb, že v špecifických prípadoch môžu byť veľmi špecifické. Spojovacia kresba neznamena automaticky “prostredná kresba medzi dvoma kresbami”, čo znamená, že vždy treba zosúladiť veci ako správne načasovanie, anatómiu, pohyb / umiestnenie / obmedzenia kĺbov, akcia – reakcia atď. Torta sa rozprskne, keď dopadne na zem, nie v polovici pádu (aj keď je to “prostriedok” sekvencie). Klinec sa ohne, keď kladivo doň udrie (nie keď sa kladivo ešte len blíži).

Oblúky: väčšina živých vecí sa pohybuje po oblúkoch; trajektória hodených vecí, kĺbov, končatín nie je priamočiara (priamočiarý pohyb je vyhradený pre stroje a mechanické objekty, ale i tam je nutná ostrážitosť, pretože niektoré časti stroja nemusia stále fungovať po rovnej línii). Treba to mať na mysli najmä pri animovaní postáv; ak je možné zachovať oblúky tam, kam patria, nenastane chyba tým, že sa skrátia alebo nesprávne natiahnu časti tela počas pohybov. Vždy sa môže načrtnúť trajektória na papier pred kreslením spojovacích kresieb a napláňovať si sekvenciu pohybu po malých náčrtkoch a miniatúr vopred. Animátor si vždy musí prehrať sekvenciu / choreografiu vo svojej mysli pred použitím ceruzky. Veci sa nedejú “len tak” na papier; všetky majú svoju logiku, význam a predchádzajúcu a nasledujúcu snímku, z ktorej vychádzajú a do ktorej pokračujú rozumným a jasným spôsobom.

METAMORFÓZA:

Princíp straightahead je zvyčajne dobrým spôsobom na animovanie hocijakého typu prírodných javov (dážď, voda, oheň...) alebo energie (elektrina, plazma, nadprirodzené javy...), pretože to dodáva pohybu pravý organický pocit. Metamorfóza znamená, že jeden objekt sa mení na úplne iný. Zdroj objektu A je prvá hlavná snímka, druhý objekt B je ako druhá hlavná snímka – spojovacie kresby medzi A a B sa postupne stávajú viac a viac objektom B než objektom A, až dosiahnu svoju finálnu B formu. Možno deformovať buď objekt A počas spojovacích kresieb, kým nesformujú objekt B, alebo možno doslova rozbiť objekt A na menšie časti, ktoré sa premiestnia cez papier, kým sa znovu neposkladajú do formy B. A a B môžu byť buď umiestnené na rovnakom mieste a mať rovnakú veľkosť, alebo môžu byť na úplne iných miestach a byť rozdielnej veľkosti.

Najjednoduchší spôsob ako robiť morfovanie je robiť ho z rovnako veľkých objektov, ktoré sú na rovnakom mieste a nehýbu sa, ani sa netočia. Najlepší výsledok s objektami A a B je, že sú veľmi odlišné vo svojich siluetách.

Morfovanie tiež môže rozprávať príbeh vytváraním objektov, ktoré nejako súvisia s témou.

Morfovanie nemusí nutne skončiť len s dvoma objektami; aplikovaním rovnakého princípu možno pokračovať v animácii, ktorá sa mení na objekty C, D, E, F, ... atď. Ako sú roztrúsené, či sa kamera hýbe, alebo či objekty rotujú alebo nie... všetko závisí od úrovne zručnosti kreslenia, predstavivosti a hravosti. Nič nie je nemožné, pokiaľ to viete nakresliť vlastnoručne.

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – VII. ROTOSKOPIA, TOTÁLNA ANIMÁCIA, SAKUGA

ROTSKOPIA: je umenie kopírovania záberov hraného filmu, snímka po snímke, na vytváranie veľmi realistických pohybov; nevýhodou je, že výsledok môže stratiť svoju živosť. Intenzívne využívanie tejto techniky je jasne viditeľné v skorých Disneyho dielach a ruských rozprávkach. V súčasnosti sa technika často využíva v kombinácii s dokumentárnym filmom.

Techniku rotoskopie vytvoril Max Fleischer, ktorý ju využil pre krátky animovaný seriál *Koko the Clown – Out of the inkwell*, kde animáciu kombinoval s hranými zábermi. Zábery hercov sa premietli na sklenej ploche a skopírovali

sa na papier. Techniku tiež neskôr využili v seriáli *Popeye a Betty Bop*. V roku 1931 sa skončila platnosť Fleischerovho patentu, takže ľudia mohli začať využívať túto techniku na svoje vlastné projekty a tá sa rozšírila najmä vo filmoch pre dospelých. Možno si tvorcovia mysleli, že realizmus môže ku kresleným filmom s dospelou tematikou pritiahnúť dospelé publikum. Nasledovali filmy ako *Žltá ponorka*, *Oheň a ľad*, *Heavy Metal*, *Americký pop...* Najneslávnejšou zo všetkých je adaptácia *Pána prsteňov* z roku 1978, ktorý bol úplným prepadákom a rotoskopia pôsobila proti serióznosti filmu.

Je na zváženie, či vôbec možno rotoskopiu považovať za animáciu, keďže názory sa rôznia. Rotoskopia si vyžaduje základné chápanie animácie a kopírovaných objektov alebo ľudí, svetla, tieňov, anatómie, ...no v skutočnosti si nevyžaduje žiaden vstup od animátora v zmysle trápenia sa s načasovaním, perspektívou, hlavnými snímkami, animáciou postáv atď. Napriek tomu, rotoskopované filmy sa zúčastňujú festivalov animácie.

Príkladmi využitia techniky rotoskopie súčasnosti sú vysoko oceňované diela *Valčík s Bašírom*, *Bdelý život*, *Chico a Rita*, japonský animovaný seriál *Kvety zla*, česká adaptácia komiksu rovnakého názvu *Alois Nebel* a nedávno oceňovaný *S láskou Vincent*, ktorý posunul rotoskopiu do nového extrému – každá snímka je ručne namaľovaná drahými olejovými farbami, čím sa imituje van Goghov štýl. Výsledkom je niečo, čo by počítač nevytvoril.

Technika rotoskopie je vhodná pre tých, ktorí nemajú dôveru vo svoje kresliarske schopnosti, ale sú dostatočne trpezliví a majú také technické vybavenie, aby napredovali.

TOTÁLNA ANIMÁCIA: je spôsob animovania celého záberu so všetkým čo k tomu patrí, rukou, bez strihania záberu na ďalší alebo bez prechodu – animácia imituje pohybujúcu sa kameru krajinou alebo situáciou. Výsledky sú zvyčajne veľmi pôsobivé, no taktiež je to technika, ktorá si vyžaduje veľmi zručnú ruku, veľmi dobrú všímavosť a zvládnutie rozmerov objektov a prostredia. Známym príkladom využitia tejto techniky je *Muž, ktorý sadil stromy* od Fredericka Blacka (známy pre svoju poetickú atmosféru a animovanú kameru, ktorá sa pohybuje horami) alebo *Jumping* (Skákanie) od Osamua Tezuku (čo bol 6-minútový POV film o pozorovateľovi skákajúcom vyššie a vyššie), alebo maďarský film *Mucha* (*The Fly*) (rozprávaný z pohľadu naháňanej muchy po honosnom sidle, všetko urobené jedným záberom animovaným ručne).

2.5D TECHNIKA: je novo vymyslený spôsob narábania s 3D prostredím, ktoré je kopírované prostredníctvom 2D techniky. Túto techniku využili vo filme *Vlkochodci*, kde sa použili tisíce kopírovaných kresieb pohybujúcej sa 3D kamery

vo vymodelovanom 3D prostredí.

SAKUGA: tiež známa ako “peňažný záber” alebo “kvitnúci obrázok” je sekvencia v epizóde alebo filme, ktorá má úplne jednoznačne najlepšiu animáciu alebo najvyššiu investíciu / rozpočet v porovnaní so zvyškom filmu. Je to zvyčajne veľmi akčná sekvencia, naháňačka alebo bitka alebo emočný vrchol filmu, ktorý musí byť úhľadný a snaží sa pohltiť diváka. Je typická pre japonské animované seriály či filmy, ale taktiež je bežná v západných kreslených filmoch v modernej kultúre animácie. Ide o vrcholy animácie, ukážku majstrovstva zaslúžilých animátorov alebo mladých žiarivých talentov v rámci odvetvia. Je bežné, že celú sekvenciu rámcovo vytvorí jeden človek. Na Youtube možno nájsť mnoho príkladov techniky sakuga.

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – VII. ROZPRÁVANIE PRÍBEHU V ANIMÁCII, STORYBOARDING

Vo filmových začiatkoch neboli potrebné žiadne storyboards – filmová kamera sa umiestnila na jedno miesto, život sa snímal taký ako bol a premietanie bolo stále predstavením pre publikum. Keď sa filmy stali umením a nielen predstavením, vynorili sa prepracované spôsoby spájania sekvencií. Veľa sa zmenilo odkedy Eisenstein objavil filmový jazyk a montáž a keď sa film stal príležitosťou sprostredkovať nádherne spracované, premyslené, srdcervúce príbehy.

Filmy potrebujú silnú emočnú investíciu od publika, aby boli efektívne a ponúkali zážitok. Divák musí byť pohrúžený a uveriť klamstvu (ktoré vníma ako “realitu”), preto musia byť zábery starostlivo načasované, vyskladané, zafarbené a presvetlené. Celkovo postavy musia byť postavami, do ktorých sa možno vcítiť a identifikovať sa s nimi, alebo voči ktorým možno cítiť odpor – musia vyvolať emočnú odozvu v divákovi. Aby sa tak stalo, dej musí byť pútavý, mať štruktúru, ktorá udržiava pobavenie a záujem, s tempom, ktoré buduje napätie a potom mnohonásobne uvoľňuje. Keď nezaznievajú repliky, je dôležité si dokázať vybrať vizuálne prvky a zámery postáv, ktoré udržia publikum pohrúžené.

Animácia ako médium často vytvára príbehy sprostredkované v bezslovnom štýle, len cez vizuálne prvky a konanie postáv. **Tým pádom je storyboard nevyhnutným krokom vo vytváraní animovaného filmu, pretože je to prvýkrát, kedy sa slová prekladajú do špecifického vizuálneho prvku. Sto-**

ryboards majú počiatok u Uba Iwerksa, ktorý pracoval pre Disneyho a robil si poznámky a malé miniatúry na papier predtým, než tým začal animovať *Plane Crazy* v roku 1933.

Postupne sa stali tieto miniatúry a poznámky prepracovanejšími a vznikol tradičný storyboard v Disneyho štúdiách: veľká tabuľa pokrytá malými obrázkami, ktoré predstavujú každý záber starostlivo pripnutý v poradí. Pripnuté obrázky sa môžu presúvať, nanovo vyskladať, nahradiť podľa toho, ako chce tím, ktorý rozhoduje o kritických problémoch, ako je napr. pozícia kamery, rozmiestnenie a príbeh pred začatím samotnej animácie. Dnes existuje softvér na storyboarding, no mnohí študenti a tvorcovia filmov ho stále vytvárajú na papier, v zápisníkoch, prostredníctvom koláží alebo fotiek, atď.

1 panel storyboard sa rovná jednému finálnemu záberu filmu! Čo treba vziať do úvahy pri tvorbe každého panelu:

- prečo sa veci dejú – zmysel každého záberu
- emočná odozva diváka – nech ľudia niečo cítia, keď sa dívajú na snímok
- vizuálna príťažlivosť – nádherné zábery, neutrálne zábery, pevne stanovené zábery
- kompozícia, ústredný bod – oči potrebujú sledovať najdôležitejšiu informáciu; keď je známy ústredný bod záberu, možno vytvoriť kompozíciu, ktorá bude prospešná pre ústredný bod a minimalizovať rušivé prvky

Ústredný bod (ohnisko) / zameriavací bod – je najdôležitejší prvok každého záberu, ktorý vyžaduje najviac pozornosti diváka, pretože nesie dôležité informácie, alebo je v tom momente najvýznamnejšou postavou na snímke. Vždy je JEDNO primárne ohnisko (najdôležitejšia vec / človek / objekt / situácia na zábere), sprevádzané sekundárnym a niekedy terciárnym ohniskom (vedľajšie postavy, dodatočné situácie, objekty..). Môže by VIACERO sekundárnym a terciárnym ohniskom.

Storyboard umelci majú veľmi dobré pozorovacie schopnosti a sú rýchlymi a všestrannými umelcami, ktorí sú pripravení prekresliť a prehodnotiť storyboard. Na konci práce môžu nakresliť tisíce obrázkov a ak treba, môžu prekresliť zábery a sekvencie podľa vôle režiséra desiatky aj stovky ráz.

Umelci vyvinuli techniky, ktoré robia storyboarding rýchlejšim, jednoduchším na opravu chýb, no s dopadom na každý záber. Napríklad predstieranie perspektívy alebo pomáhanie záberu kreslením falošnej mriežky, ktorá pripomína perspektívu. Použitie zlatého pomeru je pomocný nástroj na tvorbu

príjemných kompozícií! Naklonené kompozície, vytvorené diagonálnym spôsobom môžu evokovať pohyb a energiu. Centrálné kompozície sa zdajú veľmi stoické a silné. Horizontálne kompozície spomaľujú, vertikálne vytvárajú pocit energie.

Pre potreby rýchlej tvorby sa postavy zjednodušujú, ale musia byť odlišiteľné na prvý pohľad. Toto pravidlo je mimoriadne dôležité pri projekte, kedy sa práca zadáva (outsourcuje), aby každý storyboarding tím mohol rozoznať konkrétnu postavu z náčrtu iného tímu). Postavy by mali byť presne podľa vzoru pre takéto inscenácie – to znamená, sledovať listy postáv, ktoré boli vytvorené pre každú dôležitú postavu ako návod na ich kreslenie.

Druhy storyboard:

1. Beat boards
2. Continuity boards/shooting boards
3. Live action boards
4. Feature animation boards
5. Commercial/pitch boards
6. TV animation boards
7. Videogame storyboards
8. Previs/previsualisation boards

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – VIII. ROZPRÁVAČSTVO V ANIMÁCII, TVORBA PRÍBEHOV

Cesta hrdinu je notoricky známy cyklus napredovania príbehu alebo cesty postavy; má počiatočný bod, kde hrdina objaví niečo dôležité a zbiera motiváciu vybrať sa na problematickú cestu a prekonať prekážky, ktoré vyústia do vyvrcholenia a do uvoľnenia, aby neobjasnené detaily boli prepojené a hrdina získal kamarátov, lásku alebo dosiahol cieľ. Hrdina prechádza zmenou a rastom a táto zmena je **KRITICKÁ** pre sprostredkovanie zaujímavého príbehu.

Príbeh možno vnímať ako postup z bodu A do bodu B s významnými zmenami, ktoré sa prihodia hrdinovi počas jeho cesty. Aby táto zmena nastala, hrdina potrebuje čeliť sile: prekážkam, rivalovi, antagonistovi. Tiež potrebuje

dostatočne silnú motiváciu, aby vôbec započal púť do bodu B (emocionálny bod alebo skutočné miesto putovania alebo obe). Hrdina by tiež mal priniesť **veľkú obeť** počas cesty, pretože rast je zvyčajne sprevádzaný významnou stratou alebo bolesťou.

Takáto štruktúra kopíruje reálny život, v ktorom sme sa všetci vydali na cestu do dospelosti, hľadania lásky a vlastného miesta, napĺňania cieľov a snov, vyhrávania a prehrávania súbojov, získavania a strácania priateľstiev a členia strate. **Ak je hrdina príliš dokonalý alebo príliš tragický, publikum sa nebude vedieť do neho vcítiť. Funguje dobré vyváženie jeho kvalít a nedokonalostí s pútavým príbehom.**

Hrdina taktiež potrebuje **vedľajšie obsadenie**, aj keď príbehy len s jedným alebo dvoma protagonistami existujú a môžu byť pútavé. Vedľajšie obsadenie pridáva deju rôznorodosť a rozširuje emočné pohrúženie publika.

Záporne postavy a antagonisti musia stelesňovať silu, s ktorou sa treba vysporiadať, a pritom byť prítiažliví alebo zaujímaví v nejakom tvare alebo forme, mať pozadie, premyslenú motiváciu pre svoje ciele, ale byť morálnym kontrastom hrdinu. Mnohé dobré vymyslené záporné postavy spadajú do šedej zóny, kde sa takmer stanú antihrdinami, alebo ich motivácie sa stanú trochu pochopiteľné. Cieľom je urobiť jasno v tom, s kým máme súcítiť a na úplnom konci odlišiť dobro od zla. **Publikum potrebuje niekoho, komu môže držať place, aby dosiahol svoj cieľ a uspokojenie pri porazení negatívnej postavy alebo antagonistu** je vždy odmenou, pričom nezáleží na tom, ako prítiažlivá je záporná postava.

Väčšina príbehov má **3-taktovú štruktúru** prevzatú z divadla: **úvod, jadro, záver**. Významné **vyvrcholenie** je ku koncu, alebo je **viacero menších vyvrcholení** počas príbehu, pred dosiahnutím toho finálneho. Zápletka môže zaujímavým spôsobom rozšíriť príbeh, ak sa udeje v harmónii s motiváciami postavy a/alebo znároční cestu hrdinu, aby si ju diváci mohli užiť a očakávať od príbehu viac. Nútená dráma a zápletky sa neodporúčajú.

Mnohé animované krátkometrážne filmy využívajú bezslovný spôsob sprostredkovania príbehov – prostredníctvom akcie a výberu postáv, zhusťovaním deja na najjasnejšie a najzaujímavejšie udalosti. Beszlovné príbehy sú univerzálnejšie, nepotrebujú žiadne titulky, ani preklady a sú dynamickejšie, keďže animátor musí naozaj nechať rozprávať postavu iba prostredníctvom reči tela a hrania. A tak je príbeh nútený posúvať sa vpred bez dialógu, bez plytvania časom. Informácie sa musia podať jasnejšie než slovami. Je to výzva, ale dokáže skutočne vyťažiť z daného nápadu to najlepšie. **Beszlovný prístup**

sa v celovečerných animáciach takmer nedá nájsť, až na pár výnimiek z minulých rokov, ktoré buď nevyužívajú dialógy alebo len veľmi obmedzene (napríklad *Červená korytnačka* alebo *Chlapec a svet, Iluzionista...*).

Wikipedia, *Chlapec a svet*:

„Celý film je podaný s minimom replík. Bľabot postáv je brazílska portugalčina hovorená pospiatky. Navyše, text ukázaný na snímkach je taktiež brazílska portugalčina napísaná odzadu a zrkadlovo prevrátená.“

Pre porovnanie, animovaný film môže dokonale fungovať aj s celými dialógmi a rozprávaním, ako vidieť v nedávnom príbehu *Chlapec, krtko, líška a kôň*. Alebo japonský animovaný film *Tichý hlas*, v ktorom sa do animácie implementujú nielen dialógy, ale aj plne fungujúci posunkový jazyk a ktorý sa zaoberá ťažkými témami šikanovania a problémami so sluchom. Dve hlavné postavy sú odkázané na komunikáciu zväčša prostredníctvom giest alebo činov.

Animovanie synchronizácie pier je vždy náročná práca v 2D animácii, aj keď mnohé techniky dovoľujú vytvárať knižnice v rámci softvéru, ktoré môžu animáciu synchronizovania pier neporovnateľne zjednodušiť.

Rozprávanie a dialógy sa obyčajne nahrávajú predtým, než sa začne animovanie, čo núti animátorov synchronizovať a precízne načasovať kresby pier a reč tela postáv, aby sa zladili so zvukom. **Vo východnej animácii je prístup opačný** – zvuk sa nahrá až potom, keď sa animácia urobí, čím sa vyťaží maximum z vynikajúcich hlasových hercov, ktorí dokážu svoj hlas zosúladiť so svojou animovanou postavou. Preto pohybovanie ústami v animácii vyzerá tak neporiadne, takže hlasoví herci by mali zahrať svoje hlasy bez toho, aby museli ukladať slová po slabikách.

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO

Martina Frajšťáková

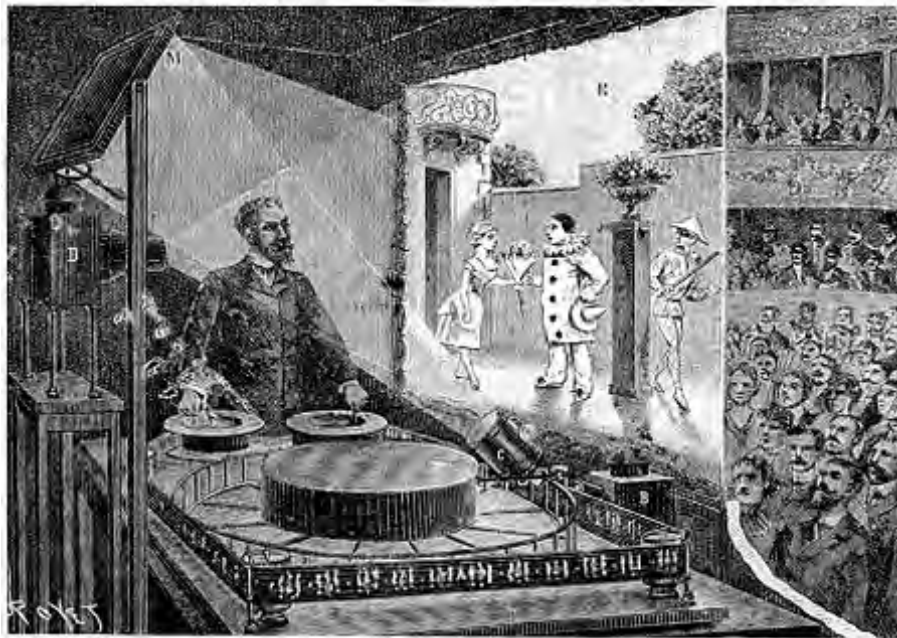
ALTERNATÍVNE TECHNIKY – základy 2D animácie, totálna animácia

Keďže tento semester sa zameriava na všetky ostatné techniky, chcem venovať aspoň krátku kapitolu 2D animácii, pretože práve klasická animácia na papieri je to, čo skutočne započalo rozkvet animácie ako média a odvetvia.

Možnosť vytvárať ilúziu pohybu kreslením postavy v rôznych pózach sa objavila už pri **optických hračkách** – postavy bežali, skákali, tancovali, kedykoľvek ste zatiahli za páčku, podržali šnúрку alebo roztočili koliesko, na ktorom bola umiestnená kresba. Divák túto ilúziu zvyčajne sledoval cez štrbinu alebo otvor, aby si mohol prezerať jeden obrázok za druhým.

Émile Reynaud videl ohromný potenciál vo vytváraní „živých“ kresieb – vytvoril predstavenia dlhé až 15 minút. Nazýval ich **optické divadlo** a ľudia s nadšením navštevovali jeho predstavenia, ktoré zachytávali veľmi jednoduché a zábavné príbehy. Jeho dielo ešte nebolo animáciou v pravom slova zmysle – **kresby sa nenakrúcali na filmové médium záber po zábere, ani sa nevyužívala zotrvačnosť zraku obecnstva a vysoká rýchlosť na dosiahnutie ilúzie spojitého pohybu**. Namiesto toho Reynaud nakreslil pohyby postáv po jednotlivých záberoch na papierový pás (niekoľko kilometrov dlhý pás), ktorý potom premietal na plátno so statickým pozadím pomocou vynálezu nazývaného **praxinoskop**.

Všetko robil sám, tisíce obrázkov starostlivo nakreslil vlastnými rukami a potom ich predvádzal. K tomu pridával ruch a hudbu, presne načasovanú na konkrétne sekvencie príbehu. Žiaľ, po nástupe hraného filmu jeho vynález začal vyberavých divákov nudiť a tak čoskoro so svojim remeslom úplne skoncoval. V záchvate veľkého smútku a sklamaní zničil väčšinu svojej práce. Zachovalo sa len zopár jeho diel.



Zdroj obrázka: <https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>

Prvý ručne kreslený film, zachytený záber po zábere, vytvoril na kriedovej tabuli James Stuart Blackton – krátky film zachytávajúci vizuálne gagy vytvorené striedaním kriedových kresieb alebo použitím vystrihnutého papiera v kombinácii so spomínanou kriedovou kresbou – *The humorous phases of funny faces* v roku **1906**.

Jeden z prvých celovečerných 2D animovaných filmov – *Snehulienka a sedem trpaslíkov* – nakrútil **Walt Disney v roku 1937**. Vo filme sa použili zábery hraného filmu, ktoré sa prekresľovali snímka po snímke (**rotoskopia**), aby sa dodala väčšia realistickosť (keďže vtedy sa Disney domnieval, že realistickosť bola jediný spôsob, ako konkurovať vtedajšiemu hranému filmu) – ale ponechal sa priestor aj pre animátorov, aby vytvorili oveľa sviežejšiu animáciu v postavách trpaslíkov a zvierat. Film mal obrovský úspech a pootvoril dvere pre ďalšie celovečerné animované filmy.

Ďalšími významnými dielami sú televízne seriály **bratov Fleischerovcov** – tvorcov takých ikonických postáv, ako sú *Pepok námorník*, *Olive Oyl*, *Betty Boop* a *klaun Koko*. Ich diela sa zameriavali skôr na **dospelé publikum**, pričom Betty sa stala pravdepodobne prvým fiktívnym sex symbolom.

Tex Avery a spoločnosť **Warner Bros** vytvorili televízne seriály a filmy v podobnom duchu – s použitím zlomyseľného humoru, gagov a kresleného násillia pre deti. Tieto kreslené filmy zvyčajne zobrazovali protikladné duo postáv, ktoré súperili o dominanciu a niekedy jednoducho len o to, aby zostali nažive: zajac Buggs a káčer Daffy proti poľovníkovi Elmerovi, kocúr Silvester proti kanárikovi Tweetymu, Road Runner proti kojotovi, Tom proti Jerryemu... Napriek pomerne brutálnym vtípom si udržiavali vysokú mieru absurdity humoru a postavy boli v podstate nezničiteľné. Na televíznych obrazovkách zabávali deti aj dospelých počas sobotných a nedeľných rán celé desaťročia. Postavičky sú živé dodnes, pričom spoločnosť vytvorila ďalšie série, spin-offy a dokonca aj celovečerné filmy ešte v roku 2021.

2D animácia je aj napriek rozmachu 3D a digitálnych techník stále aktuálna. V krajinách ako Japonsko sa 2D animácia stále robí na papieri a pravdepodobne to zostane štandardom aj v nasledujúcich rokoch. Klasickú animáciu na papieri však pomaly vytláča jej digitálny náprotivok – na 2D animáciu sa bežnejšie používa grafický tablet a softvér ako **Toon Boom, Anime Studio, TV Paint alebo ClipStudio Paint. Samotný softvér umožňuje pracovať s možnosťou vyfarbovania a časovou osou, kde môžete načasovať sekvenciu podľa vlastného uváženia. A potom exportovať buď sekvenciu obrázkov, alebo video sekvenciu na účely ďalších úprav.**

Technika/materiály/animácia:

V klasickej animácii sú dva hlavné typy kresieb:

1. **HLAVNÉ SNÍMKY** – najvýraznejšie kľúčové pózy v sekvencii, ktoré robia skúsení animátori
2. **SPOJOVACIE SNÍMKY** – vyplňanie „priestoru“ medzi hlavnými snímkami – robia ich inbetweeneri, ktorí musia mať cit pre detaily a tvary

Existencia hlavných a spojovacích snímkov umožňuje 3 spôsoby ako s nimi narábať:

- a) **PRÍSTUP PRIAMEJ AKCIE** – bez plánovania hlavných snímkov, jednoducho animovanie priamočiara, bez väčšej možnosti ovplyvniť výsledok
- b) **ANIMÁCIA PÓZA K PÓZE** – s použitím hlavných a spojovacích snímkov, s plnou kontrolou nad animáciou
- c) **OBE** – miešanie prístupov, animovanie voľnejších sekvencií s animáciou priamej akcie a používanie animácie pózy k póze na sekvencie, ktoré potrebujú presnosť a kontrolu.

Hoci hlavné snímky sú zvyčajne tie najdôležitejšie a robia ich animační veteráni alebo tí najzručnejší animátori, tvorba spojovacích snímok je tiež veľmi dôležitý proces. Zle nakreslené spojovacie snímky môžu zruinovať aj dobre urobenú sekvenciu hlavných snímok. Príliš veľa alebo príliš málo spojovacích snímok môže pokaziť tempo a fyziku. Nevhodne umiestnené spojovacie snímky pokazia jemnosť, spojitosť alebo potrebnú tvrdosť – môžu spôsobiť, že pohyby budú vyzeráť príliš jemne, príliš tvrdo alebo tak akurát.

Vo všeobecnosti **sekvencia s trvaním 1 sekundy potrebuje 25 snímok.**

Vo **fullframe animácii** si každý jednotlivý záber vyžaduje svoju vlastnú snímku (vytvorenie 25 rôznych obrázkov pre všetkých 25 záberov).

Animácia na dvojky si vyžaduje len polovicu snímok, pričom každá pokrýva 2 zábery z 25 (12 snímok, pričom každá sa nakrúti na kameru dvakrát alebo sa roztiahne na dva zábery na digitálnej časovej osi).

Animácia na trojky si vyžaduje 8 rôznych snímok na jednu sekundu animácie (8 snímok nasnímaných trikrát na kameru alebo roztiahnutých na tri zábery na digitálnej časovej osi).

Pri menej ako 6 snímkach za sekundu bude animácia vyzeráť trhane a stratí svoju spojitosť, preto sa odporúča natiahnuť jednu kresbu najviac na štyri zábery. Alebo dokonca ani na štyri zábery (pokiaľ nie je drobné sekanie želaným efektom).

Štandardom pre väčšinu súčasných 2D animácií je obvykle animácia na dvojky. Fullframe animácia je príliš časovo náročná, a teda aj drahá (zvyčajne je vyhradená len pre veľké produkcie s množstvom času a financií).

Spoločnosti Disney sa podarilo vytvoriť aj akúsi príručku pre plynulú a živú animáciu – **12 animačných pravidiel/princípov** – zaoberajú sa tým, ako pracovať so zábermi, ako myslieť ako animátor, ako zachovať tvary a na čo si dávať pozor pri tvorení animácie. Zmyslom zhromaždenia týchto pravidiel do knihy bolo zjednotiť toto odvetvie a prinútiť ľudí s odlišnými animačnými a umeleckými štýlmi vytvárať štandardizované diela. Tieto pravidlá pomáhajú zachovať kontinuitu každého záberu napriek tomu, že na tom istom projekte pracuje mnoho ľudí. Tieto princípy sa dajú aplikovať na akýkoľvek typ animácie, nielen na 2D.

CERUZKOVÝ TEST:

Klasická 2D animácia sa robí na papier ceruzkou – tieto papiere sa **predierkujú so špeciálnym perforátorom.** Vďaka týmto dierkam sa môže vo vrstvách

upevniť do **kolíkovej lišty**. Kolíková lišta drží všetky kresby pevne v stabilnej polohe, čím umožňuje animátorovi nimi veľmi rýchlo prelistovať a skontrolovať kvalitu animácie. Tieto kresby sa vytvárajú na **svetelnom stole**, ktorý je podsvietený vďaka čomu je papier do určitej miery priehľadný a umožňuje vidieť všetky vrstvy kresieb naraz. Týmto spôsobom môžete skontrolovať len veľmi krátku sekvenciu niekoľkých kresieb – na prezeranie celých sekvencií naraz sa kresby snímajú po snímkach (alebo sa skenujú) a prezerajú sa ako **ceruzkový/čiarový test**.

Po dokončení hrubej animácie ceruzkou – spolu s hlavnými a spojovacími kresbami a ak nie sú žiadne problémy s načasovaním alebo pohybmi – sa kresby prekreslia do čistej podoby. Ďalšia fáza je **nanesenie atramentu, skenovanie a vyfarbovanie** (dnes zvyčajne digitálne).

ANIMATIK:

Po vytvorení kresleného scenára sa kresby zvyčajne zostrihávajú a pridávajú na **časovú os** – s pridanými kľúčovými pózami, pohybmi kamery, hrubým zvukovým dizajnom a dialógmi. Animatik je v podstate celý film zobrazovaný v očakávanom čase, s presným strihom a pohybmi kamery – pričom trvanie každej scény je presne načasované a **slúži ako návod na dĺžku a choreografiu jednotlivých záberov**.

Animátori/filmy:

- *Pauvre Pierrott* (1892) – Émile Reynauld
- *Dinosaurus Gertie* (1914) – Winsor McCay
- *The humorous phases of funny Faces* (1906) – J.S.Blackton
- *Tanec kostlivcov* (1929) – Walt Disney
- *Thought of You* (2010) – Ryan Woodwart
- *Duet* (2014) – Glen Keane
- *Vlkochodci* (2020) – Tim Moore
- *Princezná Mononoke* (1997) – Hayao Miyazaki
- *Príbeh princeznej Kaguje* (2013) – Isao Takahata
- *Muž, ktorý sadil stromy* (1987) – Frédéric Back
- *Mnich a ryba* (1994) – Michael Dudok de Wit
- *Sny a túžby: Rodinné väzby* (2006)- Joanna Quinn

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – ZIMA – 2D ANIMÁCIA – DEFINÍCIA ANIMÁCIE, DRUHY ANIMÁCIE:

Jeden z kľúčových aspektov animácie je, že sa natáča po jednotlivých snímkach. V animácii nedochádza k žiadnemu počiatočnému pohybu, všetkým hýbe animátor a všetko je nakrútené/nakreslené/ručne maľované snímku po snímke.

Je to ilúzia pohybu, ktorá môže existovať len vďaka zotrvačnosti zraku – keď sa sekvencia obrazov premieňa vo vysokej rýchlosti (24 snímkov za sekundu), náš mozog vníma tento sled ako jeden plynulý reťazec pohybov. Ilúzia pohybu sa nachádza v mysli diváka, nie vo vonkajšej realite (viac sa dočítate v knihe *Animasophy* od Ülo Pikkova).

Je rovnako dôležité, čo sa nachádza medzi snímkami, ako aj to, čo je na snímkach samotných, to znamená: každá snímka sa musí nakresliť/vytvoriť tak, aby zobrazovala špecifickú pózu/pozíciu fiktívneho alebo reálneho objektu takým spôsobom, aby postupnosť dávala zmysel ako celok, vytvorila sekvenciu – každá snímka závisí od predošlej a od nasledujúcej.

Vedú sa špekulácie o druhoch a kategóriách animácie, napríklad, animácia v 2D priestore ako plošková animácia, sa môže kategorizovať ako 2D technika ale aj stopmotion.

Rotoskopia by sa vôbec nemusela považovať za animáciu, keďže ide o prekresľovanie záberov hraného filmu. Avšak väčšina festivalov a animátorov ju nazývajú „animáciou“ a povoľujú vstup rotoskopických filmov.

Frame dropping (technika, pri ktorej sa vynechávajú snímky podľa určitého rytmu zo skutočných záberov – hraných alebo animovaných) môže spôsobiť, že hrané zábery vyzerajú ako pixilácia, pričom nikdy neboli natočené snímku po snímke. A preto sa ako taká pravdepodobne nemôže považovať za *animáciu v pravom zmysle slova*.

V závislosti od zvolenej metódy môžeme rozdeliť animáciu na:

1. RUČNE KRESLENÁ ANIMÁCIA: všetko sa kreslí ručne

V závislosti od použitého prostriedku:

a) TRADIČNÁ ANIMÁCIA NA PAPIER/KLASICKÁ ANIMÁCIA

b) DIGITÁLNE VYTVORENÁ NA TABLETE/V SOFTVÉROVOM ZARIADENÍ

V Závislosti na iných aspektoch:

- A) FULLFRAME
- B) LIMITOVANÁ (OBMEDZENÁ)
- C) ROTOSKOPICKÁ
- D) HRANÝ FILM SPOJENÝ S KRESLENOU ANIMÁCIOU

2. STOP MOTION: všetko sa natáča snímku po snímke, či už tradične alebo digitálne

- a) BÁBKOVÁ ANIMÁCIA
- b) PUPPET-TOON
- c) PLASTELÍNOVÁ ANIMÁCIA (s armatúrou alebo bez nej, claypainting, stratacut)
- d) PLÔŠKOVÁ ANIMÁCIA (tradičná, digitálna)
- e) ANIMÁCIA PREDMETOV
- f) PIXILÁCIA

3. POČÍTAČOVÁ ANIMÁCIA: vykonáva sa výlučne v 3D softvéri, využíva sa digitálny 3D model/bábka a prekresľovanie

- 1. SNÍMANIE POHYBU/MO-CAP
- 2. 2D v 3D priestore – vektor, blesk...
- 3. 3D upravené modely/bábky

4. ALTERNATÍVNE TECHNIKY: všetko, čo nezapadá do predchádzajúcich kategórií

- a) Bezkamerová technika
- b) Maľovanie na sklo
- c) Vymazávaná animácia
- d) Špendlíková animácia
- e) Animácia sypkých materiálov
- f) Flipbook
- g) ... a iné

V súčasnosti sa objavujú techniky, ktoré kombinujú rôzne druhy a prístupy, zvyčajne sa volajú zmiešané médiá alebo hybridná animácia, prípadne vôbec nemajú názov a jednoducho sú zmesou rôznych prístupov. Výsledky môžu byť ohromujúce, zaujímavé, očarujúce a dôvodmi miešania metód nie je len snaha byť umelecký alebo tvoriť estetiku. Dôvodmi sú často časové a rozpočtové obmedzenia, alebo hľadanie špecifickej animácie pre konkrétnu náladu alebo prvok, ktorý treba vyjadriť v rámci príbehu.

Vývoj umeleckého softvéru, ktorý využíva umelú inteligenciu, napríklad *Midjourney*, vytvára v animácii a umeleckom priemysle rozruch – umelú inteligenciu možno sýtiť nekonečným množstvom umeleckých diel, aby sa naučila vytvárať obrázky a dokonca aj animácie. Táto téma je však v súčasnosti (v roku 2023) veľmi kontroverzná, pretože väčšina vývojárov sýti umelú inteligenciu nelegálne z internetových galérií, bez refundácií alebo peňažného zisku pre držiteľov autorských práv k obrázkom použitých na učenie stroja.

Je otázne, kde by sa mala nakresliť morálna hranica, aby sa umelci alebo animátori necítili nahradení alebo využití, alebo aby sa médiá nezredukovali na akýsi druh povrchného predstavenia alebo hry, ktorú „môže vytvoriť ktokoľvek“, pokiaľ nasýti umelú inteligenciu správnym zdrojovým materiálom. Tvorivý aspekt takéhoto využitia umelej inteligencie je tiež na zváženie, či sa z vás stane animátor, ak použijete iba „správne slová“ alebo „správny zdroj“. V každom prípade už môžeme vidieť určité výsledky v prípade krátkometrážneho filmu *ANIME ROCK, PAPER, SCISSORS* od Corridor alebo hudobných videoklipov *Lost* (Linkin Park) a *Age of illusion* (Die Antwoord).

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – PLASTELÍNOVÁ ANIMÁCIA

Materiály/technológie:

Technika stopmotion s **použitím plastelíny** rôznymi spôsobmi na vytvorenie **animácie snímok po snímke. Typy plastelínovej animácie, tiež známej ako claymation** (termín vymyslel Will Winton):

- 1) **bábková – 3D alebo plochá**, s použitím normálnej alebo vertikálnej kamery. Bábka má výstuž.
- 2) **strata-cut** – odrezanie obrovského kusa plastelíny, odkrytie vzorov vo vnútri, snímanie snímku po snímke

3) **claypainting** – doslovné maľovanie plastelínou prstami alebo špachtľou, menenie diel po jednotlivých záberoch

4) **voľná forma** – animácia plastelíny bez jej využitia na vystuženej bábke, spontánny prístup

Plastelína je veľmi obľúbený materiál najmä na workshopoch pre deti, ľahko sa s ňou pracuje, je farebná, dá sa ľahko tvarovať a má okamžitý výsledok. **Nie je to však veľmi vhodný materiál pre profesionálne prostredie, keďže je to materiál citlivý na teplo, prach, tlak...** Vyžaduje si špeciálne zaobchádzanie a starostlivosť. **Roztápanie plastelíny pod štúdiovým osvetlením** sa časom zviditeľňuje, preto ju treba používať pod chladnejšími LED svetlami, alebo mať niekoľko identických bábok pripravených v chladničke. Na plastelíne sú tiež zreteľné **odtlačky prstov a prach**, čo môže byť nepríjemné pre animátorov, ktorí chcú ostrý a čistý povrch na bábkach. V takom prípade sú silikónové bábkky oveľa lepšou, ale drahšou možnosťou.

Bábka:

Ako **výstuž** (kostra alebo výstroj vo vnútri bábky) sa môže použiť buď profesionálna oceľová výstuž s chránenými kĺbmi (zabalených vo fólii) a aspoň 2 vrstvami plastelíny (spodná vrstva nasiakne olejom z kĺbov), alebo s použitím drôtovej kostry obalenej inými materiálmi kvôli objemu a potom s vrstvou plastelíny na vrchu. Drôty majú počas výroby pri prílišnom pohybe tendenciu prasknúť.

Bábka môže byť aj úplne bez výstuže (ale ťažšie sa s ňou vytvárajú pevné pózy) – odporúča sa len pre workshopy a zábavné projekty/voľnú animáciu. Vhodné pre animácie bez antropomorfných postáv.

História plastelínovej animácie siaha až do roku 1908! (ako súčasť animačných efektov pre hrané filmy).

Animátori/filmy:

Kompozícia v modrej, séria Opus – (20/30-roky dvadsiateho storočia) – filmy Oskara Fishingera – Nemecko – nemecký abstraktný maliar, nedocenený génius, ktorý nakrútil viac ako 50 krátkometrážnych filmov a pracoval aj s hudbou a rytmom. Bol v nenávisti nacistického režimu (pretože jeho abstraktné filmy považovali za anti-umenie).

Modeling (1921) – bratia Fleischerovci

Gumbasia (1953) – Art Clokey

The Creation (1992), *Mona Lisa Descending a Staircase* (1980) – Joan Graz – oba filmy získali Oscara. Graz je priekopníčkou v rámci plastelínovej animácie s technikou, ktorú sama vyvinula zmiešaním minerálnych olejov a plastelíny a ich nanášaním na zvislé rovné plochy.

Harvie Krumpet (2003) – Adam Elliot – film s prezývkou „Forest Gump animácie“ získal Oscara.

Mary a Max (2009) – Adam Elliot – film o dvoch veľmi rozdielnych ľuďoch, ktorí si dopisujú a budujú priateľstvo, inšpirovaný autorovou osobnou skúsenosťou. Elliot je nezávislý tvorca, vo svojich filmoch sa často zaoberá vyvrheli spoločnosti a ľuďmi s postihnutím. Pre svoj špecifický typ tvorby vymyslel termín *Clayography* (z anglického clay (plastelína) a biography (biografia), keďže jeho filmy sú voľne inšpirované životom skutočných ľudí).

Krátkometrážny *Buzz Box* (1985), videoklip pre skladbu Petera Gabriela *Big Time* (1986), seriál *Pee Wee's Playhouse* (1986-91), ktoré vytvoril David Daniels, priekopník strata-cut animácie. Tento druh plastelínovej animácie je známy vytváraním veľmi živých a hypnotizujúcich animácii, ktoré vyvolávajú psychedelické dojmy. Ide o veľký „bochník“ plastelíny, ktorý sa krája na tenké plátky a natáča sa snímka po snímke. Autor je známy tvorbou reklám a vložiek pre kanál MTV.

Štúdiá, ktoré sa špecializujú na plastelínovú animáciu:

Aardman studio – Spojené kráľovstvo – založili ho Peter Lord a David Sproton v roku 1972 a zameriava sa na stopmotion animáciu a plastelínovú animáciu.

V roku 1982 vynašli priekopnícku techniku, ktorá spočíva v nahrávaní skutočných dialógov a následnej animácii postáv a k tomu prispôsobenej synchronizácii pier. Vyhrali mnoho ocenení za filmy ako *Early Bird* alebo *Pohodličko*.

V roku 1986 sa pripojil k štúdiu Nick Park a začal seriál *Wallace a Grommit*, ktorý sa stal obrovským hitom!

Videohry, ktoré používajú plastelínovú animáciu: *Neverhood*, *Platypus*, *Clay Fighter*

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – 3D ANIMÁCIA

Animácia/Materiály/Technika:

Digitálna technika využíva softvér nielen na **vytvorenie digitálneho 3D modelu, ale aj na jeho pohyb v rámci digitálneho priestoru a na vykreslenie výsledku do zvoleného formátu**. Niektoré pohyby alebo efekty môžu byť **úplne simulované/generované** softvérom (napríklad prírodné prvky, oheň, voda, dážď, sneh, rast rastlín, pohyby tieňov, osnova tkanín atď.) Iné animácie sa môžu vykonávať **len prostredníctvom priameho vstupu animátora pohybom modelov a zmenou parametrov**.

Predtým, ako sa modely môžu pohybovať, **je potrebné vložiť digitálnu kostru a prepojiť ju s 3D modelom**. Tento proces sa nazýva **“vystuženie”** a kostra sa nazýva **“výstuž”**.

Na vytvorenie kvalitného 3D filmu je potrebných niekoľko tímov špecialistov, pričom každý tím sa zameriava na niektorý prvok tvorby: **tvorbu modelov, tvorbu prostredia, vystuženie modelov, pridávanie textúr a odevov, animáciu, pridávanie svetiel, pozadia alebo efektov, vyfarbovanie a kompozíciu**.

Na rozdiel od 2D, kde sa zvyčajne jednému animátorovi prideli jedna alebo viacero postáv, ktoré animuje počas celej produkcie, v 3D animácii sa rôzne scény pridelujú rôznym ľuďom. Ale pri dodržaní presných pravidiel, princípov a réžie tak, aby bol výsledok konzistentný.

Každá animačná spoločnosť obvykle vyvíja svoj **vlastný softvér alebo nástroje**, ktoré im uľahčujú výrobu filmu – vymýšľajú nové techniky vyfarbovania alebo vytvárania vyladených animácií, pohybov prstov, pokožky, vlasov, simulácií rôznych pohybov oblečenia atď. Napríklad vo filme *Na vlásku* boli Rapunzeline dlhé hodvábné vlasy príliš veľkým orieškom na to, aby ich zvládol starý softvér. Stali sa nepredvídateľnými a nekontrolovateľnými. Štúdio preto muselo vytvoriť úplne nový softvér so špecifickým prístupom k vlasom, aby bolo schopné ovládať ich pohyby.

Motion Capture je možnosť, ako si uľahčiť časť práce na 3D projekte, ale aj napriek tomu to má svoje úskalia a potrebuje veľa úprav/vylepšení, aby sa mohol materiál použiť na finálny produkt. **Mo-cap je technika, pri ktorej majú skutoční herci na sebe obleky s pridanými senzormi, ktoré snímajú pohyby ich tela a ich výrazy**. Údaje sa potom spracujú na vytvorenie digitálneho náprotivku s rovnakými pohybmi, pričom údaje sa aplikujú na 3D model.

Pohyby sa ďalej animujú a vylepšujú, pridáva sa kostým a po niekoľkých iteráciách sa vytvorí konečná verzia animácie. Dobrým príkladom sú filmy *Avatar* alebo *Alita: Bojový Anjel*, čo sú dva z najdrahších CGI filmov, aké kedy vznikli.

3D model pozostáva z: TELA/HMOTY – MODELU (POLYGÓN alebo NURBS model), VÝSTUŽE (digitálna kostra), KLÍBOV, POKOŽKY/TEXTÚRY. Všetko je vzájomne prepojené a má svoje špecifické miesto v hierarchii pravidiel pre pohyby a obmedzenia – aplikovaných zmysluplne.

História CGI (z anglického *Computer-Generated Imagery*) je veľmi dlhá – všetko to začalo počítačmi, ktoré zaplnili celé miestnosti a používali sa na výpočty matematických problémov a algoritmov. V 60. rokoch sa tieto počítače výrazne zmenšili (prvé minipočítače) a boli oveľa výkonnejšie. S vynálezom kremíkových mikročipov a výkonných procesorov mohli počítače zvládnuť aj úlohy umeleckého charakteru. Napríklad vytváranie modelov áut alebo lodí.

V 70. a 80. rokoch prišli na scénu spoločnosti ako *Intel*, *Mackintosh* alebo *Amiga* s veľmi rýchlymi a malými počítačmi, ktoré si mohla dovoliť aj bežná domácnosť, a tým vzniklo aj úplne nové odvetvie – **herný priemysel, ktorý vyrábala videohry** a posunul hranice možností toho, čo sa dá dokázať s CGI.

Videohry ako *Legend of Zelda*, *Myst*, *Duke Nukem*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider* navždy zmenili zábavný priemysel. Po tomto úspechu sa CGI postupne implementovalo do filmu (vizuálne efekty a 3D animácia).

Najprielomovejšie boli hrané filmy *Tron (1982)*, *Terminátor (1984)*, *Priepasť (1989)*, *Jurský park (1993)* a *Ghost in the Shell (1995)* – v prvých troch sa kombinovali hrané zábery, animatronika (robotické modely) a CGI. *Ghost in the Shell* bol 2D animovaný film kombinovaný s 3D animovanými sekvenciami.

3D ANIMÁCIA:

1. Tvorivý tím – dizajn, koncept, vzhľad, scenár
2. Produkčný tím – vytvára finálny produkt
3. Technický tím – poskytuje pomoc počas produkcie
4. VFX tím – vizuálne efekty
5. Administratívny tím – marketing + financie

Animačné tímy:

1. Hrubá animácia
2. Vytváranie výstuže

3. Vyfarbovanie textúr
4. Simulácie
5. Vizuálne efekty a podpora
6. Tvorba približného a konečného modelu

MODELY:

A) VEKTOROVÉ MODELY/NURBS MODELY – vytvárajú sa len na dizajn, nie na animáciu. Vytvárajú sa z kriviek/priamok.

B) POLYGÓNÁLNE MODELY – vytvárajú sa na animáciu. Používajú bloky „hmoty“ s mriežkou, ktorá je pospájaná v bodoch nazývaných VRCHOLY. Posúvaním vrcholov sa ovplyvní mriežka a zložitosť modelu.

Modelovanie takýchto modelov sa zvyčajne začína tým, že sa vytvorí niekoľko základných tvarov, ktoré sa kombinujú, extrahujú, strihajú, rozťahujú, krúčia a tvarujú rôznymi spôsobmi až do konečného výsledku. Čím viac polygónov sa použije, tým je model detailnejší a hladší. Pri vysokom počte polygónov sa však vyfarbovanie a animácia stávajú pre počítače náročnejšie. V hrách, ktoré potrebujú vyfarbovanie v reálnom čase, sa používajú modely s nižším počtom polygónov.

V niektorých programoch, ako napríklad *Z Brush*, sa dá vytvoriť model pomocou štetca, ktorý pracuje v 3D.

VÝSTUŽ – PÁROVACÍ PROCES – kostra a model sa musia prepojiť prostredníctvom hierarchického systému, ktorý animátorom umožňuje pohybovať celý model simultánne s kostrou. Tomuto procesu sa hovorí párovanie (ang. *parenting*).

Rovnaký proces sa uplatňuje v rámci samotnej kostry, a to **párovaním kostí a kĺbov** – korektným postupom sa správna kosť bude pohybovať spolu s vybraným kĺbom, pričom nebude ovplyvňovať žiadne iné nežiaduce oblasti!

Tento proces je veľmi dôležitý a ovplyvňuje, ako bude model reagovať a pohybovať sa pod vedením animátora. **Kĺby, hmota a kosti sa môžu naprogramovať prostredníctvom rôznych zámkov alebo systémov na detekciu kolízií, aby sa predišlo ich ohýbaniu a neprirodzenému pohybu alebo kolízii/nelogickej interakcii s okolím.**

PRIAMA A INVERZNÁ KINEMATIKA – Existujú 2 spôsoby animácie 3D modelu. Priama kinematika – na animáciu používa výpočet pozícií. Inverzná kinematika – pohyb modelu do rôznych polôh pozmenením parametrov kĺbov.

VYFARBOVANIE – na vyfarbovanie snímok sa používa niekoľko počítačov prepojených cez intranet. Tieto počítače sa nazývajú farbiace farmy. Je niekoľko druhov vyfarbovania, ktoré môžu používať rôzne spôsoby výpočtu obrazu a každý z nich je vhodnejší pre špecifické prostredia (napríklad tam, kde je veľmi dôležité osvetlenie scény, sa používa metóda Ray Tracing). Existujú aj rôzne druhy tieňovania materiálu a jeho následného vykresľovania fotorealistickým alebo nefotorealistickým spôsobom.

Pixar, Dreamworks, Disney, Studio Orange, UFOTABLE – spoločnosti, ktoré v súčasnosti vedú v oblasti 3D/CGI.

ZBrush and Maya sú bežne používané softvéri. **Blender** je opensource softvér, ktorý môže používať každý, kto sa zaujíma o 3D animáciu.

Animátori/filmy:

- 1982 – *Tron* – Disney – obsahuje 20 minút plne vyfarbeného CGI prostredia v kombinácii so skutočnými hercami. Film mal obrovský úspech.
- 1997 – *Gerihóhra* – Pixar – získal Oscara
- 1996 – *Príbeh hračiek* – mílnik v 3D animácii, vôbec prvý celovečerný film vytvorený výlučne na počítači. John Lasseter – vedúca osobnosť spoločnosti Pixar.
- *Princezná Mononoke, Tarzan, Leví kráľ, Kráska a zvierá* – všetky využívajú kombináciu 2D postavy na 3D pozadí alebo 3D animácie v niektorých častiach filmu, ktoré sú realizované veľmi šikovnými spôsobmi neviditeľnými pre diváka. Podobný spôsob sa stáva štandardom v 2D odvetví pri filmoch, ako je *Demon Slayer*, alebo televíznych seriáloch produkovaných najmä v Japonsku. Niekedy sa 3D pozadie kopíruje alebo vyfarbuje na nehybné pozadie.

Najúspešnejšie 3D filmy:

- *Príbeh hračiek* – 1995 – John Lasseter, Pixar
- *Ladové kráľovstvo* – 2013 – Jennifer Lee, Chris Buck, Disney
- *Hľadá sa Nemo* – 2003 – Andrew Stanton, Pixar
- *Rodinka úžasných* – 2004 – Brad Bird, Pixar
- *Ralph Rozbi to* – 2012 – Rich Moore, Disney
- *Na vlásku* – 2010 – Nathan Greno, Byron Howard, Disney

- *Ako vycvičiť draka* – 2010 – Chris Sanders, Dean DeBlois, Dreamworks
- *Spider-Man: Paralelné svety* – 2018 – Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman, Sony Pictures Imageworks

Najnovšie populárne televízne seriály využívajúce 3D:

- *Dračí princ* – Aaron Ehasz, Justin Richmond, Bardel Entertainment (2018)
- *Adžin* – Hiroyuki Seshita (šéf), Hiroaki Andō, Polygon Pictures (2016)
- *Beastars* – Shinichi Matsumi, Studio Orange (2019)
- *Land of the Lustrous* – Takahiko Kyōgoku, Studio Orange (2017)

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – PLÔŠKOVÁ ANIMÁCIA

Animácia/Materiály/Technika:

Táto technika využíva **rovnú horizontálnu plochu, vertikálnu kameru snímajúcu zhora a dvojrozmernú bábku vyrobenú z vystrihnutého papiera, kartónu, textilu, fotografií... ktoré sú spojené kĺbmi alebo úplne bez nich**. Takéto bábky sú veľmi vhodné, pokiaľ ide o presnosť, pri tejto technike sa môžu používať neuhladené a menej precízne pohyby, ktoré sú často zhustené (napríklad na otočenie bábky z čelného do bočného pohľadu postačujú len dva alebo tri zábery – nemusí sa venovať pozornosť spojitosti pohybov vytváraním každej polohy otočenia. Pri pohybe bábok sa môžu využiť “skrátené pohyby”. Na otočenie hlavy stačí vytvoriť čelný, profilový a $\frac{3}{4}$ pohľad – pre každú snímku sa vymení jeden pohľad. Zjemnenie pohybov sa vykonáva ručne natáčaním dodatočných snímok mikropohybov.

Práve **skrátene niektorých pohybov robí túto techniku pôvabnou a zábavnou** – je to asi najobľúbenejšia technika na workshopoch s deťmi, keďže bábky sa vyrábajú veľmi jednoducho, materiál je lacný a animácia sa robí rýchlo s veľmi zábavnými výsledkami. Použitie koláže a rôznych rovných materiálov (kartón, textil, štruktúrovaný papier) v kombinácii s drobnými predmetmi, ako sú ceruzky, kvety, obaly, nite, drobné kamienky, šperky atď. môže byť veľmi uspokojujúce a vo výsledku aj umelecky hodnotné.

Bábky majú zvyčajne niekoľko kĺbov alebo spojov – záleží od toho, aké zložité chcete, aby pohyby boli – môžete ich pospájať niťou, lepiacou gumou Pritt

Multi Fix alebo malými skrutkami. **Alebo môžu byť bábky úplne bez spojov** a voľne pohybovať jednotlivými časťami podľa uváženia animátora – bábka tak môže zmeniť svoj postoj alebo pozíciu časti tela akýmkoľvek spôsobom. **Vymieňaním častí za časti nakreslené z rôznych uhlov môžete vytvárať prechody medzi najextrémnejšími pohybmi alebo zmenami uhlov bábky. Vytvárať rôzne gestá a výrazy tváre, vymieňať oblečenie atď.**

Najlepšie materiály sú tie pevnejšie – napríklad hrubší papier alebo lepenka, keďže sa pri opakovanej manipulácii tak ľahko neroztrhne, drží tvar ani sa nepokrčí. Bežný papier môžete spevniť aj tak, že ho podlepíte vrstvou hrubšieho papiera.

Pomocou čierneho kartónu môžete natočiť siluetový film – tieto filmy používajú podsvietenie, čím ešte viac vynikne efekt siluety, zamaskujú sa chyby a spoje sa stanú takmer neviditeľnými.

V profesionálnom prostredí sa pred nasnímaním používa sklenená rovina na pevné pritlačenie každého záberu k pozadiu – aby sa minimalizovali nežiaduce tieň a záhyby. Na sklo je potrebné naniesť antistatickú kvapalinu, aby sa naň papier neprilepil.

Nevýhody použitia tejto techniky – musí sa snímať nepretržite, bez možnosti využitia hlavných a spojovacích snímok. Každá nepovšimnutá chyba môže spôsobiť, že sa celá scéna bude musieť natáčať odznovu alebo sa niekedy musí celý záber jednoducho vystrihnúť.

Ak si nedáte pozor, do záberu sa môžu vkradnúť vaše ruky, vlasy alebo doplnky a zničiť ho.

Pozadie by malo byť z praktických dôvodov umiestnené na úplne samostatnej ploche/vrstve. **Na tento účel sa používa MNOHOPLOŠNÁ KAMERA.**

MNOHOPLOŠNÁ KAMERA: je konštrukcia, ktorá pozostáva z vertikálnej kamery a tá sa vznáša nad niekoľkými sklenenými rovinami predstavujúce vrstvy, na ktorých môžeme animovať. Konštrukcia je veľká a vysoká, pričom animátori musia používať rebrík, aby sa dostali k horným vrstvám a mohli kameru aj ovládať.

V dnešnej digitálnej ére sa všetko dá post-produkovať a vyskladať s inými prvkami, pokiaľ máme k dispozícii greenscreen. Takže najnovšie viacplošné kamery nemusia nevyhnutne mať až toľko vrstiev ako v minulosti.

Túto kameru vynašla nemecká animátorka – **Lotte Reiniger** (nie Walt Disney, ako sa často predpokladá). Reiniger použila túto techniku v úplne prvom celo-

večernom animovanom filme z roku 1926 – *Dobrodružstvá princa Achmeda*.

Plôšková technika sa často používala v prvých animovaných experimentálnych filmoch, ako aj v surrealistických filmoch a satirách pre dospelých. Príklady filmov sú uvedené ďalej v texte.

Jedným z najznámejších a najobľúbenejších svetových animátorov, ktorý využíva túto techniku je ruský animátor Jurij Norštejn, ktorý pracoval na niekoľkých krátkometrážnych filmoch so svojou manželkou Francesou (zodpovednou za výtvarný štýl bábok a kulís). Vyslúžil si prezývku „zlatý slimák“ za svoju dôkladnú prácu na časovo pretiahnutých projektoch, ktoré si napriek tomu zaslúžia chválu a obdiv. Jeho filmy *Ježko v hmle* a *Rozprávka rozprávok* sú korunované ako jedny z najkrajších svetových animovaných diel všetkých čias. Animácia je veľmi plynulá, napriek tomu, že ide o plôškovú animáciu.

DIGITÁLNA PLÔŠKOVÁ ANIMÁCIA:

Je rovnako populárna ako jej analógová obdoba – pre tento druh sa najviac využívajú softvéry ako **Toon Boom, Anime Studio Pro alebo Adobe After Effects**. Všetky tieto programy majú špecifické funkcie na import častí bábok ako súborov PSD a možnosti na vytvorenie kostry alebo štruktúry, ktorá drží časti pohromade a umožňuje ich animovať ako plôšky. Digitálne knižnice pre časti tela, výrazy, pohyby úst/synchronizáciu pier a ďalšie objekty slúžia na ukladanie a jednoduchú navigáciu v uložených súboroch a ich ľahké použitie alebo výmenu počas procesu animácie.

Nástroj After Effect's Puppet umožňuje upravovať a deformovať 2D bábky a vytvárať pohyby.

Digitálna plôšková animácia je obľúbenou technikou pre televízne seriály, pretože umožňuje veľkému tímu ľudí pracovať v rovnakom čase a rozdeliť si jednotlivé kroky práce. Najznámejším príkladom je seriál pre dospelých *South Park* (Trey Parker, Matt Stone) alebo slovenský seriál *Mimi a Liza* (Katarína Keřekesová), *Drobci* (Vanda Raýmanová), animácie Ivany Šebestovej, ale aj film Michela Ocelota *Princovia a princezná* (2000).

Animátori/filmy:

- *Lietajúci cirkus Montyho Pythona* – Terry Gilliam (70. roky)
- *Sophie's place* – Larry Jordan, Harry Smith (1986)
- *Labyrinth* (1962) – Jan Lenica, Walerian Borowczyk
- *South Park* (1992) – Trey Parker, Matt Stone

- *Dobrodružstvá princa Achmeda* (1926) – Lotte Reiniger
- *Ježko v hmle* (1975), *Rozprávka rozprávok* (1979) – Jurij Norštejn, Francesca Jarbusova

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – MAĽOVANIE NA SKLO, MAĽOVANIE NA POVRCH ŽIVOTNEJ VEĽKOSTI/NÁSTENNÁ ANIMÁCIA

Animácia/Materiály/Technika:

MAĽOVANIE NA SKLO – technika, ktorá využíva sklenený povrch, vertikálnu kameru a viacero rovín pre niekoľko možných vrstiev animácie. Zábery sa maľujú olejovými farbami, pretože tie zasychajú najpomalšie. Umelec tak môže pracovať s obrazom dlhšie a prekresliť časti obrazu toľko ráz, koľko potrebuje, alebo opraviť chyby.

Záber sa pre každú novú snímku nevymaže dočista, namiesto toho sa časti pôvodnej snímky retušujú, premaľovávajú, prerábajú pre každú novú snímku, čím sa vytvára sekvencia obrazu s pohybom.

Povrch skla je podsvietený a niektoré svetlá sú umiestnené aj nad ním – umiestnenie a množstvo svetla závisí od toho, aký efekt chcete vytvoriť.

Farby sa môžu časom zmútiť, pretože sa jeden záber vymieňa niekoľkokrát, pričom sa používajú už namaľované farby a pridávajú sa nové, aby sa záber pozmenil. Tým sa farby pomiešajú a treba si dávať veľký pozor, aby z toho na konci neostala len čierna alebo hnedá zmes ničoho.

Obraz môžete meniť pomocou prstov, maliarskych štetcov všetkých veľkostí a handričky na utieranie toho, čo je potrebné.

Je to náročná technika, ktorá si vyžaduje trpezlivosť a precíznosť, ako aj plánovanie pohybu sekvencie a potrebných zmien.

V Japonsku sa táto technika použila v populárnom seriáli *Mob Psycho 100* o nadprirodzených javoch na vykreslenie niektorých entít a duchov. Výsledok bol obdivuhodný, pričom duchom dodal úplne iný výzor v porovnaní s moderným vzhladom postáv a ich digitálnym sfarbením. Táto technika sa použila aj pri emocionálne vypätých situáciách.

Sekvencie vytvorené na skle oplývajú tvorivou silou a výrazom, ktorý by po-

čítačová grafika alebo digitálne farby nikdy nedosiahli. To tiež otvorilo dvere japonskej animácii do experimentálnejších vôd a ukázalo oveľa viac jedinečných textúr a štýlov, ktoré môže štetec poskytnúť.

Najznámejší animátor, ktorý maľuje na sklo, **Alexander Petrov**, používa túto techniku na vytváranie realistických adaptácií kníh. Jeho najznámejšia adaptácia je *Starec a more* z roku 2007, ktorá bola vytvorená pre IMAX kiná.

Film *S láskou Vincent* posunul techniku maľovania na povrchy o niečo ďalej – **skombinoval umenie rotoskopie** (kopírovanie hraných záberov, záber po zábere) a **olejomaľby**. Film sa ručne maľoval olejovými farbami na tisíce záberov nakrútených ako hraný film a vytvoril niečo, čo má skutočne osobitý vzhľad, napodobňujúci jedinečný štýl Vincenta Van Gogha.

Umelci/filmy:

- *S láskou Vincent (2017)* – Dorothy Kobiela, Hugh Welchman
- *Starec a more (2007)* – Alexander Petrov
- *Mob Psycho 100 (2016 -2022)* – Miyo Sato
- *Ulica (1977)* – Caroline Leaf

NÁSTENNÁ ANIMÁCIA:

Bez problémov sa dajú animovať postavy vo veľkosti nástenných malieb, čo dokazujú filmy ako *MUTO*, *S odstupom* a *Dom vlkov*.

Pri tomto prístupe sa využívajú exteriéry, staré nevyužívané budovy alebo miestnosti, ktoré sa dajú vymaľovať, animácia sa potom vytvára maľovaním priamo na steny, pričom sa predchádzajúci záber premaľuje alebo sa upraví/vylepší. V závislosti od toho, či ide o minimálny pohyb (napríklad rozšírenie úsmevu na statickej tvári, žmurknutie, pád objektu...) alebo niečo oveľa zložitejšie (napríklad cykly chôdze, plazenie zvierat cez objekty a mestské prostredie, rotujúce objekty alebo prechádzanie cez steny), tvorca zvolí najlepší možný prístup a rozhodne, ako premaľovať pôvodný obraz.

Často sa kombinuje s animáciou objektov alebo iným druhom stopmotion, čím sa dosiahnu ohromujúce výsledky. Úžas sa neviaže len na veľkosť týchto výtvorov, ale aj na jedinečnú atmosféru, ktorá vzniká, keď si divák plne uvedomuje priestor a okolie animovanej nástennej maľby, svetlá, iné predmety alebo bábky.

Softvér DragonFrame umožňuje animátorovi vidieť predošlé a nasledujúce snímky vďaka funkcii nazývanej **šupka cibule**, je teda oveľa jednoduchšie

upraviť poslednú kresbu bez ohľadu na jej veľkosť.

Animátori/filmy:

- *MUTO (2008)* – Blu
- *Dom vlkov (2018)* – Cristobal León, Joaquín Cociña
- *S odstupom (2014)* – Daisy Jacobs
- *Van Gogh's dinner (2020)* – Clicker (Youtube)

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – ŠPENDLÍKOVÁ ANIMÁCIA, BEZKAMEROVÁ ANIMÁCIA

Animácia/Materiály/Technika:

ŠPENDLÍKOVÁ ANIMÁCIA – veľmi vzácna a zriedkavo používaná technika, ktorú vynáša dvojica animátorov Alexander Alexejev a Claire Parker. Ide o použitie vertikálnej dosky s tisíckami malých špendlíkov (niečo ako koberec zo špendlíkov). Osvetlením špendlíkového „koberčeka“ pod určitým uhlom vzniknú vďaka tieňom, ktoré vrhajú hlavičky špendlíkov, čierne plochy. V závislosti od toho, ako hlboko sú špendlíky zatlačené, sa tieň zmenšujú alebo predlžujú a nakoniec vytvárajú čierne, sivé alebo úplne biele oblasti (keď sú úplne zatlačené do dosky). Dajú sa vytvárať rôzne odtiene šedej a čiernej a modelovať detailné obrázky, ktoré sa môžu meniť snímku po snímke (ďalšou manipuláciou so špendlíkmi).

Proces je pomalý a vyžaduje úplné sústredenie a vytrvalosť animátora. V najlepšom prípade jedna osoba tlačí špendlíky spoza dosky a druhá z popredia, aby vytvorili obraz.

Výsledok pripomína animácie, ktoré sa vytvorili kriedou alebo ceruzkou, ale pohyby sú veľmi obmedzené a množstvo detailov závisí od toho, koľko špendlíkov sa použije.

Túto techniku použilo len málo ľudí na svete, ale stojí za zmienku pre jej vzácnosť. Je to tiež skvelý príklad vynaliezavosti animátorov a dobrá ukážka ich vášne a trpezlivosti voči tomuto remeslu.

Animátori/filmy:

- *Noc na lysej hore (1933), Nos (1963)* – Alexander Alexejev, Claire Parker

- *Mindscape* (1976) – Jacques Drouin

BEZKAMEROVÁ ANIMÁCIA – niekoľko priekopníkov vyskúšalo jedinečnú techniku – animáciu priamo na filmový materiál. Vzhľadom na to, že ide o veľmi dôkladnú prácu, je 35 mm alebo 60 mm film oveľa vhodnejší ako 16 mm. Využíva sa buď čistý film a štetec, atrament alebo iný typ farby, ktorá príľne na filmový pás. Alebo sa používa spracovaný film, do ktorého sa rôznymi nástrojmi vyrýva kresba (treba si dávať pozor, aby sa film nepre-ryl úplne) – vznikne tak zaujímavý poškriabaný vzhľad. Sýtosť farby závisí od toho, ako hlboko sa ryje.

Tento typ animácie sa hodí na čokoľvek abstraktné – animácia na hudbu, animácia jednoduchých tvarov a vzorov, hravé explózie farieb alebo tvarov. Dajú sa sprostredkovať malé alebo surrealistické príbehy pomocou symbolov a metafor alebo len čisto s farbou a pohybom a pritom experimentovať s výsledkom.

Prístup je zvyčajne priamočiary, ale dá sa aj plánovať (môžete napríklad vyplniť niektoré snímky a iné nechať prázdne, neskôr sa k nim vrátiť a sekvenciu dokončiť). V minulosti sa experimentovalo s „optickou zvukovou stopou“ – sprievodné kresby na filme. Norman McLaren zvukové efekty na filmový materiál vyrýl alebo nakreslil.

Animácia/filmy:

- *1000 Plateaus* (2014) – Steven Woloshen
- *Dve sestry* (1990) – Caroline Leaf
- *Blinkity Blank* (1955) – Norman McLaren

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – STOPMOTION, ANIMÁCIA OBJEKTOV a PIXILÁCIA

Animácia/Materiály/Technika:

Za stopmotion sa dá považovať čokoľvek, čo sa nakrúca snímka po snímke – pred každým novým záberom sa zmení poloha objektu. Rozdiel môže byť taký malý, ako je jednoduchá zmena polohy objektu, pohyb kĺbov a končatín bábky kúsok po kúsok, až po pohyb živej osoby v choreografickej sekvencii, snímku po snímke. Dá sa vytvoriť plynulý pohyb, veľmi realistické sekvencie s bábkami (ísť až po animáciu dychu, pohybu vlasov, žmurkania...) alebo efekty kĺza-

nia či lietania osoby v pixilácii.

STOPMOTION S BÁBKAMI – potrebná je bábka so zabudovanou kostrou (výstužou). Bábka môže byť vyrobená z dreva, hliny, silikónu, papiera..., pod ktorou sa skrýva oceľová alebo drôtená výstuž. Bábka sa musí zostaviť tak, aby to, čo ju zakrýva, neprekážalo pohybu výstuže a jej kĺbov.

V prípade, že kostým bábky má všité drôty, je možné animovať aj oblečenie po jednotlivých snímkach.

Zložité a drahé bábky dokážu zobrazit rôzne výrazy tváre – pričom tvár alebo čelúšť držia magnety alebo iný mechanizmus, vďaka čomu sa dajú meniť výrazy a pohyb pier. **V súčasnosti sa môžu kombinovať s bábkami aj digitálne techniky** (napríklad ručné kreslenie zreničiek alebo pier v digitálnom softvéri po nakrútení bábkovej animácie).

Majstri ako **Jiří Trnka** používali bábky bez zložitých mechanizmov – pocity a zámery postáv zobrazovali výlučne majstrovskou animáciou reči tela bábky bez mimiky (*Ruka, Sen noci svätajánskej*).

Výstuže môžu byť veľmi drahé – v závislosti od počtu kĺbov, kvality materiálu použitého na výstuž a bábku, mechanizmov vo vnútri a kostýmov (napr. bábky Tima Burtona môžu byť drahé ako malé auto).

ANIMÁCIA PREDMETOV – pohybovanie predmetmi záber po zábere a snímanie zmien v sekvencii. Objekty nemajú kĺby a nie sú to bábky – dá sa použiť čokoľvek, čo komu príde pod ruku, vytvoriť koláže, roztancovať vankúše alebo milovanie kresiel na strechách (ako v animáciách tvorcu Youtube PES) alebo roztancovať grilované kurča (ako to urobil Jan Švankmajer vo videoklipe *Sledgehammer*).

PIXILÁCIA – je technika stopmotion, ktorá umožňuje živému človeku stať sa “bábkou”. Herec sa pohybuje záber po zábere, pričom každý záber sa natáča na kameru a sekvencia musí byť starostlivo premyslená v zmysle choreografie. Herec a režisér musia mať veľmi dobrý cit pre to, ako dosiahnuť čo najexpresívnejšie polohy, pričom musia mať na pamäti počet záberov potrebných na to, aby bol pohyb spojitý a organizovaný. Dobrým príkladom je film *Susedia* od Normana McLarena. Pixilácia umožňuje niektoré zaujímavé efekty, ktoré by inak boli pre živého herca bez použitia VFX nemožné (lietanie, miznutie, kĺzanie po zemi, jedenie nemožných vecí, robenie nemožných vecí, získanie nadprirodzenej sily alebo rýchlosti atď.).

V závislosti od veľkosti bábok a povahy natáčaných scén je potrebné interiérové štúdio s dostatočným priestorom na postavenie kulís, umiestnenie

osvetlenia a umožnenie prístupu animátorov k bábkam počas natáčania (čo môže byť veľmi náročné). **Niektoré bábky sú citlivejšie** (plastelína sa môže pod horúcim svetlom začať roztápať, bábky z kartónu alebo papiera sa môžu začať trhať alebo poškodzovať, drôty sa môžu zlomiť uprostred natáčania). Kamera a osvetlenie musia byť na úrovni kvality hraného filmu. Po nakrúcaní je potrebné vykonať ešte veľa postprodukčných prác (ak sa nakrúca na zelenom plátne alebo ak je potrebné zamaskovať kinetické armatúry, ktoré držia bábky v danej polohe).

Každý stopmotion film je ambiciózny, ale niektorí tvorcovia našli spôsob, ako lacnejšie a efektívnejšie animovať tým, že sa vzdali potreby byť „realistickí“ a príliš detailní a radšej si užívajú slobodu tvorivosti, ktorú stopmotion môže ponúknuť – filmy z LEGA, bábkové animácie (*Dobré úmysly, Ach, Willy...*), animovanie detských hračiek (*Panika v mestečku*), animovanie plasteĺny (animácie Mamshmam na Youtube).

História stopmotion je veľmi bohatá a plná významných mien a priekopníkov animácie, ktorí ovplyvnili filmy na celé desaťročia. Mnohí z týchto tvorcov dosiahli ilúziu, ktorá sa svojho času považovala za nemožnú – **Ray Harryhausen, Kihachiro Kawamoto, Jiří Trnka, Will Winton, Barry Purves, Georges Pal, Wladislaw Starewicz, Alexander Ptuško, Hermína Týrlová, Břetislav Pojar, Jan Švankmajer...**

Každý z nich má svoj jedinečný životný príbeh a prístup k stopmotion – buď sa vydal na šialenú cestu, aby vytvoril niečo veľmi realistické (animácia tisícov postavičiek, pripievňovanie drôtov k telám mŕtvych chrobákov), alebo našiel pôvabný hravý animačný jazyk, ktorým oživil rozprávku (Týrlová, Trnka, Pojar bez potreby byť príliš realistický a nechal bábku ukázať svoj animovaný pôvod.

Animátori/filmy:

- *Pomsta kameramana (1912), The Tale of the Fox (1929/1930)* – Wladislaw Starewicz
- *Scenár (1992), Ďalší, prosím (1990), Achilles (1995)* – Barry Purves
- *Dva mrazíci (1954), Kybernetická babička (1962), Ruka (1965), Sen noci svätéhojanskej (1959)*– Jiří Trnka
- *Ach, Willy... (2012)* – Mark James Roels, Emma De Swaef
- *Dobré úmysly (2018)* – Anna Mantzaris
- *Kubo a kúzelný meč (2016)* – Laika studio

- *Negatívny priestor (2017)* – Max Porter
- *Niečo z Alenky (1988), Otesánek (2000)* – Jan Švankmajer
- PES animácie – Youtube

ERAZMUS – ZÁKLADY ANIMÁCIE – LETO – ALTERNATÍVNE TECHNIKY – SYPKÉ MATERIÁLY

Technika/Materiály/Animácia

Pri tejto technike sa využíva akýkoľvek vhodný sypký/zrnitý materiál na rovnom povrchu (zvyčajne priesvitné alebo priehľadné sklo s filtermi alebo zeleným plátnom na inej vrstve), ktorý sa natáča vertikálnou kamerou snímku po snímke.

Animácia nemusí byť obzvlášť precízna, jej sila spočíva vo využití nepoužitého priestoru, tvarov a dynamickej energie pohybov. Táto technika je vhodná aj na abstraktné animácie a metamorfne prechody, animačné slučky a podobne. Ocenené krátkometrážne filmy a reklamy vznikli použitím piesku alebo soli.

Najpoužívanejšie sypké materiály sú zvyčajne piesok a soľ, ale aj šošovica, zrnká maku, kryštálový cukor, trblietky, konfety alebo akékoľvek zrnká z kuchyne, ktoré sa dajú premiestniť pierkom alebo štetcom. Spôsob, akým scénu osvetlíte alebo použijete farby, môže výrazne ovplyvniť atmosféru.

Materiály a nástroje na túto techniku nie sú drahé a sú dostupné prakticky kdekoľvek.

Animátor buď použije **podsvietenie** a nalepené filtre alebo farebné papiere na rovnej ploche (podobne ako silueta pri plôškovej animácii), alebo **svetlá zhora/zo strán**. Záleží na tom, aký efekt sa chce dosiahnuť – silueta, alebo sa zamerať na štruktúru zrníek práškového materiálu.

Najobľúbenejším materiálom je **piesok** (najmä jemný kremenný piesok) – v súčasnosti sa dá v obchodoch s remeselnými výrobkami nájsť aj farebný piesok. Na premiestňovanie piesku sa využívajú ruky, pierka, štetce a pomocou hrebeňov, pečiatok a iných pomôcok – na vytváranie textúr, vlniek, vírov a vzorov.

Animátor musí mať vynikajúci cit pre zachovanie tvarov a animáciu všetkých uhlov pohybujúcich sa objektov a postáv. Keďže **animuje priamo deformatívne**

vaním predchádzajúcej snímky. Preto je aj výtvarný štýl trochu obmedzený, pričom sa kladie menší dôraz na malé detaily a väčší na celkovo jasné plochy, farby, tvary a siluety.

Podsvietenie vytvára s animáciou piesku veľmi magickú atmosféru. Všetko sa sníma po jednotlivých snímkach. Nemýľte si to s performance art s pieskom, ktoré sa odohráva v reálnom čase pred divákmi v talentových predstaveniach a pod.

Ďalším obľúbeným materiálom je **soľ** – možno ju zafarbiť gélom, potom vysušiť a nanovo rozomlieť tľčikom a mažiarom. V porovnaní s pieskom sa so soľou trochu ťažšie manipuluje, pretože zrnká sú jemnejšie a môžu sa začať rozpúšťať pri kontakte s mokrým povrchom alebo mokrými prstami. Na jej premiestňovanie po malých kúskoch na rovnom povrchu sa používajú pierka a štetce.

Možno dokonca použiť referenčnú animáciu, ktorá sa nakreslí alebo nasníma vopred – najprv sa nakreslí v 2D, potom sa obkreslí pieskom alebo iným materiálom na úplne inej vrstve viacplošnej kamery.

Animátori/filmy:

- *Uspávanka* (2011) – Veronika Bromová – študentka VŠMU vytvorila krátky videoklip s pieskom na skle, v niektorých scénach s malou pomocou After Effects. Výsledok je veľmi magický.
- *Výr, ktorý sa oženil s husou* (1974) – Caroline Leaf – inšpirácia vychádza zo starého eskimáckeho príbehu o nezlučiteľnom manželstve a jeho tragických následkoch. Veľmi minimalistická, ale brilantne vyriešená animácia s pieskom na podsvietenom priesvitnom skle. Leaf túto techniku vyučuje na workshopoch po celom svete, vďaka čomu je prístupná nadšencom animácie všetkých vekových kategórií a národov.
- *Premena pána Samsu* (1977) – Caroline Leaf – nádherné kompozície, skvelé využitie kontrastu a negatívnych priestorov, veľmi expresívna silueta a plne animované prechody medzi zábermi. Leaf šikovne využíva skratky v pohybe na zobrazenie hrôzy tragického hrdinu Franza Kafku, ktorý sa premenil na chrobáka. Film jej vyniesol Oscara za krátky animovaný film.
- *Carmen Habanera* (1995) – Aleksandra Korejwo – na animáciu využila soľ na čiernom pozadí. Soľ zafarbila gvašom, vysušila a rozomlela. Jej animácie väčšinou využívajú skladby klasickej hudby a sú dokonale načasované. Korejwo je tiež autorkou niekoľkých reklám realizovaných touto technikou, ktoré získali množstvo ocenení. Na pohyb soli používa perie z kondorov (dostupné v ZOO).

- *The Bead game* (1977) – Ishu Patel – krátky animovaný film o vývoji moci a násilia, ktoré sa vystupňuje v strašnom predstavení vynálezu atómovej bomby. Vytvorený z tisícov drobných korálikov, ktoré sa posúvajú pinzetou, záber po zábere, na tmavom pozadí. Držiteľ Oscara za krátkometrážny film.

Úvod a prehľad kurzov vizuálneho jazyka, umenia, filmu a workshopov

Ian Keeble

V týchto kurzoch sa skúmajú a analyzujú prvky, ktoré tvoria jazyk výtvarného umenia, ako je priestor, pohyb, čas, svetlo, farba a psychologické aspekty symbolizmu, tela a emócií. Dôkladne skúmame umelecké diela a umelcov, ktoré sa vzťahujú na tému diskusie každej prednášky. Budeme sa pohybovať od vonkajšieho k vnútornému, od materiálneho a nemateriálneho a ponoríme sa do základnej potreby človeka, tvoriť a komunikovať. Predložíme otázky, ako napr.: Aké posolstvá nám sprostredkujú obrazy prostredníctvom svojho obsahu a procesov ich tvorby? Ako pristupujeme k porozumeniu v kontexte našich individuálnych a kolektívnych skúseností? Je veľmi dôležité rozvíjať citlivosť voči obrazom, uvedomovať si, čo nám sprostredkujú, a jazyk, ktorý používajú. To je neoddeliteľne spojené s rozvojom pozorovacích schopností, ktoré sú základom vo všetkých umeleckých disciplínach. Skúmame vplyv maľby na fotografiu a kinematografiu a to, ako ony zasa ovplyvnili maľbu v druhej polovici 20. storočia. Predmety v rámci kurzu vizuálneho jazyka odrážajú a dopĺňajú predmety v rámci filmovej a dokumentárnej časti kurzu. V posledných rokoch vzniklo množstvo filmov o umení a umelcoch, čo vyvoláva otázku: Ako tieto filmy v súčasnosti ovplyvňujú a formujú náš pohľad na umenie? Technické možnosti reprodukcie obrazov podnietili výrazné zmeny vo vnímaní umenia a významy sa dajú ľahko manipulovať v závislosti od kontextu a komparácie. Obrázky si teraz môžeme pozrieť kdekoľvek, od kostolov a múzeí až po domácnosti, nákupné centrá a autobusové zastávky, a stali sa prevládajúcou formou komunikácie. Vizuálne workshopy sa zameriavajú na proces a pozorovanie, ponúkajú študentom možnosť experimentovať s materiálmi a skúmať tvorivé procesy. Štruktúra kurzov nie je z hľadiska histórie chronologická, ale je to skôr nelineárna zostava vzájomne súvisiacich predmetov. Tieto kurzy smerujú k ucelenému a komplexnému vizuálnemu chápaniu, ktoré je použiteľné vo všetkých oblastiach vizuálneho umenia. Zameriavajú sa na otázky, ktoré vyplývajú z nášho vzťahu k umeniu a na to, čo odhaľuje o ľudskom stave.

Štúdium vizuálneho jazyka prostredníctvom umenia

Hlboký ponor do Giorgioneho Búrky: Štúdia fenoménu vizuálneho jazyka.

Obsah: Ako sa pozeráme na obrázky, ako ich interpretujeme a aký význam zís-

kavame z ich predmetov a konštrukcie? Význam predmetu a náš individuálny a univerzálny vzťah k nemu. Obraz ako štúdia a skúmanie niektorých základných aspektov života. Aký je vizuálny jazyk v obraze, ktorý umožňuje divákovi vstúpiť do jeho predstáv o priestore, svetle, štruktúre a do jeho psychologického a filozofického diskurzu?

Cieľ: Cieľom je rozvíjať chápanie vizuálnej komunikácie a toho, ako sa význam predmetov môže meniť z doslovného na symbolický. Ide o nelineárne spájanie myšlienok a pochopenie toho, čo nás umenie môže naučiť o širokej škále tém a o vplyve našich vlastných skúseností, ktoré tvoria súčasť tohto procesu. Ide o rozvíjanie otvorenosti a zvedavosti voči pocitom a emóciám, ktoré môže obraz vyvolať svojím vonkajším vzhľadom a vnútornou podstatou.

Giorgione v tomto období predstavuje zmenu vo vnímaní ľudstva vo vzťahu k svetu. Ľudstvo si uvedomuje samo seba a uvedomuje si svoju schopnosť pochopiť podstatu života prostredníctvom vlastných pozorovaní. Kopernikove zistenia objavili, že ľudstvo už nie je v strede; je ním Slnko a ľudia sú pozorovateľmi z pozície obežnice, pričom slnečné svetlo im dláždí cestu k osvieteniu. Na obraze sa teraz do popredia dostáva príroda, čo je pre túto dobu veľmi nezvyčajné. Prostredníctvom kontrastných prvkov môžeme budovať chápanie prírody, svetla a tmy, rozkladu a poriadku, ohňa a vody atď.

Pri prvom kontakte s obrazom ho vnímame ako jednotný celok: mužská a ženská postava, stromy, potok, ktorý preteká stredom, a budovy a obloha za nimi. Všetky tieto objekty a ich vzájomné vzťahy tvoria kompozičné štruktúry obrazu. Ak si predstavíme tri rozmery priestoru – vľavo, vpravo, hore, dole, vpredu, vzadu – je to kompozícia, ktorá naviguje oko v týchto rozmeroch.

Symbolický význam má dva hlavné aspekty: univerzálny (napríklad strom ako koruna, korene, ktoré spájajú, kolobeh života, strom poznania a múdrosti) a naše individuálne chápanie v kontexte kultúry a skúseností. Na jednej úrovni by obrázok mohol predstavovať len dvoch dospelých a dieťa v krajine s mestom za chrbtom. Keď sa však zapojíme do rozvíjania symbolického porozumenia, potom sa táto povrchnejšia interpretácia rozpustí do komplexných významových štruktúr. Aj fyzické aspekty obrazu, ako sú ruiny, stav stromov, rôzne typy svetla a podobne, prispievajú k psychologickému aspektu obrazu. Je dôležité podporovať zvedavosť na to, čo pozorujeme, nad rámec kategórií, ako je dobré a zlé, páči sa mi a nepáči sa mi.

Aký celkový dojem na vás obrázok prenáša?

Akým spôsobom sa vaše oko pohybuje po obraze a ktoré aspekty si všimnete ako prvé?

Ako funguje svetlo a aké sú jeho druhy?

Aký je vzťah medzi postavami, postavami, ktoré vyjadrujú, a ich emocionálnymi aspektmi?

Pozrite sa na priestor na obrázku a zamyslite sa nad spôsobom, akým sa vytvára ilúzia tretieho rozmeru.

Preskúmajte symboliku z osobného hľadiska a kultúrneho aspektu.

Pohyb

Obsah. Preskúmame vizuálny vývoj vyjadrenia pohybu od prvých jaskynných malieb až po súčasné umenie. Ľudská potreba vytvárať a chápať vizuálnu komunikáciu. Snaha o vytvorenie pocitu pohybu v obrazoch, ktoré pôsobia ako styčný bod medzi maľbou, fotografiou a filmom a ich vzájomným ovplyvňovaním. Zdôrazňujeme význam pohybu pri štúdiu psychologického vnímania v otázke zeme a objektu.

Účel. Analyzujeme, ako vizuálne umenie vytvára poznatky a postupy na pochopenie fenoménu pohybu. Aký je vzťah medzi predstavivosťou a sugesciou pohybu v nehybnom obraze? Existuje potreba napodobňovať život ako spôsob jeho hlbšieho pochopenia? Naším cieľom je poukázať na dualitu umenia ako štúdia duchovného a materiálneho a ako spojenie a tvorivosť, ktoré tvoria jedny zo základných emocionálnych potrieb človeka.

Umelci sa v priebehu histórie snažili dať divákovi nehybného obrazu pocit a zážitok pohybu. Svedčia o tom najstaršie zachované obrazy ľudstva v jaskyniach a na skalách, ktoré zachytávajú pohyb zvierat a ľudí. Nielen vo fyzickom zmysle, ale aj v duchovnom, a zobrazovať to, čo sa nedá vidieť. Na týchto kresbách vidíme prejav dvoch základných vlastností, pozorovať a predstavovať si. Schopnosť vytvoriť ilúziu pohybu je to, čo pôsobí na našu predstavivosť a stáva sa kolektívnym zážitkom divákov. Ide o základný aspekt umenia, ktorý podnecuje diváka k tomu, aby pocítil niečo, čo mu môže pomôcť pochopiť niečo o povahe reality. Kladieme si otázku, či práve táto snaha o zachytenie pohybu vytvorila prostredie pre pohyblivé obrazy z technického a percepčného hľadiska? Ak sa pozrieme na pohyb v rámci obrazov, ako sa vyvíjajú v čase, vidíme, že dynamika pohybu v priestore sa mení a jeho komplexnosť sa vyvíja. Obrazy odhaľujú, ako sa vývoj a poznatky stávajú súčasťou kultúry, a to je tiež pohyb poznania, ktorý presahuje lineárny čas. To súvisí aj s vedeckým

skúmaním energie. Naše skúmanie umeleckých diel môže odhaliť ľudské výdobytky ako spôsob, ako vidieť vývoj ľudstva.

Otázky

Aké boli koncepcie pohybu v ranej ľudskej kultúre?

Ako sa dá porovnať empirické štúdium a duchovné rozjímanie nad obrazmi na stenách jaskýň a kostolov s filmovými plátnami?

Ako sa vytvára ilúzia pohybu v nehybnom obraze?

Akú úlohu zohráva poloha objektov v priestore a dynamika kompozície?

Ako vzájomné vzťahy medzi predmetmi a postavami a ich pozícia sprostredkujú pohyb?

Čo je ikonická spiritualita a statická realita?

Ako sa v renesancii a baroku, ktoré si uvedomovali prirodzený svet a jeho dynamické zmeny, prejavilo vnímanie sveta človekom? Aký bol vývoj v schopnosti umenia zobrazovať skutočnosť?

Ako sa pohybujúca sa spoločnosť, industriálna a mechanická, odráža a zároveň odmieta v umení, ako sa pohybuje dopredu a späť, ako túži po zmene a bojí sa zmeny?

Ako sa zmenilo vedomé vnímanie pohybu v súvislosti s vývojom umenia a vedy?

Čas

Obsah: Táto prednáška skúma pojem času ako minulosti, prítomnosti a budúcnosti. Skúmame povahu ľudského času z fyzikálneho aj psychologického hľadiska. Čas je zobrazený v nehybnosti obrazu, ktorý je konfrontovaný s nepretržitým pohybom času. Skúmame kontrastné aspekty času, ako je individuálny a kolektívny ľudský čas, geologický a univerzálny.

Cieľ: Cieľom je preskúmať, ako sa mení naše vnímanie času v dôsledku psychologických a fyzických podmienok. Prežívanie času v obrazoch ako kontrast prítomnosti s minulosťou a rozvíjať uvedomenie si tejto skutočnosti. Analyzujeme rôzne aspekty času, mechanické aj univerzálne, a pozrieme sa na kontrasty času a priestoru v maľbe.

V renesancii boli v maliarstve obľúbenou svetskou a filozofickou témou tri etapy života. Tieto obrazy odhaľovali fyzickú a psychickú premenu života človeka ako celku. Tieto obrazy sa používali ako úvahy o procesoch zmeny a o tom, ako sa niekto rozhodne stráviť svoj život – produktívne alebo v honbe za rozkošou a márnivosťou, čo tiež odzrkadľuje náboženské pocity. Na Tizianovom diele vidíme, ako sa do týchto tém ponára prostredníctvom kvalít života jednotlivca v rôznych obdobiach. Rembrandt maľoval autoportréty počas celého svojho života, a tak zobrazujú históriu jeho života vo vizuálnej podobe. Prostredníctvom portrétov možno vidieť, ako sa časom menila jeho maliarska technika, ktorá odráža aj zmeny v jeho osobnosti. V 19th a 20th storočí Edward Munch pristupoval k téme času vo vzťahu k životu žien. Účinky času vizualizoval fyzicky ako vzhľad a psychologicky prostredníctvom vyjadrenia pocitov, ktoré dokázal odovzdať v médiu farby a farby. Od 70. rokov 20. storočia skúma čas prostredníctvom média vlastného tela performerka/umelkyňa Marina Abramovičová. Vo svojich živých vystúpeniach skúma témy fyzických vzťahov a ich psychologického vplyvu a ľudskú schopnosť vydržať nečinnosť počas dlhého obdobia.

Premýšľanie o čase vo vzťahu k nehybnému obrazu.

Kontrasty v zobrazovaní času od renesancie po súčasné umenie.

Pojmy mechanický a univerzálny čas ako obrazy.

Pozícia diváka ako aktívnej súčasti časového procesu.

Keď sa pozeráme na obraz vytvorený pred niekoľkými stovkami rokov z našej súčasnej perspektívy, aký to má vplyv na to, ako vnímame minulosť?

Prvky času Univerzálne, prírodné a ľudské.

Čas v procese tvorby umenia.

Ako sa mení čas v závislosti od vývoja spoločnosti?

Svetlo a Caravaggio

Obsah: V tejto časti sa rozoberá Caravaggiov vplyv na používanie svetla na vytvorenie napätia a drámy. Skúmame zloženie svetla a jeho premenu pri kontakte s priehľadnými a nepriehľadnými materiálmi. Zahĺbime sa do štúdia svetla ako cesty k humanizmu a spojenia Caravaggia s vedou v období raného baroka. Skúmame aj symbolický význam svetla vo vzťahu k osobnosti, v tom-

to prípade k samotnému maliarovi.

Cieľ: Cieľom je analyzovať pojmy svetla a ich konotácie v náboženskej symbolike. Pozrieme sa na vývoj chápania povahy svetla prostredníctvom technických experimentov v maliarstve a na prepojenie umenia a vedy. Rozoberieme aj význam Caravaggia pre vývoj západného maliarstva a jeho vplyv na filmovú estetiku 20. storočia.

Caravaggio revolučne zmenil postavenie svetla a predstavil ho ako zdroj prichádzajúci z vonkajšieho sveta. To znamená, že svetlo sa nachádza na predmetoch, na rozdiel od predchádzajúcich maliieb, kde sa zdá, že svetlo vychádza zvnútra. Svetlo je ústredným prvkom Caravaggiovho uvažovania o ľudstve v rámci myšlienky pokory a schopnosti svetla obrátiť sa na duchovnú cestu. Dráma života sa dostáva do popredia obrazu, takže je takpovediac na očiach. Jeho vlastný život je zakomponovaný do jeho obrazov, rovnako ako jeho náboženské presvedčenie. Súčasný každodenný život a chudobu spája s hľadaním duchovného v náboženských učeniach. Jeho dielo, hoci je veľmi obdivované, ho dostáva do konfliktu s ortodoxnou cirkvou, kde sa stáva rebelom. V nasledujúcich storočiach, po jeho smrti, sa na neho takmer zabúda a až v 20. storočí sa jeho dielo dostáva do povedomia verejnosti. Toto povedomie o jeho diele má vplyv aj na filmový jazyk prostredníctvom kompozície a svetla. Môže byť práve vďaka filmu a fotografii spoznaná genialita Caravaggiovho diela?

Zameriavame sa na význam svetla v ranom novoveku a na to, ako úzko súvisí s vývojom v umení.

Experimenty s interakciou svetla s rôznymi médiami a materiálmi, ako je sklo, kov a voda.

Symbolický aspekt svetla a význam tmy.

Vzťah medzi svetlom, chudobou a realizmom, prirodzený prvok svetla a to, ako neustále mení svet prostredníctvom farieb a priestoru.

Caravaggiovo používanie svetla na zobrazenie reality a v realite nachádza duchovný svet, prečo sa zdá, že niektoré obrazy majú fotografickú kvalitu, a ako sa v obraze vytvára fyzická dráma.”

Mestská a vidiecka krajina a cestná maľba, Edward Hopper

Obsah. Mestská krajina ako konštruovaný prvok krajiny prevažuje nad príro-

dou a niekedy s ňou koexistuje. Prvok izolácie je vyjadrený vo väčšine Hopperových diel. Vplyv dopravy na umenie a možnosť cestovať po krajine. Cesty a miesta boli dôležitými témami pre umenie v celej jeho histórii, čo by teda mohli symbolizovať?

Účel. Naším cieľom je analyzovať schopnosť umenia odhaliť niektoré hlbšie pocity a emócie danej doby. Aké môžu byť hlavné vplyvy v nových spôsoboch nazerania na krajinu a vzťah človeka k vytvorenej krajine? Migrácia ľudí z vidieka do mesta. Pokúsime sa odhaliť moderné mytológie symbolizované vo výrobkoch modernej spoločnosti.

Hopperove obrazy sú súčasťou americkej kultúry mestskej a vidieckej krajiny od začiatku do polovice 20. storočia. Zobrazujú tiež spoločnosť v pohybe, v masovej migrácii zo zahraničia a vo vnútri krajiny. Mení táto schopnosť pohybu náš vzťah ku krajine a prírode, v ktorej žijeme? Hopper zachytáva niektoré ľudské emocionálne reakcie na túto skutočnosť v podobe izolácie a ľudí zdanlivo oddelených od seba. Je to krajina, ktorú pozná a ku ktorej má silný vzťah, a jej skúmaním a maľovaním toto spojenie s krajinou posilňuje. Pomáha svojim spoluobčanom pri vytváraní identity pre krajinu a s krajinou, pretože sa stáva niečím, čoho sú súčasťou. V istom zmysle nehybný obraz maľby na chvíľu zadržiava pohyb a dáva nám čas na rozjímanie a reflexiu. S novými možnosťami spoločnosti pohybovať sa a cestovať sa môže ľahko stať, že stratíme kontakt s miestom, odkiaľ pochádzame, ale na druhej strane cestovanie môže zvýšiť našu schopnosť pozorovať. Prostredníctvom toho, čo je nové a neznáme, aj keď to môže spôsobiť, že známe sa stane nudným, a práve na Hopperových obrazoch sa nudné stáva krásnym a zaujímavým.

Zmenila naša schopnosť cestovať spôsob, akým vnímame umenie?

Vychádzame von a hľadáme obrazy, ktoré môžu definovať naše skúsenosti, ktoré môžu byť fyzické, ale môžu byť aj konceptuálne?

Aký je náš vzťah k novému a neznámemu?

Prečo sa zdá, že napriek tomu, že žijeme v tesnej blízkosti, máme taký silný pocit izolácie?

Aké spojenie má Hopperova tvorba s De Chiricovou?

Môže umenie vytvoriť pocit identity s miestom?

Realita dvojrozmerného obrazu, Mondrian.

Obsah. Ako sa vytvára priestor na dvojrozmernom povrchu a čo nám dáva dojem troch rozmerov? Preskúmajte pracovné metódy, ktoré Mondrian použil na vytvorenie svojej koncepcie priestoru. Všimajte si čisté a základné prvky použité na vytvorenie týchto umeleckých diel a význam farieb v tomto procese.

Účel. Umenie nás môže naučiť o zložitosti povahy reality prostredníctvom pozorovania. Naším cieľom je preskúmať proces vývoja myšlienok počas dlhého časového obdobia. Snažíme sa pochopiť pojmy abstraktného umenia a jeho význam vo všetkých oblastiach moderného umenia a spoločnosti. Budeme skúmať používanie farieb na vytváranie špecifických pocitov.

Priestor a naše vnímanie priestoru je jedným z hlavných problémov výtvarného umenia. Cieľom umelcov je vytvoriť vizuálnu predstavu o priestore. Pracujú v dvoch rozmeroch, ale snažia sa vytvoriť pocit troch rozmerov. Táto schopnosť sa v západnom umení vyvíjala mnoho storočí a možnosť vytvoriť z dvojrozmerného povrchu tri rozmery je ťažšie predstaviteľná, než by sme si teraz mohli myslieť, keď je nám taká známa. Najväčší pokrok v tejto oblasti nastal na začiatku renesancie. Ich inšpiráciou bolo grécke a rímske sochárstvo, pre ktoré vytvoriť realitu trojrozmerného tvaru nebol až taký problém. V maľbe však musí existovať ilúzia priestoru, divák musí uveriť v niečo, čo v skutočnosti nie je.

Keď sa značka alebo farba umiestni na povrch, vždy to podnieti pocit priestoru, alebo ak sa fyzicky prekrývajú. V západnom umení práve ovládanie tohto javu dokázalo vytvoriť taký presvedčivý zážitok priestoru. Mondrian sa na tento problém pozrel z iného uhla pohľadu: ako by sa dal vytvoriť obraz, ktorý by mal len dva zažité rozmery? To znamenalo zaoberať sa realitou obrazu ako v skutočnosti dvojrozmerného objektu.

Počas mnohých rokov sa snažil zredukovať priestor na dva rozmery, najprv prostredníctvom pozorovania života, ktorý sa pomaly stával abstraktnejším, až sa obrazy zredukovali na čisto abstraktnú formu. Obmedzil sa na základné farby, čiernu a bielu, ako aj na vertikálnu a horizontálnu líniu. Vytvoril tak čistý typ estetiky, ktorý ovplyvnil mnohé oblasti umenia v Európe, grafický dizajn, architektúru a úžitkové umenie.

Čo je abstraktný priestor?

Aký význam má farba pri tvorbe abstraktného umenia?

Ako Mondrianovo dielo ovplyvnilo väčšie povedomie o povahe priestoru, ktoré rozvíjala veda?

Môžeme vidieť vplyv jeho ranej tvorby, ktorý sa rozvinul do neskorších abstrakcií?

Ako jeho práca ovplyvňuje naše chápanie vnímania a jeho fungovania, ako aj vzťah medzi vonkajším prostredím, okom a myslou?”

Upozorňujeme, že niektoré vety boli ponechané bez úpravy, pretože už boli gramaticky správne, ale určitá reštrukturalizácia by mohla zlepšiť ich čitateľnosť.

Obsah psychologického priestoru, De Chirico

Obsah. Ako téma súvisí s psychologickou osobnosťou a archetypálnymi témami života? Identita a vzťah kultúry v našom vnímaní sveta. Vytváranie emocionálneho obsahu prostredníctvom symbolov a pocitov vo vyjadrení farby a svetla. Využívanie mytologických a osobných vzťahov na skúmanie vlastného vnútorného sveta.

Účel. Naším cieľom je Rozvíjať povedomie o symbolickom vizuálnom jazyku a premene významu prostredníctvom komparácie objektov a priestoru. Psychologický vzťah minulosti na súčasnosť. Osobný pohľad na umenie prostredníctvom štúdia kultúry, psychológie a filozofie.

De Chirico dokázal vytvoriť vizuálnu formu, ktorá nezodpovedala logike ani racionalite a prostredníctvom žiadnych konvenčných vzťahov bolo možné získať iný význam. Dôležitým prvkom v tomto spôsobe práce je myseľ ako predstavivosť a podvedomie. Tým sa spochybňuje vzťah medzi vonkajším a vnútorným svetom. De Chirico používal termín metafyzický, aby naznačil interakcie materiálneho sveta s nemateriálnym, fyzickým a psychologickým. Spomienka na miesto jeho architektúra, svetlo a predmety sa používali na odrážanie ľudských emócií a stavu. Jeho obrazy vykopávajú vnútorné pocity a emocionálne stavy ako skryté a súčasť mestského priestoru a nášho psychologického vzťahu k nemu. Súčasťou obsahu je aj psychologická trauma, ktorá sa často prejavuje v úzkosti z odchodu a príchodu. Táto téma sa v jeho tvorbe neustále objavuje prostredníctvom obrazov ovplyvnených príbehom o Odyseovi.

Pracuje ako predchodca postmodernizmu prostredníctvom používania obrazov a štýlov z dejín umenia v kontexte modernizmu. Otázkou, ktorú si kladie,

je, ako poznatky vychádzajúce z histórie ovplyvňujú spôsob vnímania sveta? Tvorí tiež kritický postoj k myšlienke moderného umenia ako hľadania originálneho a nového a k tomu, že sme vždy ovplyvnení minulosťou, ktorá patrí k celému umeniu v dejinách. Spochybňuje predstavu lineárneho vývoja umenia a skutočnosť, že umenie sa nepohybuje konštantne jedným smerom.

Ovplyvnili film a fotografia spôsob jeho práce a naopak?

Aká je naša interakcia s priestorom na psychologickú úroveň?

De Chirico si bol vedomý Freudovho a Nietzscheho diela a bol s nimi v súlade, čo sa prejavilo v ľudských vzťahoch, ktoré zobrazoval a ktoré často odrážali jeho vlastný psychický stav.

Aký význam malo v jeho diele podvedomie?

Ako súvisí príbeh jeho vlastného života s jeho dielom?

Môže umenie slúžiť na pochopenie vnútorného sveta všetkých ľudí ako nášho emocionálneho ja?

Mestská a vidiecka krajina a cestná maľba, Edward Hopper

Obsah. Mestská krajina ako konštruovaný prvok krajiny prevažuje nad prírodou a niekedy s ňou koexistuje. Prvok izolácie je vyjadrený vo väčšine Hopperových diel. Vplyv dopravy na umenie a možnosť cestovať po krajine. Cesty a miesta boli dôležitými témami pre umenie v celej jeho histórii, čo by teda mohli symbolizovať?

Účel. Naším cieľom je analyzovať schopnosť umenia odhaliť niektoré hlbšie pocity a emócie danej doby. Aké môžu byť hlavné vplyvy v nových spôsoboch nazerania na krajinu a vzťah človeka k vytvorenej krajine? Migrácia ľudí z vidieka do mesta. Pokúsime sa odhaliť moderné mytológie symbolizované vo výrobkoch modernej spoločnosti.

Hopperove obrazy sú súčasťou americkej kultúry mestskej a vidieckej krajiny od začiatku do polovice 20. storočia. Zobrazujú tiež spoločnosť v pohybe, v masovej migrácii zo zahraničia a vo vnútri krajiny. Mení táto schopnosť pohybu náš vzťah ku krajine a prírode, v ktorej žijeme? Hopper zachytáva niektoré ľudské emocionálne reakcie na túto skutočnosť v podobe izolácie a ľudí zdánlivo oddelených od seba. Je to krajina, ktorú pozná a ku ktorej má silný vzťah, a jej skúmaním a maľovaním toto spojenie s krajinou posilňuje. Pomáha

svojim spoluobčanom pri vytváraní identity pre krajinu a s krajinou, pretože sa stáva niečím, čoho sú súčasťou. V istom zmysle nehybný obraz maľby na chvíľu zadržáva pohyb a dáva nám čas na rozjímanie a reflexiu. S novými možnosťami spoločnosti pohybovať sa a cestovať sa môže ľahko stať, že stratíme kontakt s miestom, odkiaľ pochádzame, ale na druhej strane cestovanie môže zvýšiť našu schopnosť pozorovať. Prostredníctvom toho, čo je nové a neznáme, aj keď to môže spôsobiť, že známe sa stane nudným, a práve na Hopperových obrazoch sa nudné stáva krásnym a zaujímavým.

Zmenila naša schopnosť cestovať spôsob, akým vnímame umenie?

Vychádzame von a hľadáme obrazy, ktoré môžu definovať naše skúsenosti, ktoré môžu byť fyzické, ale môžu byť aj konceptuálne?

Aký je náš vzťah k novému a neznámemu?

Prečo sa zdá, že napriek tomu, že žijeme v tesnej blízkosti, máme taký silný pocit izolácie?

Aké spojenie má Hopperova tvorba s De Chiricovou?

Môže umenie vytvoriť pocit identity s miestom?

Ľudské telo a používanie masovo vyrábaných obrazov ako zdrojového materiálu, **Francis Bacon:**

Odráža umenie život?

Obsah. Umenie a život sa spájajú, pretože sa navzájom ovplyvňujú ako spôsob života a práce. Použitie tela ako výrazového prostriedku a maliarskeho gesta definuje formu. Maľba ako existenciálny proces skúmania života bez zmyslu a záveru. Baconove obrazy sa stávajú ikonami tragédií 20. storočia a spôsobom spracovania traumy. Alebo ako vyjadrenie lásky bez potreby skrývať spoločensky a konvenčne neprijateľné.

Účel. Odhaliť prepojenie umenia a populárnej kultúry a Baconov záujem o film a fotografiu ako zdrojový materiál pre jeho dielo. Význam tradície maľby v modernej spoločnosti a jej schopnosť prispôbiť sa novým myšlienkam. Zmenila sa natoľko úloha a úloha umelca od minulosti po súčasnosť a osobný život umelca a jeho prepojenie s dielom? Význam ľudského tela ako odrazu ľudského stavu.

Bacon používal film a fotografie ako východiskový materiál, z ktorého vznikali obrazy len málo podobné originálu. Pri bližšom pohľade na filmy, ktoré ho inšpirovali, je vidieť skreslenie ľudskej podoby z fyzického aj psychologického hľadiska. To otvára otázku, ako vidíme sami seba, keď sa odrážame v tom, čo sa zdá byť realitou filmu. Skreslilo sa naše vnímanie ľudskosti vo svetle toho, čo sme schopní zaznamenať prostredníctvom filmu? Reflektuje Baconovo umenie celú históriu tvorby obrazov a čo to pre nás znamená? Vidíme, že v umení a v živote, kde je krása, je aj jej opak; jedno bez druhého nemôže existovať. Vytvorené umenie a život umelca sa prelínajú v diele a sú inšpiráciou pre samotné dielo. Umenie odráža život a život odráža umenie? Práve prostredníctvom tela vyjadruje Bacon svoje myšlienky a to, ako sa vnútorné emócie a pocity stávajú vonkajšími fyzickými gestami. Jeho fyzické používanie farby, náhody a nezamýšľané alebo vopred určené výsledky úzko odrážajú jeho vlastný vnútorný svet.

Aké sú súvislosti a rozdiely v tom, ako je ľudské telo vnímané v umení a na obrazoch z populárnej kultúry?

Vnímame svet prostredníctvom obrazov vytvorených spoločnosťou?

Existuje niečo také ako slobodná vôľa umelca, alebo vždy existuje nejaký druh vplyvu na rozhodnutia?

Existujú rozdiely v priamom pozorovaní prírody alebo v používaní zaznamenaných obrazov pri tvorbe umenia?

Môže farba vyjadriť emocionálny stav?

Stal sa život umelca kliše vďaka životopisom a biografiam?

Populárna kultúra, materiály a objekty prostredníctvom filozofií Andyho Warhola a Josefa Beuysa

Obsah. Sekulárne umenie analyzuje modernú spoločnosť prostredníctvom kultúry a predmetov, ktoré produkuje. Prepojenie moderného umenia s minulosťou, ktoré nám môže pomôcť pochopiť súčasnosť. Moderné predmety a materiály ako mytologické a duchovné interpretácie, ktoré môžu dať nášmu životu zmysel a obsah.

Účel. Umenie je schopné pochopiť hlbšie dôsledky moderného života vďaka svojej schopnosti pozorovať. Preskúmať v poparte tému, ktorá je v umení

stála, vizualizovať duchovné a materiálne aspekty života. Porovnať rozdiely medzi americkým a európskym popom a aké mohli byť vplyvy a aký vplyv mal pop na súčasné umenie.

Produkty a predmety konzumnej spoločnosti sa stávajú predmetom umenia. Existuje určitá podobnosť s minulosťou, keď boli náboženské témy dominantnou formou kultúry, a tak v druhej polovici 20. storočia túto úlohu preberajú trhy a konzum a vyrábané predmety? V istom zmysle sa plechovka od polievky venovala rovnaká pozornosť ako krajine alebo náboženskej téme.

Otázka sa formuje v potenciálnom význame niečoho; v tomto prípade, je umelec len zobrazenie objektu, ako je v skutočnosti, alebo existuje hlbší význam tohto typu umenia? Ako sme už neraz videli, umenie sa zaoberá fyzickým a metafyzickým alebo materiálnym a duchovným.

Výsledné emócie z tejto práce sú pocit radosti a šťastia pri získavaní vecí, ktoré chceme, a spojenie so spoločnosťou ako celkom. Druhou stranou týchto pocitov sú obavy o zdravie našich vzájomných vzťahov, vzťahov s ľuďmi a prírodou. Pozrieť sa na to, ako pop art skúma tieto ústredné témy života.

Dvaja hlavní protagonisti pop artu sú Josef Beuys a Andy Warhol, ktorí predstavujú protikladné aspekty povrchnosti, uspokojenia, potešenia a šťastia k duchovnej premene spoločnosti prostredníctvom každodenných a bežných predmetov a ich potenciálu symbolického významu. Dôležitou otázkou je, aký je vzťah k nám samým, k spoločnosti a k modernému svetu, v ktorom žijeme?

Môže umenie dať zmysel modernej spoločnosti, ktorá sa neustále mení?

Môže umenie vytvárať morálku a hodnoty v predmetoch každodennej potreby a môže nás podnietiť k hlbšiemu zamysleniu sa nad ich potenciálnym významom?

A vtláčať predmetom symbolické porozumenie a následnú transmutáciu významu?

Existuje niečo ako originalita, alebo reagujeme na skúsenosti a kultúru minulosti?

Stáva sa popový umelec mytologickou postavou?

Pozorovanie vlastného ja vo fotografii, úvahy o osobnosti a identite, Cindy Sherman

Obsah. Fotografiu možno použiť na odhalenie a skrytie osobnosti alebo na jej zobrazenie spôsobom, ktorý zodpovedá určitým typom konvencií. Premena vzhľadu ako spôsob zakrytia osobnosti ako zveličenie, ktoré je pre spoločnosť prijateľné, ale neberie do úvahy naše autentické ja. Ako umenie predkladá spoločnosti obrazy žien, ktoré chce vidieť. V jej tvorbe sa vraciame k otázke času: ako kontrastuje s reprezentáciami času od minulosti po súčasnosť?

Účel. Analyzujte, ako Shermanová posunula svoje obrazy, aby odhalila nepríjemné pravdy o našich identitách a osobnostiach. Fotografia nám ukazuje veľa o našom súčasnom stave a o tom, ako sa navzájom vnímame; môže nám teda pomôcť lepšie pochopiť samých seba? Využitie tela vo fotografii na odhalenie nášho vnútorného sveta.

Vnútorný svet našej osobnosti a identity, kto sme a ako nás vidí spoločnosť? Fotografia môže o nás samých odhaliť mnoho vecí vďaka svojej schopnosti zachytiť nepovšimnuté momenty a prejavy v toku života. Zároveň však máme pocit, že sa za fotografiou môžeme skryť neúprimným úsmevom, oblečením, ktoré máme na sebe, a tým, čo je na fotografii upravené. Celkovo fotografie na verejnosti prezentujú ideálneho človeka a často ignorujú realitu našich komplikovaných vzťahov so sebou samými a ľuďmi okolo nás. Shermanová odhaľuje niektoré z týchto skrytých aspektov našich osobností a identít prostredníctvom svojej vlastnej tváre a tela. V jej diele je prvok, ktorý odhaľuje brutalitu nášho správania sa k sebe navzájom a najmä zneužívanie smerujúce k ženám. Mŕtve telá v stave rozkladu, osobnosť, ktorá im bola ukradnutá a opustená, a mladé dievčatá videné zhora a zraniteľné. Porovnanie starších prác s novšími odhaľuje nerovnosť spoločnosti, ženy pracujúce v skorších sériách filmových záberov a ženy z vyššej spoločnosti, kde sa životná skúsenosť otupila. V novších dielach sa venuje otázke transformácie pohlavia, kde je telo formované podľa toho, ako sa vidíme a cítime ako boj medzi fyzickým a emocionálnym.

Ako sú ženy vnímané spoločnosťou a ako chcú byť vnímané spoločnosťou?

Vnímam sa vo vzťahu k spoločnosti, kultúre a ľuďom okolo seba?

Je možné zažiť seba samého mimo kultúry, do ktorej sme sa narodili, byť nezávislý?

Aké faktory ovplyvňujú spôsob, akým sa spoločnosť orientuje na to, čo vidí?

Preskúmajte psychológiu sebavedomia a uvedomovania si vzhľadu.

Existuje možnosť, že stratíme to, čím naozaj sme? V potrebe skryť svoje ja pred odhalením a v nedostatku dôvery v spoločnosti, ktorá je posadnutá obrazmi seba samého?

Súčasná a postmoderné umenie, súčasnosť

Obsah. Aké sú súčasné trendy v umení za posledných 30 rokov? A ako sa v tejto takzvanej postmodernej dobe tvorí a prezentuje umenie? Premena technológií mala veľký vplyv na umenie v spôsobe, akým spoločnosť zažíva a konzumuje umenie. Akú úlohu môže hrať umenie v modernej spoločnosti, a ak sa musí transformovať, aké kvality a hodnoty môže dať modernému životu?

Účel. Preskúmať možné vplyvy technických, sociálnych a historických aspektov, ktoré by mohli prispieť k stavu súčasného umenia. Možno sa na umenie v súčasnosti pozeráť cez tradičné hodnoty umenia z estetického a koncepcného hľadiska? Donedávna sa hlavná téma umenia točila okolo duchovného hľadania ľudstva, ktoré by mohlo dať zmysel životu; zmenilo sa to, a ak áno, ako? Analyzujte pozitívne a negatívne vlastnosti súčasného umenia a ponúka nový prístup k umeniu, ktorý je otvorenejší a inkluzívnejší?

Umenie je v tomto období roztrieštené, čo akoby odrážalo aspekty moderného života. Snaha o individualizmus a originalitu sa stala prvoradou. Na druhej strane prechádza premenou, keď je prepojené po celom svete a niekdajšie centrá umenia už neexistujú? Výsledkom tohto otvorenia umenia pre prijatie všetkých foriem je, že oveľa viac ľudí má pocit, že sa môžu stať umelcami, a je to myšlienka, ktorá má prednosť pred všetkými ostatnými záujmami. Aký je teraz pohľad na súčasné umenie v kontexte prác, ktoré sme sledovali v ďalšej časti kurzu? Čo hovorí o nás a o prostredí, v ktorom žijeme? V istom zmysle môže byť umenie, ktoré je najbližšie k našej dobe, najťažšie interpretovateľné; nemáme časový priestor na to, aby sme sa od diela oddelili. Naznačuje nám však, čím sa zaoberá súčasná spoločnosť, a to najmä vtedy, ak sa naň pozeráme v kontraste s minulosťou. Môže sa zdať, že množstvo tém je ohromujúce, ale ak si všimneme témy, ktoré umelci používajú, sú zvyčajne relatívne podobné v celej histórii. Napríklad inštalácia Damiena Hirsta s hnijúcou kravskou hlavou, tisíckami múch a elektrickým zabijakom múch je v podstate vanitas zátišie skúmajúce krehkosť života medzi narodením a smrťou. A čo popularita inštalácií; líšia sa svojou koncepciou veľmi od náboženských a ikonických ob-

razov a sôch inštalovaných v kostoloch?

Je zdanlivý šok z nového a hľadanie nezvyčajného dymovou clonou, ktorú vytvoril trh s umením, aby si získal pozornosť a záujem verejnosti, ktorá sa dá ľahko rozptýliť?

Môže umenie odrážať meniacu sa spoločnosť a svet a pomôcť nám vyrovnať sa s týmito zmenami? Tým, že spochybňuje naše vnímanie psychického stavu človeka, životného prostredia, našich vzťahov a vzájomného porozumenia?

Umenie odjakživa skúmalo naše psychologické aspekty ľudského bytia; môže sa umenie použiť na dosiahnutie ľudského blaha?

Veľká časť dnešného umenia sa zameriava na politické témy; môže umenie skutočne priniesť politickú zmenu? A s akým cieľom?

Úvod do réžie dokumentárneho filmu

Doc. Marek Šulík ArtD

Úvod

Prednášky pre predmet Úvod do réžie dokumentárneho filmu sú postavené na praktickom vhlade do režijnej metodológie a porozumení základných problematík tvorby a analýzy dokumentárneho filmu. Výuka prebieha v klasickom formáte teoretickej prednášky a ukážok z filmových diel, resp. premietnutím celých filmových diel, ktoré ilustrujú danú problematiku. Prezentované dokumentárne filmy pochádzajú predovšetkým zo stredoeurópskej produkcie – študentov prirodzeným spôsobom môžeme oboznámiť s staršími i novými dielami domácej tvorby.

Odporúčaná literatúra

- Introduction to Documentary, Bill Nichols, 2017
- Film History: An Introduction, Kristin Thompson and David Bordwell, 2009

Témy

Definícia dokumentárneho filmu

Režisér a scenár

Režijné metódy (rekonštrukcia, observácia, inscenácia a performatívny prístup)

Tvorivé postupy

Etika a dokumentárny film

Archív a dokumentárny film

Definícia dokumentárneho filmu

Dokumentárne filmy sú dôležitou súčasťou informačných sietí ľudskej spoločnosti. Upozorňujú na politické, sociálne, psychologické (atď) problémy sveta, vytvárajú divákovi priestor na zdieľanie univerzálnych ľudských skúseností. S rôznymi podobami dokumentárneho filmu sa stretávame na mnohých platformách – od kín, televízií, online distribučných platforiem, až po spravodajské portály a sociálne siete.

Toto je zoznam krátkych filmových záznamov, ktoré bratia Lumierovci premietali 28. decembra 1895 v parížskej kaviarni Grand Café¹:

1. La Sortie de l'usine Lumière à Lyon (literally, “the exit from the Lumière factory in Lyon”, or, under its more common English title, Workers Leaving the Lumiere Factory), 46 seconds
2. Le Jardinier (l'Arroseur Arrosé) (“The Gardener”, or “The Sprinkler Sprinkled”), 49 seconds
3. Le Débarquement du congrès de photographie à Lyon (“the disembarkment of the Congress of Photographers in Lyon”), 48 seconds
4. La Voltige (“Horse Trick Riders”), 46 seconds
5. La Pêche aux poissons rouges («fishing for goldfish»), 42 seconds
6. Les Forgerons (“Blacksmiths”), 49 seconds
7. Repas de bébé (“Baby’s Breakfast” (lit. “baby’s meal”)), 41 seconds
8. Le Saut à la couverture (“Jumping Onto the Blanket”), 41 seconds
9. La Place des Cordeliers à Lyon (“Cordeliers Square in Lyon”—a street scene), 44 seconds
10. La Mer (Baignade en mer) (“the sea [bathing in the sea]”), 38 seconds

Už v tejto kolekcií vidíme dva základné tvorivé prístupy, ktoré sa v nasledujúcich rokoch rozvinuly do dnešnej pestrej skupiny rozličných filmových druhov a žánrov. Krátky humorný skeč Le Jardinier (l'Arroseur Arrosé) je predobrazom dnešného hraného filmu, to znamená, fabulatívneho a inscenačného prístupu, v ktorom si autori filmu vopred premyslia podrobný plán nakrúcania. Place des Cordeliers, alebo Le Débarquement du congrès de photographie à Lyon zase ukazujú potrebu dokumentácie žitej reality. K tej línii fabulatívneho filmu

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Salon_Indien_du_Grand_Caf%C3%A9

veľmi skoro pribudli trikové a animované filmy.

Je samozrejmé a aj známe, že oblasť umenia a tvorivosti podlieha neustálemu experimentovaniu a posúvaniu hraníc. Poznáme hrané filmy, ktoré využívajú prvky autentickej reality (neherci, skutočné prostredia...), poznáme dokumentárne filmy, ktoré zase inscenačným spôsobom zasahujú do reálneho života.

Aby sme mohli lepšie porozumieť filmu, a – ak sme jeho autori – aby sme dokázali tvoriť presvedčivé filmy, potrebujeme porozumieť konkrétnym charakteristikám jednotlivých druhov. V našom prípade sa musíme zamyslieť nad tým, čo to vlastne je “dokumentárny film”.

Na prvý pohľad sa môže zdať, že je to zjavné. Dokumentárny film zachytáva realitu okolo nás! Lenže, aj ateliérové kulisy vyrobené pre potreby hraného filmu sú realitou, aj herci a herečky sú živé a mnohé hrané filmy predsa vychádzajú z reálnych príbehov. A predsa (vedome, či nevedome) akceptujeme ich nereálnosť, akceptujeme to, že je to len “hra”, v ktorá je postavená na predstieraní reality. Ak sledujeme dokumentárny film, sme si vedomí faktickosti sveta, ktorý zobrazuje. Pýtame sa napríklad, kde protagonisti filmu žijú, čo robia, ako sa im dnes darí...

Filmový druh, ktorý nazývame spoločne Non-fiction cinema však v sebe ukrýva množstvo žánrov, ktoré sa pohybujú v línii od prísnej žurnalistickej faktografie, odťažitej observácie až po vysoko štylizované zásahy do sveta pred kamerou. Ide napríklad o náučné filmy, vedecké filmy, reportážne záznamy, spravodajské šoty, ankety, rozhovory, zábavné programy (reality show), investigatívne filmy, angažované filmy, alebo autorské dokumentárne filmy. Tieto žánre narábajú s “žitým životom” a faktografiou rôznym spôsobom – od zachovávania rovnovážneho informovania, analýzu súvisiacich faktov (snaha o informačnú relevantnosť a celistvosť pohľadu) až po zámerne subjektívizovanú autorskú výpoveď.

Jeden z prvých filmárov, ktorý vlastne pojem dokumentárny film vymyslel, bol anglický filmár a teoretik John Grierson. Definoval dokumentárny film ako “the creative treatment of actuality”:

“Documentary, or the creative treatment of actuality, is a new art with no such background in the story and the stage as the studio product so glibly possesses.” (Grierson 1933: 8)

“Dokumentárny film – to nie je príliš vhodný termín, ale zatiaľ ho ponechajme. (...) Až doposiaľ sme sa pozerali na všetky filmy vytvorené z dokumentaristicky natočeného materiálu, ako na

filmy patriace do rámca tejto kategórie. Použitie nenahraného materiálu bolo považované za zásadné rozlíšenie. Tam, kde kamera natáčala udalosti na mieste (či už išlo o snímok pre týždenník, snímok pre magazín alebo o dramatizovanú udalosť, výchovný film, čisto vedecké filmy alebo o prírodné snímky typu Changa či Ranga), tomu všetkému sa hovorilo – dokumentárny film. Tento register druhov je pochopiteľne kriticky nezládnuteľný a bude me s tým musieť niečo urobiť. Všetky tieto typy totiž predstavujú rôzne kvality v názore na spracovanie, rôzne zámery v prístupe a samozrejme aj celkom odlišné sily a ambície v dobe zhromažďovania materiálu. Navrhujem preto po krátkom úvode o nižších kategóriách užívať termín dokumentárny film výhradne pre vyššie druhy.(...) Film vnímam, ako kazateľnicu. Dokumentárny film je tým vyvoleným, ktorý vedie nevedomého občana úskaliami doby. Sila dokumentárneho filmu je predovšetkým spoločenská, nie estetická. Ide o túžbu urobiť navzdory konvenčnej dráme: drámu z obyčajnosti.”

(John Grierson, Prvé zásady dokumentárneho filmu, 1932-1934)

Ja osobne si dodnes myslím, že Griersonova definícia je dodnes funkčná. Obsahuje tri slová, ktoré dostatočne pružne obsiahnu široké spektrum tvorivých prístupov v non-fiction cinema.

“Creative treatment of actuality”

Creative – tvorivosť, to znamená tvorivosť tvorcov, ale i ľudí pred kamerou. Je to sloboda, a rozmanitosť prístupov.

Treatment – interpretácia, uchopenie, opracovanie – prvok autorskej subjektivity, spôsobu nahliadania na svet okolo nás.

Actuality – žitá skutočnosť, to znamená skutočnosť, ktorá jestvuje i bez aktivity filmára a ktorá je priamym východiskom tvorby dokumentárneho filmu.

Americký filmový teoretik Bill Nichols v knihe Introduction to Documentary o takmer 100 rokov neskôr hovorí:

“Dokumentárny film rozpráva o situáciach a udalostiach, ktoré sa týkajú skutočných ľudí (sociálnych hercov), ktorí nám predstavujú sami seba v príbehoch. Tie nám približujú vierohodnú predstavu o zobrazovaných životoch, situáciách a udalostiach, či pohľad na ne.”

V Nicholsovom prípade vidíme, že do definície vstúpili prvky “príbehu”,

“herectva” a “reprezentácie”. Nichols reflektuje to, že v rozprávaní sa dokumentárny film premenil z umenia, ktoré ukazuje rôznorodé fragmenty sveta, na umenie, ktoré je schopné priniesť aj osobný príbeh, tak ako ho poznáme z fikčnej narácie. Ďalej protagonistov filmu nazýva sociálnym hercami, pretože zdôrazňuje ľudskú potrebu sebareprezentácie, štylizácie pred kamerou a zároveň vnáša pojem reprezentácie (predstavy), čím podčiarkuje, že dokumentárny film nie je verná kópia života a sveta.

Definícia dokumentárneho filmu je možno komplikovaná. Neznamená to však, že tento druh filmu neexistuje, je to skôr dôkazom o jeho živosti a premenlivosti. Je živá a premenlivá, pretože je priamo inšpirovaný neuchopiteľným životom okolo nás.

Režisér a scenár

Pod pojem režisér, či režisérka si často predstavíme stereotypný obraz z nakrúcaní hraných príbehov. Sedí na stoličke (je na nej jeho, či jej meno), okolo sa pohybuje veľký štáb asistentov a rôznych pracovníkov, udeľuje príkazy megafónom.

Pracovné metódy režiséra dokumentárneho filmu a jeho štábu sú v drvivej väčšine prípadov iné. Samozrejme je to spôsobené tým, že v dokumentárnom filme často pracujeme v prostredí reálneho života a s ľuďmi, ktorí aj po nakrúcaní filmu pokračujú v živí svojich životov.

V dokumentárnom filme je režisér aj scenáristom, prípadne spoluscenáristom filmu. Len vo výnimočných prípadoch je možné realizovať dokumentárny film na základe scenára od inej osoby (napríklad náučné filmy). Je to dané okolnosťou, že vzťah režiséra (a napokon aj ostatného štábu) a protagonistu je pre vznik rozhodujúci. Ak očakávame od protagonistu otvorenosť, autenticnosť, či dokonca spontánnosť, očakávame tie hodnoty, ktoré môžu vzniknúť iba v kvalitnom vzťahu. A budovanie kvalitného vzťahu si vyžaduje čas a energiu zúčastnených. Režisér dokumentárneho filmu je neraz i výkonným producentom filmu. Nakrúcanie v reálnych priestoroch a s reálnymi ľuďmi sa nedá vždy realizovať iba formálnym (chladným) organizačným spôsobom. Vyžaduje empatiu, takt, porozumenie kontextu. Dokumentárny film, teda konkrétne fazu nakrúcania, sa častokrát realizuje v minimálnom štábe. Niekedy je to jedna osoba, ktorá sa snaží zabezpečiť všetky potrebné profesie (režisér, zvukár, kameraman), inokedy dve osoby, väčšinou však trojica filmárov. Samozrejme,

aj pri dokumentárnom filme poznáme väčšie filmové štáby, aj dokumentárny film používa umelé svietenie, rekvizity, či zložité technologické postupy (jazda, dron, žeriav...). V porovnaní s hraným filmom však vo všeobecnosti organizačne ide o minimalistický prístup.

Režisér dokumentárneho filmu je hybný prvok celej produkcie:

Filmová réžia je zámerná činnosť, ktorej cieľom je transformácia myšlienkových konceptov do audiovizuálneho diela prostredníctvom filmovej reči. Zložitejšia definícia tvrdí, že je to umelecká a organizačná činnosť, smerujúca ku koordinácii všetkých tvorivých a technických zložiek, ktoré sa zúčastňujú na vzniku filmového diela, od scenára až po definitívnu strihovú skladbu. Vzhľadom na to, 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. To platí tak pre réžiu dokumentárneho filmu, ako filmu hraného i animovaného.

Čo je však príčinou filmovej réžie, alebo vôbec filmovania a vytvárania filmov. Ide o ľudskú potrebu porozumenia svetu a následne o potrebu sebavyjadrenia, formulácie vlastných postojov k témam, ktoré sa nás dotýkajú. Dokumentárny film (tak ako aj iné druhy umenia) je jednou z mnohých tvorivých ciest, ako to urobiť.

Filmový scenár je definovaný ako literárna predloha filmového diela. Na jej základe si čitateľ môže predstaviť napríklad dramatickú stavbu diela, formálny spôsob rozprávania, metódy, ktoré chcú tvorcovia použiť a predovšetkým je schopný pochopiť tému.

Aj dokumentárny film (možno prekvapivo) pracuje s literárnou prípravou, ktorá môže mať rôznu podobu. To závisí predovšetkým od účelu, ktorému je podriadená. V zásade však literárne texty o budúcich filmoch naplňajú dve základné potreby.

1. Potrebu autorského porozumenia témy.

Písanie je prostriedok osobnej a konkrétnej formulácie myšlienok. Pri písaní sme schopní uvedomiť si konkrétnosť, či abstraktnosť našich predstáv, ale aj ich relevantnosť k téme, ktorá nás zaujíma. Písanie nám umožňuje koncentrovať sa na tému, nachádzať jej nové vrstvy, plochy, vzťahy ale aj formálne nápady. Písanie zapája našu predstavivosť a tak umožňuje predpokladať, plánovať, pripravovať.

Aj v dokumentárnej tvorbe (predovšetkým v priestore autorského doku-

mentárneho filmu) sú tvorcovia, ktorí z rôznych dôvodov scenár odmietajú. Vnímajú to ako obmedzujúci prvok a kameru chcú používať ako pero, ktorým zaznamenávajú filmové vety. Tie potom v strižni upravujú.

2. Potreba komunikácie s priestorom filmového priemyslu.

Písanie je prostriedok, ktorým dokážeme naše plány predstaviť nielen najbližším spolupracovníkom (dramaturg, kameraman), ale i štruktúram, ktoré by mohli náš projekt finančne, či organizačne podporiť (filmové fondy, televízie, distribučné platformy...)

Rôzne potreby vyžadujú rôzne formy textov. Vo všeobecnosti však môžeme spomenúť tieto základné texty: explikácia, treatment, scenár. Informácie, ktoré obsahujú sú tieto:

Explicácia, alebo odôvodnenie, vysvetlenie témy, je to odpoveď na otázku Prečo?

Treatment je komplexný opis konkrétnych tém, postáv, situácií, informácií, formálnych postupov, s ktorými vo filme chceme pracovať. Odpovedá na otázky Čo?, Ako?

Scenár je literárne prerozprávaná budúca predstava filmu v predpokladanej časovej štruktúre. Odvíja sa teda od začiatku po koniec. Je rozdelený do obrazov. Obraz je definovaný jednotou priestoru a času. V scenári sa uvádzajú konkrétne informácie, ktoré divák uvidí, či bude počuť. Je mnoho momentov, pri ktorých autori nevedia, ako sa predokladaná situácia rozvinie, ale vedia, prečo túto situáciu chcú natočiť. Majú isté predstavy, očakávania, na ktoré sa chcú sústrediť. Tieto očakávania sa môžu, ale nemusia naplniť.

Z toho vyplýva že scenár v dokumentárnom filme je čo najpresnejšie vodítko k realizácii filmu, ktoré pomáha tvorcom orientovať sa pri nakrúcaní, uvedomovať si priority a v stresujúcich situáciách umožňuje robiť rozhodnutia. Scenár a predpokladanú podobu budúceho filmu možno v krajných prípadoch i opustiť, ak zistíme, že sa skutočnosť pred kamerou odvíja iným, dôležitejším smerom.

V minulosti nebolo ničím výnimočným, že k dokumentárnym filmom sa písali aj takzvané technické scenáre. Teda texty, ktoré obsahovali presné informácie nielen o celých obrazoch, ale i jednotlivých záberoch, pohyboch kamery, zvukovej dramaturgii, dialógoch a podobne. Táto potreba presného plánu vznikla predovšetkým z technologických príčin – na nakrúcanie filmov bolo v podmienkach štátneho filmu obmedzené množstvo materiálu, pomer bol napríklad 1:4. To znamená, že na 10 minútový film mali autori k dispozícii 40 minút fil-

movej suroviny. Druhou príčinou bola potreba kontroly filmu zo strany štátu, ktorý kontroloval súlad obsahu filmov s štátnou ideológiou.

Napriek tomu vznikli v minulosti pôsobivé umelecké dokumentárne diela.

(Filmová projekcia: Dušan Hanák, film Omša, ukážka zo scenára.)

Režijné metódy (prístupy)

Podstata dokumentárneho filmu, ktorého materiál je "žitý život", teda realita jestvujúca i bez umelého zásahu autorov, ponúka režisérovi iné tvorivé možnosti, ako hraný, či animovaný film.

Režisér zaznamenáva javy, obrazy, situácie, postavy atď., ktoré našiel v žitom svete, aby ich kombináciou, konfrontáciou, štylizáciou, upozadením, či zdôraznením, alebo použitím konkrétnych režijných prístupov vyjadril požadované témy. Túto širokospektrálnu manipuláciu, konkrétnu činnosť, pomocou ktorej organizuje skutočnosť pred kamerou, predovšetkým vo vzťahu k protagonistom filmu, nazývame **režijná metóda, alebo prístup**.

Ak by sme sa pokúsili precízne oddeliť a očistiť jednotlivé režijné manipulácie, mohli by sme sa dostať k tomuto základnému rozdeleniu:

A/ **Bezprostredné, observačné a reportážne prístupy**: zachytenie neopakovateľnej skutočnosti. (Robert Drew: Primárky, Jan Špáta: Najväčší prání, Miro Remo: Cooltura, atď.)

B/ **Prístupy rekonštrukčné**: zopakovanie činností, ktoré sú pre život daného človeka typické (Robert Flaherty: Nanuk, človek primitívny, Dušan Hanák: Obrazy starého sveta atď.)

C/ **Prístupy inscenačné**: autorské dotváranie, iniciovanie motívov na základe reálnych okolností (Peter Kerekes: Zamatoví teroristi, Vít Klusák: Svět podle Daliborka)

D/ **Prístupy provokačné, performatívne**: generovanie novej, prekvapivej reality a sledovanie ľudských reakcií (Vít Klusák, Filip Remunda: Český sen, Pavel Abrahám: Česká republika...)

Budeme sa teda teraz venovať práci režiséra iba počas nakrúcania.

Observácia

Ide o prístup pri nakrúcaní, pri ktorom **filmový štáb nezasahuje do diania** pred kamerou, svoju prítomnosť sa snaží buď utajiť (skrytá kamera), alebo potlačiť (minimálny počet ľudí v štábe). Podmienkou observácie je, že udalosti sa dejú väčšinou bez iniciatívy autorov, ktorí sledujú svojich protagonistov v situáciách, ktoré im umožňujú sústrediť sa na udalosti mimo filmovania. K observačnému prístupu priradujeme reportážne metódy, či snímanie skrytou kamerou. Cieľom je zachytenie autentického, nekontrolovaného správania protagonistov, ich interakciu v priestore a v sociálnych vzťahoch.

Observačným spôsobom boli nakrútené mnohé filmy z hnutia Cinema direct (Drew: Primárky, Wiseman: Titicut follies). Observácia a reportáž sa však využíva parciálne i v dielach, v ktorých dominujú i iné prístupy réžie, prípadne invazívne štylistické spôsoby rozprávania. Napríklad vo filme holandského režiséra Haanstra ZOO sú observačne zachytené rôzne prejavy ľudského správania v ZOO, ktoré sú však do dramaturgického celku zložené pomocou asociatívnej montáže a hudby. Alebo vo filme Jana Špátu Největší přání je reportáž z rôznych udalostí kombinovaná s anketou a rozhovormi. Zo súčasnej tvorby spomeňme film Viktora Kosakovského Ticho!

Rekonštrukcia

Pod rekonštrukciou rozumieme opätovné predvádzanie rôznych životných činností protagonistom (sociálnym hercom) pre potreby nakrúcania. Dôležitou **podmienkou rekonštrukcie je ale repetitívnosť činností**, to znamená, že sú opakovanou, samozrejmou súčasťou protagonistovho života. Tento prístup vychádza z faktu, že ľudské životy sú naplnené každodenne sa opakujúcimi činnosťami a udalosťami, ktoré sa dajú nielen predvídať, ale i zopakovať bez toho, aby išlo o ich predstieranie (krmenie domácich zvierat, umývanie zubov, jedenie, šoférovanie, práca, zábava... a podobne). Cieľom je získanie obrazového materiálu, ktorý slúži ako dokumentácia, ilustrácia aktuálneho života protagonistu.

Pod pojem rekonštrukcia sa v kontexte dokumentárnej práce, nedajú zaradiť také udalosti, ktoré sa udiali v minulosti jednorazovo a režisér ich opakovaním vlastne naplňa fabulatívnu schému – protagonisti sú pozbavení možnosti slobodne jednať. Napríklad vo filme My zdes Jara Vojteka, ktorý reportážnym

spôsobom zaznamenáva život kazašskej rodiny na Slovensku, je scéna, v ktorej hlavný protagonistu filmu telefonuje novinárovi Andrejovi Bánovi a informuje ho o jeho rozhodnutí vrátiť sa, po neúspešných pokusoch usadiť sa na Slovensku, naspäť do Kazachstanu. Scéna vo filme vznikla rekonštrukciou situácie, ktorú režisér nestihol autenticky zaznamenať a preto si ju nechal predviesť nanovo pred kamerou. V tomto obraze sa odohráva hraná scéna uprostred živého dokumentárneho filmu, pretože z protagonistov pred kamerou sa stávajú na chvíľu herci, ktorí nesmú v danej situácii vybočiť z príbehového rámca – akokoľvek už raz zažitého.

Iný efekt prináša také režijné uchopenie rekonštrukcie, ktoré môže situáciu rekonštruovania udalosti posunúť do novej autenticknej situácie. Vo filme Borinage Joris Ivens požiadal robotníkov, aby mu zopakovali demonštráciu, ktorá sa v meste odohrala mesiac pred jeho príchodom. Skupina robotníkov sa s portrétom Marxa vydá na Ivensov pokyn do ulíc, aby mu predviedli, ako to bolo, ale – keďže išlo pre nich o aktuálnu tému – k sprievodu sa autenticky pridávali ďalší, nič netušiaci robotníci, naokolo ich zdravili ostatní súkmeňovci (scéna je na konci filmu).

Podobne Peter Kerekes vo filme BATASTORIES nechal bývalých pracovníkov obuvníckej fabriky predvádzať, ako vyzerala ich práca v čase, keď boli fabriky funkčné. Robotníci pantomimicky obsluhujú nefunkčné stroje a predstierajú zdanie práce. Tu samozrejme divák chápe že ide o hravosť a vizualizáciu už nejstávajúcej aktivity. **Tento prístup by sme mohli po dôkladnom zvážení nazvať skôr provokáciou, na ktorú reagujú prítomní.**

Inscenácia

Slovenský teoretik Peter Mihálik v roku 1982 píše o inscenačnej metóde:

„So spôsobom rekonštrukcie úzko súvisí metóda inscenácie faktickej reality. Inscenácia nie je vždy vhodná, keď ide o imitáciu historického faktu alebo o imitáciu reportáže...“

... Je známe, že prakticky všetky scény Flahertyho filmu Nanuk, človek primitívny (1922) vznikli na základe rekonštrukcie a inscenácie, ale súčasne i na základe dokonalého poznania života Eskimákov, Flahertymu išlo potom predovšetkým o typizáciu a zhustenie životného cyklu svojich hrdinov.“

Inscenáciou, alebo aj iniciáciou rozumieme umelé nastolenie, iniciovanie si-

tuácií režisérom, v ktorých má možnosť protagonista **autenticky a slobodne jednať**. Pri inscenácii v dokumentárnom filme je dôležitý moment potenciálnej možnosti zobrazenej situácie – vo vzťahu k životu protagonistu. To znamená, že situácia, pripravená režisérom, musí vychádzať z životných tém, ktoré v sebe nesie protagonista – je **potenciálne možné**, že by sa mohli odohrať. Vďaka tomu je schopný v nových situáciách konať autenticky – svojsky a nemusí predstierať, že je kýmisi iným. Dôležitou podmienkou je i ich neskrytosť – protagonisti sú s týmto typom manipulácie oboznámení, nie je pre nich prekvapením. Hlavným cieľom je získanie autentických reakcií protagonistov v kontrolovaných situáciách. Tento prístup umožňuje posilniť príbehovú naráciu filmu, ako sme to mohli vidieť napríklad vo filme Petra Kerekesa, Ivana Ostrochovského a Pala Pekarčíka Zamatoví teroristi – poviedka Stano, alebo vo filme Víta Klusáka Svět podle Daliborka. Inscenačnosť často využívajú i Robert Kirchhoff (Diera v hlave), či Jaro Vojtek (Malá domov).

Provokácia

Provokácia **využíva fenomén nečakanej performatívnej akcie, ktorá vyvoláva u zúčastnených autentické reakcie**. Na rozdiel od inscenácie, protagonisti o takomto zásahu režiséra nevedia, resp. nie sú naň pripravení. Jej cieľom je preskúmanie postojov protagonistov, prípadne býva pokusom o narušenie ich masky s ktorou predstupujú pred kameru. Na provokácii sú postavené humorné scény („kanadské žarty“) s názvom Skrytou kamerou, ktoré púšťajú cestujúcim v lietadlách.

V dokumentárnej tvorbe tento moment, s hlbším presahom do správ o stave spoločnosti, využil napríklad Dušan Hanák vo filme Prišiel k nám Old Shatterhand, keď sledoval, ako zahraničnému turistovi nikto nerozumie, alebo keď umiestnil veľký kameň doprostred cesty a čakal, kto prekoná pohodlnosť/konformnosť a odprace ho. S rovnakým zámerom využili provokáciu tvorcovia Klusák a Remunda vo filme Český sen (záverečná scéna odhalenia fiktívneho supermarketu), provokatívnu komunikáciu s respondentmi uplatňuje Jan Gogola (České Velenice Evropské z filmu Across the border, alebo vo filme Non-stop), provokatívne situácie uplatnil Peter Kerekes tak isto vo filme Pomocníci (z filmu Across the border), alebo 66 sezón, Jaro Vojtek vo filme Nepozná ona mňa ani ja ju, Robert Kirchhoff vo filme Kauza Cervanová.

Je samozrejmé, že vo väčšine filmových diel režiséri jednotlivé metódy pružne a tvorivo obmieňajú, či kombinujú, tak aby vytvorili jednotne pôso-

biaci umelecký celok. Postup teda nie je, alebo nemusí byť záležitosťou akéhosi dogmatizmu. Napríklad vo filme *Zvonky šťastia* (réžia: Marek Šulík, Jana Bučka) sa hlavné postavy celý film pohybujú v inscenačno – performatívnom rámci (predstieranie rolí svojich obľúbencov), predvádzajú sa v rôznych inscenovaných situáciách, niekedy provokujú ľudí, s ktorými sa stretávajú. Úvodná scéna zberu druhotných surovín protagonistom Romanom bola realizovaná rekonštrukciou, scéna zarábania peňazí hraním hudby zase observáciou, skrytou kamerou.

Vo výnimočnom filme *Otakara Krivánka Deň náš každodenný* zase autor osciluje medzi inscenáciou a performatívnym prístupom, využívajúc reportážny spôsob zachytenia niektorých scén. Rodinu režisérovho priateľa Michala Ravingera zasadil do inscenačných rámcov (dcéra túži po plesových šatách, syn má známosť v škole, rodičia riešia dospievanie ich detí), v ktorých ich nechal slobodne improvizovať. V niektorých scénach využíva drobné provokácie (zámena novin pri scéne strihania nechťov) a sleduje ako sa jeho protagonisti s novou situáciou vysporiadajú. Ravingerovci sa týchto rolí zhostili natoľko autenticky a živo, že nie je možné povedať, či ide o film hraný, alebo dokumentárny. V improvizovaných dialógoch sa ocitá množstvo reálií z ich skutočného života, presakujú ich skutočné frustrácie, obavy, či nadšenia.

Metóda, alebo jej variácia sa môže stať osobitou črtou filmovej “slovnej” zásoby režiséra, jeho **rukopisom**. Niekedy ale proces nakrúcania nedovoľuje racionálne zvažovanie jednotlivých prístupov a tvorca ich využíva intuitívne, prípadne v rámci situačných, či vlastných možností. Materiál získaný rozličnými prístupmi zase môže byť interpretačne spracovaný takými štylistickými formami (strih, hudba, komentár), ktoré zásadne menia jeho vnímanie. Tak sa z naturalisticky snímanej reportážnej scény môže stať ideový apel (Eric Gandini: *Surplus – úvodná scéna*) a podobne.

Uvedené akademické kategorizovanie metód má zmysel vtedy, ak režisér uvažuje nad ich prínosmi i uskaliaми, prípadne aby si uvedomil okolnosti, za akých ju môže úspešne použiť. Napríklad observačné snímanie realizované skrytou kamerou môže otvoriť etické otázky, rekonštrukcia zase predpokladá od protagonistu herecký výkon. Protagonista hrá sám seba vo svojej sociálnej roly a za istých okolností v ňom môže tento prístup povzbudiť sebaštylizáciu a kontrolné mechanizmy, ktoré spôsobia, že výsledný obraz bude nepresvedčivý.

Vznik a vývoj uvedených metód, režijných prístupov je spätý s vývojom filmovej reči, kultúrnych potrieb spoločnosti (napríklad potreba zábavy – Lumièrovské aktuality – versus potreba sociálnej angažovanosti – Buñuelov film *Zem*

bez chleba) a filmovej technológie (napríklad komplikovaná a ťažká filmová technológia, versus ľahké digitálne kamery, filmový záznam obmedzený na 10 minútové intervaly versus záznamové médiá umožňujúce niekoľkohodinový záznam atď.).

Už v počiatkoch kinematografie (Edison, Lumièrovci), keď bol film predovšetkým novinkou a vecou atrakcie, môžeme badať dva základné režijné prístupy, ktoré odzrkadľujú odlišný spôsob narábania s predkamerovou realitou. Ak film ['L'arroseur arrose'](#) chápeme ako rozprávanie príbehu hercami v rámci fikčnej narácie, tak filmy *Odchod robotníkov z továrne*, *Príjazd vlaku do stanice La Ciotat*, [raňajky Louisa Lumiéra...](#) môžeme zase chápať ako prvé primitívne diela non-fiction realizované metódou observácie. Primitívne preto, lebo neobsahujú artikulovanú naráciu, sú skôr jednoduchou dokumentáciou situácií. Edisonove krátke filmy, ktoré vyrábala vo svojom štúdiu Black Mary sa nám môžu javiť, ako diela, ktoré kombinujú štylizovaný atribút (ateliér) s autentickým predstaviteľom vykonávajúcim rôzne – seba vlastné činnosti. Akoby predchodcovia inscenačnej metódy.

Uvedené metódy sa týkajú konkrétnej práce s protagonistami. Na výslednú podobu, napríklad presvedčivosť scén, majú vplyv ďalšie **tvorivé postupy** ktoré režisér v danom prípade uplatní.

Tvorivé postupy

Tvorivý postup znamená akúkoľvek aktivitu, ktorá vplýva na výslednú formu diela, napríklad spôsob zobrazenia, voľba **technologických** aspektov záznamu, **estetických** charakteristík diela, ale i **pozícia štábu**, tvorcu v rozprávaní, spôsob, akým autor vstupuje do filmu, práca kamery, montážne prístupy, zvuková dramaturgia a podobne.

Pod **technologickými aspektami** rozumieme napríklad využitie rôznych ohnísk (teleobjektív, rybie oko, široká optika...), ručnej, či statickej kamery, spôsob jej pohybu, nakrúcanie viacerými kamerami, využitie mikroportov atď, teda technické postupy, ktorými autori realizujú svoj zámer.

Pod **estetickým kvalitami** rozumieme napríklad kompozíciu obrazu, farebnú tonalitu, temporytmus, zvukovú atmosféru, či charakteristiku použitej hudby atď, teda výsledný estetický dojem, ktorý vzniká použitím technológií, režijných metód a štylistických postupov.

Pod **pozíciou štábu** rozumieme to, čo slovenský teoretik Pavel Branko nazýva skrytá, zúčastnená, alebo popudová kamera, a môžeme ním zavedené pojmy upresniť.

“...**skrytá kamera** – pričom tento termín treba chápať v širšom zmysle slova ako každé snímanie, o ktorom filmovaný nevie. Takže napríklad aj filmovanie teleobjektívom z veľkej diaľky je skrytá kamera, hoci fakticky tu skrytá nie je, respektíve nemusí byť.”

“...**zúčastnená kamera**, teda spôsob nakrúcania, kde sa autori a ich štáb v dlhej prípravnej fáze s filmovanými zblížia, kamera a aparatúry sú ustavične vo zvolenom prostredí, pričom sa často aj v tejto fáze predstiera filmovanie – až napokon kamera a ostatné praktikáble, obmedzené na najmenšiu možnú mieru, vplynú do prostredia a života hrdinov budúceho dokumentu, ktorí sa znova stanú sami sebou, prestanú „filmovať“ – a to je chvíľa, keď sa môže začať s nakrúcaním.”

“...**popudová kamera** – tu sa predmetom snímania stávajú deje, ktoré kamera, teda filmovanie, priamo vyvolá či vyprovokuje, ku ktorým by teda bez filmovania vôbec nedošlo.”

Ak tieto tri pojmy skúsime vysvetliť z hľadiska diváka, tak **skrytá kamera** vyvoláva pocit autentického záznamu, “prichyteného” života taký, aký je aj bez prítomnosti štábu, či dokonca človeka. (ZOO, Prišiel k nám Old Shatterhand, prírodopisné filmy) **Zúčastnená kamera** dáva divákovi pocit, že je účastný diania (v zastúpení tvorcov), bez toho, aby o ňom ľudia pred kamerou vedeli (Obrazy starého sveta, Krajina medu). (“Tvárte sa, že tu nie sme!” – pokyn režiséra) **Popudová kamera** naopak zdôrazňuje prítomnosť štábu a proces filmovania (66 sezón, Who the hell is Juliette, České Velenice Evropské, Kronika jedného leta...).

Z konkrétnych tvorivých postupov, spôsobov snímania, ktoré sa dajú jednoznačne pomenovať, spomeňme **nespojité nakrúcanie, reportáž, rozhovor a anketu**. Niektoré režijné postupy sa historicky natoľko zaužívali, že sa stali základom rôznych dokumentárnych žánrov – napríklad film Primárky je **žánrom** filmová reportáž z volieb, ktorá využíva reportážny postup. Niektoré komplexnejšie dokumentárne žánre, napríklad esej, môžu kombinovať rôzne režijné postupy a formálne prvky. Film Dušana Hanáka Prišiel k nám Old Shatterhand môžeme **žánrovo** pomenovať ako spoločensko kritickú esej, v ktorej je použitý postup ankety, aj reportáže, niektoré scény sú snímané skrytou kamerou a podobne.

Pod pojmom **nespojité nakrúcanie** sa myslí spôsob záznamu reality, ktorý

prebieha nechronologicky, nelineárne, a až v strižni sa jednotlivým záberom vráti lineárny, či iný poriadok. (Jeho opakom je spojité nakrúcanie, ktorým je napríklad reportážny záznam z udalosti, ktorá prebieha v čase a tvorcovia nemôžu vracieť a opakovať jednotlivé etapy deja.) **Nespojité nakrúcanie** teda uvádzame v zmysle pripraveného, aranžovaného a nelineárneho nakrúcania. Autori si spolu s protagonistami scénu pripravujú, nakomponujú, dokonca i naskúšajú a potom – na pokyn režiséra zaznamenávajú, prípadne opakujú. Táto metóda umožňuje precíznu prácu s kompozíciou záberu, mizanscénou, časovaním udalosti, s pohybovými náväznosťami a podobne. Touto metódou je možné postupovať presne podľa pripraveného technického scenára, naplniť pôvodnú predstavu diela. Technikou nespojitého nakrúcania bol nakrútený *Nanuk, človek primitívny*, *Obrazy starého sveta*, Balogh Josef Pribeník 66 a podobne.

V televíznej hantírke sa namiesto nespojitého nakrúcania používa aj termín “záberová technológia” – film sa nakrúca oddelene záber po zábere. Opakom je **priamy prenos** (športový záznam, diskusná relácia...), kedy, pomocou prenosovej techniky a viacerých kamier, vzniká štrukturované dielo v čase jeho záznamu. Dokumentaristi niekedy používajú nakrúcanie na viac kamier, ale nie s cieľom vytvorenia kontinuálneho záznamu, ale s cieľom zachytiť viaceré deje, ako to použil napríklad režisér Pavel Abrahám vo filme [DVA:NULA](#), alebo Peter Kerekes vo filme [Pomocníci](#).

Reportáž je štrukturovaný záznam situácie, ktorá sa deje bez príspevku autorov, je v zásade nepredvídateľná v nuansách jej priebehu. Pre reportáž je typická (ale nie nevyhnutná!) pohyblivá, ručná kamera, ktorej použitie umožňuje promptnú reakciu štábu na zmeny v situácii. Vyžaduje sústredenie, okamžitú akcie schopnosť kameramana a zvukára, pretože jej cennou charakteristikou je neopakovateľnosť situácie. Voľnosť snímania prináša autorovi množstvo živého materiálu, ktorý svoj dramaturgický tvar nadobúda predovšetkým v strižni, pretože až tam je možné dôkladne zväziť jeho výpovednú hodnotu.

Z dejín kinematografie, okrem vojnových reportérov, spomeňme hnutia Cinema direct a Cinema verité, pri ktorých sa reportážny postup stal charakteristickým znakom. Zo slovenskej tvorby prvky reportáže často používa Zuzana Piusi (*Od Fica do Fica*), Miro Remo (*Cooltura*). Práve pri filmoch Mira Rema môžeme vidieť, že reportážny spôsob nakrúcania nemusí znamenať znížené estetické nároky na obrazovú koncepciu diela, Remo neváha použiť subjektívnu kameru, spomalené zábery a podobne. Reportážne snímanie situácie sa môže následným spracovaním vymknúť iba z faktografického informovania

o udalosti, môže nadobudnúť metaforický charakter, ako napríklad v úvodnej sekvencii filmu Víta Klusáka [Dělníci bulváru](#).

Pod pojmom **rozhovor** vo filme rozumieme štruktúrovanú výpoveď protagonistu, ktorá vznikla v dialógu s režisérom (reportérom, moderátorom, alebo iným protagonistom). Vo výslednej podobe, zasadený do štruktúry filmu sa naozaj môže blížiť k podobe rozhovoru, aký poznáme z neformálnej ľudskej interakcie (v dokumentačných videách typu Oral history, v diskusných žurnalistických formátoch), ale oveľa častejšie sa vo filmoch ocitajú útržky získaných verbálnych informácií, použité v obraze synchrónne, alebo ako výpoveď mimo obraz, ktoré sú zároveň podrobené strihovým konfrontáciám, či asociáciám. Rozhovor samozrejme nájdeme v mnohých dokumentárnych filmoch, v istom zmysle je to prirodzený a bežný spôsob získavania informácií. Séria rozhovorov je uplatnená v monumentálnom 9 hodinovom opuse Claude Lanzmanna [Shoah](#), vo filme Mira Šindelku [Chvenie](#), Kirchoffovej Kauze Cervanovej, Kerekesových 66 sezónach, a podobne. V Čákanyovej filme Piraňa je proces rozhovoru (osobná sponď kamarátke) súčasťou dramaturgickej koncepcie diela.

Anketa je séria odpovedí na jednotnú otázku, či otázky. Anketa v sebe nesie potenciál sociálnej štúdie, pretože umožňuje vedľa seba stavať rôznorodé názory rozsiahlej skupiny ľudí, skúmať ich postoje, nálady. V sociológii má anketa, ako nástroj sociálneho prieskumu, presné metodické charakteristiky (veľkosť skúmanej skupiny, jej demografické rozvrstvenie atď), aby kvantitatívne závery, ku ktorým analýza ankety dospeje stáli na relevantných dátach. Film nemá túto ambíciu, napriek tomu sa autorsky uchopená Anketa môže stať dramaturgickým prvkom, ktorý pomáha vrstviť (alebo členiť) tému, ukazovať jej rôznorodé odtiene. Najznámejším anketovým dokumentárnym projektom v česko – slovenskom priestore je film Jána Špáty [Největší přání](#), kde anketové časti prerastajú do rozhovorov, či mikroportrétov jednotlivých protagonistov, alebo iným podobným príkladom sú [Hovory o láske](#) Piera Paolo Pasoliniho. Na pomedzí ankety a rozhovorov sa pohybuje aj film hnutia Cinema verité [Kronika jedného leta](#), režiséra Jeana Roucha. Anketu je ale možné veľmi jednoducho zneužiť, elimináciou, alebo naopak uprednostnením určitého typu odpovedí.

Etika a dokumentárny film

Uviedli sme teda postupy, s ktorými režisér pri nakrúcaní narába. K téme práce s protagonistom je dobré dodať niečo z nefilmových procesov, či zručností,

ktoré sú dôležitou súčasťou práce dokumentaristu.

Dokumentárny film je vo veľkej miere postavený na práci s človekom, ktorý nemá v náplni práce účinkovanie vo filme. Nie je to herec, ktorého za jeho výkon platíme (hoci aj v dokumentárnom filme sa platí odmena účinkujúcim – nie je to však ich najdôležitejšia motivácia) a nezobrazuje fiktívne postavy, ktorým prepožičiava svoju tvár, telo, reč. Z toho vyplýva, že dokumentarista stimuluje iné ambície svojho protagonistu, na základe ktorých sa rozhodne pre spoluprácu. V presvedčení nakrúcať film hrajú rolu napríklad osobné sympatie k tvorcovi, zapálenie pre tému, potreba odovzdať svoje životné poznanie ďalšej generácii, potreba zdieľať svoj osud, hľadanie pomoci – môcť sa niekomu zveriť...

Iba v prípadoch tejto vnútornej motivácie je spolupráca na filme úspešná, pretože sa protagonista filmu vlastne stáva spolutvorcom diela. Ak odhliadne od kritických dokumentárnych filmov, od investigatívnych útvarov, v ktorom autor “prenasleduje” kritizované osoby a rozkrýva spoločensky závažné zlyhania, môžeme povedať, že v dokumentárnom filme je – viac ako v iných filmových druhoch – spolupráca postavená na vytvorení vzťahu. A vzťah s protagonistami sa buduje podobne, ako akékoľvek vzťahy v ľudskom živote. To znamená, že osobnosť dokumentaristu by mala byť charakterizovaná empatickosťou, záujmom, zvedavosťou, schopnosťou komunikovať ale i transparentnosťou jednania. V prípravnej fáze režisér musí s protagonistom, či s protagonistami, ale aj v budúcom prostredí filmu tráviť veľa času, a to nielen z dôvodu pozorovania a zbierania materiálu, dozvedania sa, ale i z dôvodu budovania vzťahu a vzájomného spoznávania sa. I protagonista sa musí v istom zmysle cítiť bezpečne, pretože do režisérových rúk vkladá svoje životné príbehy a myšlienky a ponecháva ich jeho interpretácii.

Režisér dokumentárneho filmu musí v sebe mať i rozmer zodpovednosti, a premýšľať i v etických rovinách, pretože výsledný tvar filmu a jeho medializovanie sa môže priamo dotknúť života protagonistu. Niet divu, že jedna z úvodných kapitol Nicholsovej knihy [Úvod do dokumentárneho filmu](#) sa venuje etickým otázkam v dokumentárnom filme.

“Prostřednictvím audiovizuálních nahrávacích zařízení lze zaznamenávat situace a události velice věrně a přesně, v dokumentech sledujeme lidi, místa a věci, s nimiž se můžeme setkat i osobně mimo kino. Na této vlastnosti dokumentu se většinou zakládá naše divácké přesvědčení: věříme, že to, co kamera natočila, musí být skutečné. Tuto pozoruhodnou moc fotografického obrazu nelze podceňovat...

... Pojem reprezentace nás však nutí položit si otázku: “Proč jsou etické otázky pro dokumentární tvorbu tak důležité? “ Zeptat se ale můžeme i jinak: “Co děláme s lidmi, když natáčíme dokument?” – Jak se k lidem, jež filmujeme, chováme; čím jsme jim i divákům povinováni? Měli by dostat honorář? Měli by mít právo zabránit tomu, aby byly do filmu zařazeny události, které by mohly být pro ně kompromitující? Je správné nechat lidi kvůli natáčení činnosti či rozhovory opakovat? Nekompromituje takové jednání integritu jejich činů i tvrzení, že film reprezentuje realitu existující nezávisle na tom, zda je, či není natáčena?

(Úvod do dokumentárního filmu_Nichols, str. 26-27 v seachable pdf)

Co je v dokumentární filmové tvorbě podvodnou praktikou? Je přijatelné předstírat zájem o úspěchy firmy k získání důkazů o riskantních pracovních metodách? Je vhodné natáčet nelegální jednání (například užívání kokainu či krádeže aut) při tvorbě dokumentu o úspěšném, avšak extrémně stresovaném podnikateli nebo o městském gangu? Jak jsou dokumentaristé zavázáni vůči svým subjektům – s ohledem na diváky nebo s jejich pojetím pravdy?... O jakých následcích či rizicích by měli filmaři své subjekty konkrétně informovat? Do jaké míry by měl filmař odhalit své záměry či předvídat konkrétní důsledky filmu, když některé záměry bývají nevědomé a mnohé následky nepředvídatelné?

(Úvod do dokumentárního filmu_Nichols, str. 30-32 v seachable pdf)

Archív a dokumentární film

Ak hovoríme o archíve, archívnom materiáli, môžeme mať na mysli **akýkoľvek audiovizuálny artefakt, ktorý vznikol pred realizáciou diela (za iným účelom)**, v ktorom je použitý. Môže ísť o nahrávku hudby, hovoreného slova, fotografiu, filmový či televízny záznam. Nie je dôležité, či daný materiál vznikol na profesionálnej, či amatérskej úrovni, s umeleckým zámerom, či len ako dokumentácia, dôležitá je jeho časová hodnota a tá je určená následným kontextom použitia. Inak nie sme schopný rozlíšiť, či ide o archív (cudzorodý prvok), alebo nie.

Napríklad:

Použitie staršej hudobnej nahrávky vo filme vo všeobecnosti nemusí v sebe niesť hodnotu niečoho starého, archívneho, môže ísť iba o diegetické, alebo nediegetické použitie, ktoré má svoju dramaturgickú, alebo emocionálnu hodnotu. Ved' napokon každá hudba bola nahraná pred realizáciou filmu.

Vo filme Roberta Kirchhoffa Diera v hlave je však scéna, v ktorej pán Welward (prežil druhú svetovú vojnu v pracovnom tábore) vstupuje do jazera a pláva – vo zvuku počujeme Beethovenovu skladbu, 7 symfóniu. Dramaturgicky je toto použitie vo filme prekvapivé, pretože nikde predtým režisér v tomto filme s takýmto typom hudby nepracuje. Hudba pôsobí ako nediegetická, scénická, vnáša do obrazu nečakaný pátos. Pridaná a zároveň režisérom neukotvená hodnota – teda kontext – je v tom, že počujeme autentický archívny záznam Beethovenovej 7. symfónie z roku 1943, ktorú hrá berlínska filharmónia. Počujeme nielen hudbu, ale i pokašliavanie divákov, azda príslušníkov nacistickej strany. Iba s vedomím tejto informácie, jemného kontextu môže divák naplno pochopiť ironickú konštrukciu autora.

Vo filme Adély Babanovej Neptun zase naopak autorka využila pôvodný archívny materiál, ktorý doplnila hranými scénami dotočenými v podobnej estetike a vytvorila tak nové dielo, v ktorom archívny materiál nie je, alebo nemá byť rozoznateľný od toho nového. Čiže kontext archívneho materiálu je potlačený, resp. je súčasťou konceptu, v ktorom divák chápe, že ide o performatívne uchopenie dokumentárneho materiálu a stierajú sa hranice medzi starým a novým.

To sú však hraničné úvahy a príklady.

Aj práca s archívnym materiálom má svoje dejiny. Niekde na začiatku kinematografie, keď film bol novým médiom a nikoho nenapadlo filmy chrániť a archivovať, tvorcovia používali zábery zo starších filmov vtedy, keď im chýbal konkrétny záber. Uniformná kvalita čiernobieleho filmu to dovoľovala bez toho, aby si to niekto všimol. Stačilo vystrihnúť ho z pôvodného diela a vložiť do nového, ako náhradu, protézu. Nešlo však ešte o koncepčné nakladanie s fenoménom archívneho materiálu, ktorý – okrem informačnej a znakovej hodnoty v sebe nesie i hodnotu historickú – je aj odtlačkom doby, v ktorej vznikol.

Filmový archív teda obsahuje konkrétny záznam zaznamenatej skutočnosti, častokrát ho určuje i kontext, v akom vznikol, ale je i záznamom estetického prístupu jeho tvorcu, a dokonca v sebe obsahuje i špecifické charakteristiky, ktoré vznikli vplyvom chemických, či iných, technických procesov (pukanie

platne, zrno svetlocitlivej vrstvy, škrabance, prekladaný televízny obraz...).

Prvé inštitúcie – filmové archívy začali vznikať po roku 1930. V roku 1933 vznikol filmový archív vo Švédsku a organizácia, ktorá zastrešuje archívne inštitúcie na celom svete – FIAF – Fédération Internationale des Archives du Film, vznikla v roku 1938. Slovenský filmový ústav, ktorý je poverený archíváciou audiovizuálnych diel a ďalších artefaktov súvisiacich so slovenským filmom vznikol 1. apríla 1963.

Priekopníčkou takzvaných strihových filmov, teda filmov poskladaných vyslovene z archívneho materiálu bola ruská strihačka **Esfir Šubová** (Jej filmy z konca 20 rokov 20 storočia, ako napríklad Pád dynastie Romanovcov, Rusko Mikuláša II. boli postrihané z dobových filmových kroník). Až tu sa začína meniť spôsob nazerania na filmový materiál v kontexte jeho historickej hodnoty.

Archívny materiál môže mať v dokumentárnych filmoch rôznorodú hodnotu. Vo všeobecnosti môžeme povedať, že ide o akúsi umeleckú recykláciu záznamu, ktorý bol pôvodne vytvorený pre iný účel.

Archívny materiál sa používa v **dvoch základných dramaturgických koncepciách**.

Buď je implementovaný do nového filmového diela **s cieľom ilustrácie, asociácie** (alebo inej mentálnej hry) – je previazaný s rozprávaním zo súčasnosti, alebo je **autonómnou hmotou**, z ktorej je nový film vytvorený, vtedy hovoríme o strihových filmoch (nevznikajú natočením, ale strihaním už cudzorodého materiálu).

V tom najjednoduchšom a zároveň najfrekventovanejšom spôsobe využitia archívu je **to ilustrácia** verbálnych informácií, dokresľovanie dobových nálad, vizualizácia minulosti. Fotografie, či filmové zábery sú vstrihávané v lineárnej, popisnej väzbe k povedanému slovu, ako to môžeme vidieť v spravodajských filmoch, mnohých dokumentoch o hviezdach šoubiznisu, alebo konkrétne napríklad v dokumentárnom filme Martina Šulíka Milan Sládek (Sládek hovorí o svojom príchode do Bratislavy, vidíme archívne zábery Bratislavských ulíc z toho obdobia, Sládek hovorí o štúdiu na Škole umeleckého priemyslu, vidíme fotografie Sládka a jeho spolužiakov zo školy). Tento spôsob sa vyznačuje čo najpevnejšou väzbou k verbálnej informácii, a plní účel predovšetkým v tom, že rozprávanie robí pre diváka stráviteľnejšie, obrazovo pútavejšie, sprítomňuje v obraze hovorené informácie.

Práca s filmovým archívom začína byť z hľadiska filmovej reči zaujímavá vo chvíli, kedy dochádza k **tvorivej interpretácii** archívu a konkrétny obsah ma-

teriálu nadobúda novú významovú hodnotu. Napríklad strihový film Michaila Romma [Obyčajný fašizmus](#) využíva sarkastický komentár, ktorý pôvodné zábery, ktoré boli súčasťou fašistickej filmovej propagandy, stavia do kontrastného kontextu hrôz, páchanými nacistami. Strihový film však neznamená, že archív musí byť nanovo komentovaný a vysvetľovaný. Bieloruský režisér [Sergej Loznica](#) spracoval archívne materiály komunistického režimu vo filme *Revue*. Po odstránení zvukovej stopy, ktorá je najvýraznejším nositeľom ideologických nánosov, materiály nanovo oruchoval a vytvoril akoby observačný obraz života v sovietskom Rusku. Podobným spôsobom pracoval vo filme *Blokáda*, keď z mnohých záznamov z blokády Leningradu (terajší Petrohrad) vytvoril obraz mesta, ktoré postupne umiera. Strihové filmy tohto druhu komentujú spoločenské dianie, nanovo interpretujú už raz využitý materiál, dá sa povedať, že v istom zmysle sú angažované, pretože sú novým diskusným príspevkom k danej téme.

Osobitou líniou strihového dokumentárneho filmu sú diela, ktoré pracujú s materiálom archívu **experimentálnym spôsobom**. Napríklad filmografia amerického režiséra [Billa Morrisona](#) je plná filmov, v ktorých sa zaoberá rôznymi technickými chybami filmového materiálu a tie sa stávajú súčasťou dramatickej štruktúry ([Decasia](#)).

Dokumentárne filmy, ktoré archív včleňujú do novo nakrúteného materiálu majú potenciál využiť, či vytvoriť **vzťah prítomnosti a minulosti**, ktorý spája ním starého a nového spontánne vzniká. Film *Hurá* Martina Šulíka stavia proti sebe dve línie – osobný život človeka a ospevné filmové diela, ktoré vznikli na objednávku komunistickej moci. Tieto línie, najskôr spojené (nadšenie mladého človeka v povojnových rokoch splyva s nadšenými filmovými agitkami), sa postupne viac a viac rozchádzajú v dezilúzii a obrazy komunistickej ideológie prestávajú byť ilustráciou pocitov hlavného hrdinu.

Vo filme *Papierové hlavy*, režiséra Dušana Hanáka, zase môžeme vidieť posúvanie významu, kedy dobový **archív v kontrapunkte s výpovedami** obetí komunistického teroru asociuje zločiny režimu: ľudia sa stávajú dobytkom, údery hydraulického kladiva evokujú mlátenie, týranie a podobne.

Uvedené filmy pracujú s archívnym materiálom, ktorý vznikol v profesionálnych podmienkach, nakrútili ho remeselne vzdelaní filmári. Iný estetický i obsahový charakter majú materiály zaznamenané **amatérmi**. Tak ako dnes i v minulosti si mnohé rodiny vytvárali albumy, najskôr fotografické, neskôr s príchodom filmovej technológie i filmové. Zaznamenávali prevažne členov rodiny v bežných rodinných situáciách (oslavy narodenín, krsty, prvý deň v škole, dovolenky, výlety...).

Ale súčasťou rodinných archívov sú i rôzne spoločenské udalosti, alebo vlastné pokusy o umeleckú výpoveď. Amatéri totiž neraz využili svoj talent, tvorivosť, či nápaditosť a aj v snahe napodobniť to, čo videli v kine, či televízii, experimentovali a vytvárali krátke, ucelené diela. Nedá sa preto povedať, že by amatérske záznamy boli uniformné, či nudné, isto však majú iný estetický charakter, ktorý napríklad vznikol už len použitím amatérskej záznamovej technológie (8mm, 16mm kamery – väčšie zrno, časté neostrosti, optické chyby a podobne). Aj amatérsky film sa stal postupom času predmetom umeleckej recyklácie. V stredoeurópskom regióne sa amatérskym filmom už od konca 70-tych rokov zaoberá maďarský filmár [Peter Fogács](#), (napríklad film [Dunajský exodus](#)), v Českej republike zhromažďuje a edituje amatérske záznamy režisér Ján Šíkl, ktorý ich spracoval do osem-dielneho cyklu [Súkromné storočie](#), na Slovensku sa touto témou zaoberá Marek Šulík v projekte [Rodinné archívy](#). Výsledky jeho práce sú určené filmárom, ktorí chcú využiť tento druh materiálu vo svojich dielach, ale tak isto ich spolu s ďalšími režisérmi spracoval do seriálu [Konzervy času](#).

Vývoj filmovej reči je – ako každý vývoj – nezastaviteľný, a zasiahol i do používania filmového archívu vo filmoch. **Autentický záznam môže byť použitý ako predmet mystifikácie** (filmy Zelig, Forest Gump, Underground). Autentický záznam môže byť digitálne upravený, ako sme to mohli vidieť v strihovom filme Petra Jacskona [They shall not grow old](#), v ktorom archívne materiály z prvej svetovej vojny nielen reštauroval, ale i ofarbil, a ozvučil – nielen ruchovo a atmosférickú zložku, ale so špecialistami na čítanie z pier nadaboval jednotlivé postavy zo záznamov. Do oblasti použitia archívu invazívne ale i inovatívne vpadol fakt, že kamery (rôzneho charakteru a určenia) sa stali bežnou súčasťou našich životov a **online priestor sa stal vlastne úložiskom obrovského množstva ľahko prístupného audiovizuálneho materiálu**. Užívatelia internetu nie sú len producenti, ale častokrát i tvorcovia, ktorí tento archív neustále recyklujú. Nemyslíme tým iba samostatné dokumentárne diela, ktoré čerpajú z webových záznamov, ako napríklad film [Road movie](#), režiséra Kalašnikova, ktorý je postrihaný výlučne zo záberov kamier, nainštalovaných v autách. Krátke strihové filmy, hudobné videá atď. tvorivo reinterpretujú materiál z webu, stávajú sa mémami, ikonami novej doby a získavajú množstvo divákov. Ako napríklad táto [reportáž televíznej stanice](#) o zneužívaní a únosoch dievčat sa stala, po prestrihaní a zhudobnení, na jednej strane vtipným, ale i [sugestívnym hudobným klipom](#), v ktorom sa ukazuje problém neprijatia afro-amerického obyvateľstva majoritou. (I knew somethin' was wrong / When a little pretty white girl /Ran into a b

Erasmus Curriculum

Strih

Alexandra Slašťanová

1) Gestalt

Gestalt ako škola psychológie sa na prvý pohľad môže zdať nesúvisiaci s témou filmového strihu, no objavíme mnoho užitočných paralel. Je fascinujúce, koľko dokáže prezradiť o celkovom fungovaní nášho mozgu a vnímaní sveta a pohyblivých obrázkov, ako aj o procese tvorby filmu.

Hlavná premisa Gestaltu by sa dala zhrnúť ako „celok je viac ako súčet jeho častí“². Už toto tvrdenie bude filmárom povedomé, keďže je podstatou samotnej montáže. Gestalt psychológovia zistili, že aby sme pochopili svet a mohli žiť každodenný život, náš mozog všade hľadá vzory a súvislosti. Napríklad odhad vzdialenosti predmetov vzdialených viac ako 20 cm od oka nie je založený na skutočnosti, že máme dve oči, ale je založený hlavne na skúsenosti.³ To je však len jeden z mnohých príkladov toho, ako automaticky vyplníme medzery, aby sme dali zmysel tomu, čo vidíme. V iných prípadoch zoskupujeme objekty a vizuálne znaky na základe ich farby, blízkosti, symetrie alebo podobnosti, aby sme tomu prispôbili naše správanie. Tieto princípy sú často používané napríklad aj v dizajne⁴.

Hľadáme logiku, kontinuitu a vzory. Naše mozgy si tak vyvinuli veľkú schopnosť vyplňať medzery a je pre nás veľmi uspokojujúce, keď sa naše dohady potvrdia a očakávania naplnia.

Vo filme túto vlastnosť našej mysle používame stále. Vďaka tomu dokážeme pracovať s leitmotívom, synekdochou a na konci filmu vybudovať katarziu.

² Sternberg, Robert J.; Sternberg, Karin (2012). *Cognitive Psychology* (6th ed.). Belmont, CA: Cengage Learning. ISBN 978-1-133-31391-5.

³ https://www.brainkart.com/article/Determination-of-Distance-of-an-Object-from-the-Eye-----Depth-Perception---_19672/

⁴ <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>

Na mikroštruktúralnej úrovni môžeme pracovať s časovou kondenzáciou, kontrolovať prílev informácií a budovať emocionálne napätie medzi zábermi. Všetky spomenuté nástroje sú základné funkcie a postupy filmového strihu. Film začína myšlienkou -posolstvom, ktoré chce režisér/ka vypovedať. Potom sa napíše scenár, ten sa pri výrobe úplne rozbije na kusy a úlohou strihača/čky je poskladať tieto kúsky tak, aby sa divák dostal k pôvodnému posolstvu. Strihač/ka musí byť schopný/á mať na pamäti požadované konečné posolstvo a zároveň poznať všetky podrobnosti o každom fragmente, s ktorým prichádza do kontaktu a pracuje. Úlohou strihu je rozmiestniť a dávkovať tieto fragmenty tak, aby vzniknuté medzery medzi nimi vytvárali pozitívne napätie a pocit zadosťučinenia pri ich domýšľaní, no aby neboli tak veľké, aby vznikalo zmätenie a neistota.

2) Strih - fyziológia, história, technológia, dramaturgia.

Prístupy k výučbe strihu sa v každej inštitúcii líšia. Náš predmet je zameraný na dramaturgiu, keďže schopnosť vyrozprávanie príbehu považujeme za najväčší prínos a najvzácnejšiu schopnosť strihu.

Fyziologický aspekt vnímania pohyblivého obrazu je veľmi zaujímavý⁵, no nie je to aspekt, ktorý kreatívne využívame v strižni. Konkrétne sa menia aj na základe finálneho výstupu. Iné je, keď ide o film pre kino, televíziu alebo online priestor. Rôzne krajiny majú tiež rôzne štandardy, takže s každým projektom prichádzajú špecifické potreby, a preto nie je relevantné to riešiť vrámci tohto predmetu.

Zaujímavou témou je aj **história strihu**. Od Meliésa a bratov Lumièrovcov, cez Portera, Griffitha, Brightonskú školu či Kuleshova, Eisensteina a Vertova až po príchod zvuku a 3D kina. Keďže je to široko pokryté v iných predmetoch, chcem len zdôrazniť časť, ktorá je často opomínaná, a to je úloha žien v tejto oblasti⁶.

Technológia a strihový softvér tiež nie je niečo, čo by sme rozoberali do prílišných detailov, hlavne preto, že tento aspekt nemá až tak zásadný vplyv na to, či je niekto dobrý strihač alebo nie. Je to zároveň zručnosť, ktorú sa človek

⁵ <https://paulbakaus.com/tutorials/performance/the-illusion-of-motion/>

⁶ <https://www.criterion.com/current/posts/6582-hidden-histories-the-story-of-women-film-editors>
<http://womenfilmeditors.princeton.edu/>

môže naučiť z internetu, keď to potrebuje. Znalosť toho najprofesionálnejšieho softvéru z vás nerobí hodnotného strihača. Môžete postríhať fantastický film bez ohľadu na to, aký softvér používate. Vedomosti, skúsenosti a komunikácia sú to, na čom záleží.

A tu sa dostávame k pojmu **dramaturgia**. Ako povedal Bresson: „Film sa rodí trikrát. Najprv pri písaní scenára, potom pri natáčaní a nakoniec pri strihu.“ Takže ako strihači/ky, aby ste mohli čo najlepšie použiť fragmenty všetkých vstupných zložiek, musíte poznať štruktúru príbehu rovnako ako scenárista a súčasne poznať ich vlastnosti a funkcie a uvedomovať si ich potenciál.

3) Vrstvy filmu

Pri premýšľaní o filme je nevyhnutné prízvukovať komplexnosť tohto média a jeho miesto v spoločnosti. Existuje mnoho spôsobov, ako ho sledovať, a preto existuje mnoho spôsobov, ako pristupovať k jeho interpretácii a úlohe. Je nevyhnutné, aby si strihač/ka uvedomil/a, na akom filme pracuje a aké je jeho poslanie. Vo všeobecnosti môžeme vo filme definovať 4 vrstvy. Príbeh, emócia, asociácia a filozofia.

Vrstva príbehu je jednoduchý sled udalostí. Táto vrstva je dobre postavená, ak divák pochopí kauzalitu udalostí, samotný príbeh.

Emocionálna vrstva je tá, ktorá v nás dokáže vyvolať emócie. Citovo sa ponoríme do sveta hlavného hrdinu a príbehu. Záleží nám na postavách a ich osude..

Asociácie sú zase mostom medzi fiktívnym svetom, ktorý pozorujeme, a naším skutočným životom. Táto vrstva je naplnená, ak vidíme súvislosti, paralely a vieme sa ztotožniť so zobrazovanou témou, identifikovať s tým, čo sledujeme, transponovať to do reality, ktorú žijeme.

Posledná vrstva, **filozofická**, je tá, ktorá presahuje rámec filmu. Ak táto vrstva funguje dobre, odchádzame z kina a prehodnocujeme niečo v našom reálnom živote a správaní. Došlo k posunu v našom uhle pohľadu, k potrebe sa zmeniť, alebo k prehodnoteniu našich starých predpokladov, očakávaní alebo hodnôt.

Ak má film všetky tieto vrstvy silné a dobre postavené, môže vytvoriť skutočne transformatívny zážitok. Tento výsledok však závisí aj od diváka a aj keď film obsahuje všetko spomenuté, nie každý má kapacitu či náladu „čítať“ ho tak komplexne a ísť tak hlboko.

Pre tvorcov je to skvelý nástroj, ako akoby skontrolovať svoj film. Malo by ísť o vedomé rozhodnutie, aký film vytvorí. Tieto vrstvy majú určitú hierarchiu. Ak vytvárate film pre širšie publikum, prístupnejší, príbeh je najdôležitejší, emocionálna vrstva druhá najdôležitejšia a postupne takto dôležitosť vrstiev klesá. Nemôžete preskočiť žiadnu z vrstiev a očakávať, že ďalšia bude fungovať. Ak diváka emocionálne nezaujmete, nebude hľadať asociácie ani filozofiu. Príbeh a emócie sú nevyhnutnosťou na zaujatie publika. Ak chcete vytvoriť experimentálny film alebo film pre umelecké galérie, tieto princípy neplatia, ale ak hovoríme o strihu ako o prostriedku na vytvorenie zrozumiteľného, efektívneho a pôsobivého umeleckého diela, je užitočné mať tieto vrstvy na pamäti. Oplatí sa aspirovať na naplnenie všetkých vrstiev. Aj keď by filozofickú odčítal iba zlomok divákov, zvýšní to podvedome vycítia a je to jedna z ingrediencií nadčasovosti filmov.

4) Vertikálna vs horizontálna montáž

V rámci tohto predmetu často pracujeme s pojmom vertikálna a horizontálna montáž a je to veľmi efektívny spôsob, ako premýšľať o strihu, štruktúre a analýze filmov.

Vertikálne aspekty sú všetky vlastnosti, ktoré môžeme pozorovať v jednom frame – filmovom políčku alebo v krátkom časovom rozpätí záberu alebo v juxtapozícii niekoľkých záberov. Je to teda napríklad kompozícia, perspektíva, farebnosť, typ použitého objektívu či práca so svetlom, ale aj pohyb kamery, mizanscéna v zábere, titulky, zvuky a hudba, ktoré sú spojené so záberom.

Horizontálny strih je v podstate dramaturgia. Ako sú usporiadané sekvencie, motívy či audiovizuálne podnety, v kontexte celého filmu tak, aby bol príbeh zrozumiteľný a pôsobivý. Je to poradie vertikálnych prvkov v rámci časovej osi filmu.

Aby bolo možné postaviť príbeh – horizontálne, je potrebné poznať stavebné tehly – vertikálne.

Každému z nich sú venované kapitoly, v ktorých ideme počas semestra viac do hĺbky.

Filmová teória vzniká retrospektívne, takže vedieť analyzovať filmy tak, aby sme sa z nich niečo naučili, je veľmi užitočná zručnosť. Keď pozeráme film na vzdelávacie účely, zo záujmu o to, ako sa to robí, ako to vlastne funguje, ver-

tikálne a horizontálne princípy ako prizma analýzy často vedú k prekvapivým objavom. Existujú štyri kroky:

1. Sledovať film ako bežný divák, nechať ho k nám hovoriť tak, ako bolo cieľom.
2. Po skončení si dať pauzu a hľadať aspekty, ktoré nás zaujímajú. Môže to byť čokoľvek, napríklad: Prečo sa mi (ne)páči hlavný hrdina? Kto je antagonista? Aký je to žáner? Prečo sa nenudím? Ako je možné, že rozumiem tak náročnej problematike a nestratím sa? Ako je vybudovaný vzťah medzi postavami?...
3. Pozrieť si film znova, snažiac sa zabudnúť na moju „veľkú otázku“ z bodu 2 a pri sledovaní sa sústrediť len na vertikálne aspekty. Zapisovanie si našich pozorovaní nás zbavuje unáhleného hodnotenia alebo nutkania interpretácie skôr ako máme všetky údaje.
4. Obzrieť sa späť do poznámok z celého filmu a definovať vzorce, ktoré sa objavujú, a hľadať tak odpovede na naše otázky.

5) Otázky a odpovede

Ako povedal Martin Scorsese: „Film závisí od toho, čo je dáme do záberu a čo necháme mimo neho.“ Za každým filmovým políčkom je oveľa viac, než to, čo vidíme a záleží na každom jeho aspekte. Rovnako je to aj s kombináciou záberov, ako sme sa spomínali na začiatku – celok je viac ako súčet jeho častí, takže význam sa často ukrýva medzi zábermi a mimo záberu.

Ak zostaneme iba v kontexte scény, už vzťah záber - spätný záber ponúka priestor na skúmanie sám o sebe⁷. Množstvo informácií, napätia, drámy alebo komédie, ktoré dokážeme ovládať len tým, že pracujeme s touto juxtapozíciou je obrovské. Každý záber obsahuje otázky, ktoré nás nútia pozerať sa ďalej a chcieť vidieť záber nasledujúci. Môžu byť zakódované v pohybe, kompozícii, zvuku, očnej línii postavy alebo v hovorenom slove. Ďalší záber musí priniesť niektoré z odpovedí, ale zároveň vyvolať ďalšie otázky, aby náš záujem pokračoval. V dramaturgii vieme napríklad princíp zdržiavania odpovedí využívať na budovanie napätia, či vytvárať komický efekt predznačovaním udalostí.

Juxtapozícia scén je téma sama o sebe. „Technické“ atribúty týchto precho-

⁷ [Joel & Ethan Coen - Shot | Reverse Shot](#)

dov sú skvelým tvorivým priestorom⁸, no sú to práve momenty kedy opustiť scénu a kedy vstúpiť do novej, ktoré vytvárajú celkovú dramaturgiu, tempo a spôsob rozprávania, takže by bola škoda zredukovať to na analýzu pár snímkov ich priameho kontaktu.

Neustále presúvanie sa medzi kladením otázok a ponúkaním odpovedí je to, čo umožňuje znovu a znovu spracovávať staré príbehy novým vzrušujúcim spôsobom a udržať pozornosť divákov počas celého filmu.

6) „Pravidlá“ a typy záberov (budovanie záberu)

Keď hovoríme o filmovej tvorbe, je veľmi zradné používať výraz „pravidlo“. Pravidlá sú zvyčajne binárne. Človek ich buď nasleduje, alebo ich poruší. Ako pravidlá cestnej premávky. Film je však veľmi kreatívna a flexibilná oblasť, kde sa neustále posúvajú hranice a menia sa normy. Sme zvyknutí na inú estetiku, tempo, rozprávanie a aj filmovú gramatiku, ako diváci pred pár generáciami. Zmeny môžu byť malé a existujú nadčasové filmy, ktoré je príjemné sledovať aj po desaťročiach, no neflexibilný pohľad na filmové princípy môže znižovať potenciál tohto média.

Jedným z mnohých príkladov je šírka záberu. Jeden z vertikálnych aspektov, s ktorými pracujeme. Inými slovami, mohli by sme sa zamyslieť aj nad polohou kamery vo vzťahu k tomu, čo vidíme. Poznáme základné typy záberov, ako je detail, polodetail, celok, americký záber alebo široký záber. Neexistuje na centimeter presná definícia a tieto pojmy sa používajú vo svojej podstate iba na uľahčenie komunikácie medzi režisérom a štábom. Každý záber má špecifickú kvalitu. Veľmi zjednodušene môžeme povedať, že detail väčšinou ponúka vhľad do psychiky postavy, celok zachytáva priestorové vzťahy medzi postavami a najbližším okolím a široké zábery zachytávajú vzťah postavy k prostrediu. Ale ako už bolo povedané, neexistuje žiadne „pravidlo“ a niekedy je široký záber najemotívnejší a extrémny detail nanajvýš dehumanizujúci. To isté platí o „pravidle“, že na to, aby sme cítili s protagonistom, musíme vidieť jeho oči. Existujú príklady, keď práve naopak jediným „osobným“ záberom je profilový záber a zábery en face pôsobia objektívnejšie. Ďalším príkladom je práca s horizontom. Nie vždy, keď sa pozriete z podhľadu, váš hrdina vyzerá silne a sebavedomo. Všetko závisí od kontextu. Ďalším z mnohých príkladov je „pravidlo osí“. Názor, že je nesprávne prekročiť túto os, je už dávno preč a dnes je to len jeden z mnohých princípov vnímania, ktoré kreatívne

⁸ [Satoshi Kon - Editing Space & Time](#)

dramaturgicky využívame.

Na príkladoch⁹ skúmame, ako možno tieto princípy interpretácie obrazov a čítania sledu záberov využiť na dramaturgické účely. Prechody cez os, či jumpcuty sa stali bežne používanými nástrojmi a aby sme ich mohli využívať, musíme im rozumieť, nie sa nimi len riadiť.¹⁰

7) Vertikálna montáž - zvuk + obraz, komentár, hudba, ticho

Jedným z najzrejmějších nástrojov vertikálnej montáže je kombinácia zvuku a obrazu. Zvuk je jedným z najpotentnejších nástrojov strihu. Dokáže vytvárať zmysel, emóciu, atmosféru, dokáže spájať myšlienky, má nekonečné kreatívne využitie a bolo by veľkou chybou podceňiť, koľko s ním vieme pracovať už v štádiu strihu. Mnohé zvukové prostriedky by mali byť premyslené už v scenári, ale strihači/ky majú stále obrovský priestor na odstránenie, pridanie alebo úpravu akéhokoľvek typu zvukov, s ktorými pracujú, či už je to hovorené slovo, dialógy, komentár, atmosféra, hudba alebo ticho... Niektoré z vyššie spomenutých foriem sú prístupnejšie, napríklad dialógy alebo hudba, ale menej zjavné časti, ako je atmosféra alebo ticho, môžu byť rovnako silné a zmysluplné. Existuje mnoho príkladov použitia úplného technického ticha, ktoré sú dramatické, zmysluplné alebo dokonca vtipné.

Sila zvuku a spôsob, akým ho náš mozog interpretuje a spája s tým, čo vidíme, sú efektívne demonštrované v krátkom filme Johna Smitha „Om“¹¹. Ako keď sme hovorili o Gestalte, toto je skvelý príklad toho, ako sa naša myseľ vždy snaží prísť s tým najlogickejším a najjednoduchším riešením. John Smith je nielen veľmi hravý umelec, ale jeho tvorba má skvelú štruktúru a zábavným, no zároveň sofistikovaným spôsobom skúma najpodstatnejšie stavebné kamene kinematografie. To isté platí pre ďalší z jeho krátkych filmov „The girl chewing gum“¹². V tomto prípade skúma potenciál komentára. Zaoberá sa rôznymi možnosťami umiestnenia rozprávača, subjektivitou a dôveryhodnosťou voiceoveru a vzťahmi medzi tým, čo počujeme a čo vidíme. Zdôrazňuje dôležitosť načasovania, referenčného bodu a použitia ticha. Vo veľmi krátkom časovom rámci tento film predstavuje mnoho druhov nástrojov a stratégií na upútanie pozornosti diváka (vrátane samotného názvu filmu).

⁹ [The Holiday - "I feel like I'm on a job interview"](#)

¹⁰ [What is a Jump Cut & When to Use It — 5 Essential Jump Cut Editing Techniques Explained](#)

¹¹ [Om, 1986, 4 mins. \(complete\) on Vimeo - John Smith](#)

¹² [The girl chewing gum, John Smith \(1976\) on Vimeo](#)

Zvuk alebo jeho absencia môže vytvoriť uhol pohľadu, zamerať našu pozornosť na konkrétne aspekty obrazu, alebo ho vidieť subjektívne niečimi očami.

8) „Pravidlá“ a priestor (budovanie scény)

Keď hovoríme o prekročení filmovej osi, nehovoríme len o kompozícii vo filmovom políčku, ale hovoríme o spôsobe, akým prezentujeme širší priestor. Práca s priestorom (spolu s prácou s časom) je veľká časť zodpovednosti strihača/ky. V strižni dokážeme objasniť priestory, v reálnom živote komplikované, ale aj z jednoduchého rozostavenia urobiť zmätok. Ak napríklad dôjde k prechodu cez os, je na nás, aby sme diváka udržali ponoreného v dianí a aby tento prvok nepôsobil ako technická chyba, ktorá iba zbytočne vytrháva z plynulosti scény, ale aby sa stal prirodzeným opodstatneným pohybom vo filmovom priestore.

Jedným zo skvelých príkladov je záverečná scéna *Pulp Fiction*¹³. Na to, že ide o debutový film, je ešte fascinujúcejšie, ako dôkladne Quentin Tarantino pracuje. Presne buduje priestor, čas, napätie a pomáha divákovi pochopiť súvislosti a vnoriť sa do deja. Využíva základné princípy, ako je zaradenie širokého záberu vždy, keď sa mení konštelácia postáv, zmena šírky záberu, aby sa dostal do psychológie postavy alebo pohyb kamery na umocnenie spojenia medzi nami a postavami. To všetko používa na to, aby bolo všetko také jasné, že môže takmer voľne preskakovať os a každé postavenie má svoj vnútorný pochopiteľný význam.

Rovnako ako vytvára zábery (využíva všetko, čo ponúka, dokonca aj akciu na pozadí), využíva všetko, čo sa dá, aj pri budovaní scény. Aby vytvoril svoje typické dlhé scény dialógov, operuje s minimálne dvoma paralelnými akciami. Tým, že ich prelína, môže pracovať s našou pozornosťou a udržať náš záujem. Môže to byť buď tým, že nás prekvapí a vytvorí náhlu nečakanú akciu, alebo na druhej strane nám len pripomenie paralelnú situáciu a vytvorí tak napätie.

Pri budovaní scény sa vlastnosti záberov kombinujú a interagujú navzájom, takže zrazu máme nové nástroje na budovanie emócií, zdieľanie informácií alebo vytváranie dynamiky medzi postavami.¹⁴

¹³ [Pulp Fiction - Ending Scene \(Final\) HD](#)

¹⁴ [The Silence of the Lambs - Who Wins the Scene?](#)

9) Úvodné scény - expozície

Najlepšími príkladmi na učenie sa ako postaviť scénu, sú úvodné scény. Je to priestor, kde nás tvorca musí zaujať, predstaviť prostredie, postavy, hlavnú tému a v krátkom čase veľa vysvetliť zaujímavou, efektívnou formou. Kódovanie týchto významov musí byť pre príbeh prirodzené, aby sa divák hneď od začiatku ponoril do filmového sveta, ktorý sa pred ním otvára.

V prvých 5 až 10 minútach film predstavuje všetko, čo ponúka. V závislosti od žánru sa dôležitosť každej vrstvy líši. Sci-fi má zvyčajne silný politický alebo morálny aspekt, zatiaľ čo komédia sa oveľa viac zameriava na najbližšie prostredie hlavného hrdinu. Protagonisti však majú zvyčajne veľmi vysokú dôležitosť naprieč žánrami a sú charakterizovaní vzhľadom, tým ako hovoria, chodia a komunikujú s okolitým svetom. Rekvizity, kostým či tón hlasu sú rovnako dôležité ako repliky, ktoré hovoria. To isté platí aj s ich interakciou. Kontrast medzi hlavnou postavou a zvyškom filmového vesmíru, ktorý sledujeme, je zásadný. Prečo je jedinečný, prečo by nás mal zaujímať a čo je príslubom napínavého príbehu?

V strižni je potrebné pochopiť dôležitosť týchto faktorov pri stavbe expozície. Úžasným zdrojom inšpirácie sú napríklad epizódy britskej televíznej show *Black Mirror*, pretože každá epizóda je samostatným dielom odohrávajúcim sa v novom vesmíre, v novej realite, s vlastnou témou a hlavným hrdinom. Ich porovnaním môžeme identifikovať arzenál nástrojov, ktoré ako tvorcovia máme k dispozícii. Môžeme pozorovať, aký silný rozdiel dokáže vytvoriť svietenie, farebnosť alebo zvukový dizajn. Každý svet je jedinečný, podmanivý a vzrušujúci, pričom je stále zrozumiteľný a dá sa s ním stotožniť. Akákoľvek nová technológia alebo politická situácia, sú jasne komunikované a vysvetlené. V tejto sérii sa to javí jednoduché a robí to s ľahkosťou, no rozoberaním týchto úvodných scén políčko po políčku a záber po zábere zistíme, koľko remesla a zručnosti je za tým.

Niekedy ide o špecifické použitie extrémneho detailu, inokedy o farbu ponožiek hlavnej postavy. Ako strihači/ky si musíte byť vedomí toho, ako tieto podnety a faktory fungujú, pretože aj keď ich samotné nevytvárate, vytvárate čo najefektívnejšie a najpôsobivejšie prostredníctvom nich príbeh.

10) Štruktúra

Skôr než sa vrhneme na horizontálny strih, stručne sa zoznámime so štruktúrou a dramaturgiou. Ako už bolo povedané, dobrý/á strihač/ka vie, ako vyrozprávať príbeh. V hranej tvorbe je to esenciálne a v dokumente je to najzásadnejší vklad tejto profesie. Použitie prístupu „vypĺňania tabuľky“, ako je napríklad „Six Stage Plot Structure“ Michaela Haugea alebo ešte lepší príklad „Save the cat! Beat Sheet“ od Blakea Snydersa sú sporné a pre postrodukciiu nie sú už také užitočné. Znalosť štrukturálnych princípov je však nevyhnutnosťou. Pre strih považujem za najrelevantnejšie typy postáv Vladimira Jakovleviča Proppa (podobne ako archetypy C.G.Junga, je užitočné sa v nich vyznať), Hrdina s tisícmi tvármi Josepha Campbella (pôvod mnohých interpretácií a populárnej zjednodušenej trojaktovej štruktúry pre filmárov) a Story Circle Dana Harmona (veľmi relevantný a použiteľný v modernom formáte televíznych seriálov s viacerými postavami, epizódami a sériami). V strižni síce nie je nutné vytvárať príbeh od začiatku, ale vždy treba opraviť veci, ktoré pri výrobe nevyšli alebo vyšli inak, ako sa predpokladalo, čiže sa príbeh, ako bolo už spomínané píše nanovo.

Všeobecný konsenzus je, že všetky príbehy už boli vyrozprávané a že prísť s novou fabulou je naozaj ťažké, ak nie nemožné. Čo je však pravdepodobne nikdy nekončiace pole, je sujet. Príbehy sa môžu opakovať, ale AKO sa vyrozprávajú môže byť svieže, zábavné a dokonca prelomové a novátorské. Zachovanie niektorých základných štrukturálnych princípov nám dovoľuje sa voľne a s istotou pohybovať v oblasti sujetu.

Základné princípy sa stanú zrejme, keď prejdeme teóriami opisujúcimi štruktúru od Aristotela dodnes. V každej dobe a každej publikácii sa dajú nájsť spoločné body, takže môžeme konštatovať, že sú univerzálne zrozumiteľné a funkčné pre náš kultúrny kontext. Jednoducho povedané, je to začiatok, stred a koniec a dva body zmeny situácie niekde zhruba v prvej a tretej tretine. Keď je toto splnené, dokážeme sa zorientovať v príbehu a zamerať sa na zložitejšie vrstvy a aspekty diela, pričom nás nenudia predvídateľné udalosti, ktoré sledujeme. Tým sa dostávame k strihačskému mottu: „Nenudiť a nemiasť“.

11) Horizontálny strih – tvorba príbehu

Uvedomiť si, ako funguje trojaktová štruktúra, je jedna vec, ale schopnosť postaviť ju v rámci audiovizuálneho média tehlu po tehličke, políčko po políčko je zručnosť získavaná praxou, pokorou, citom a vzdelávaním sa. Jedným z nástrojov, ktoré nám pomáhajú pochopiť prepojenie vertikálneho charakteru záberov s jeho horizontálnym významom a funkciou, sú naratívne línie a motívy.

Vo všeobecnosti rozlišujeme hlavnú dejovú líniu a vedľajšie naratívne línie (jednu alebo viac). V hraných filmoch je hierarchia o niečo silnejšia ako v dokumentoch, kde môžu byť postavené paralelnejším spôsobom. Pre ľahšiu komunikáciu a lepšie porozumenie môžeme jednu líniu nazvať akčnou a druhú líniu vzťahovou.

Termíny hovoria v podstate za seba. V akčnej línii sledujeme udalosti a činy hlavného hrdinu, zatiaľ čo v línii vzťahov sa dostávame hlbšie do jeho pocitov, vnútorného prežívania, minulosti a vzťahov s ostatnými. Sekundárne naratívne línie sa môžu týkať aj iných postáv a odkrývaním ich príbehu viac pochopíme nášho protagonistu a hlavnú tému.

Motívy sú na to, aby boli indikátormi súčasného stavu a tak ukázali zmenu na konci cesty. Môže to byť cesta hlavného hrdinu alebo naša cesta ako divákov. V každom bode, v ktorom sa vyskytujú, mierne menia význam. Stále sa dotýkajú tej istej témy, rovnakého fragmentu postavy či témy, no vyvíjajú sa. Ako motívy môžeme použiť hudbu, rekvizity, repliky, situácie alebo aj špecifické typy záberov.

Zreteľnejšie príklady týchto nástrojov sú v klasických dielach, ako je trilógia Pán prsteňov. Ak sa však pozrieme bližšie na moderné dokumentárne seriály, ako je Chef's Table alebo Abstract: The Art of Design, môžeme vidieť precíznu prácu s naratívnyimi líniami a motívmi a práve táto hlboká analýza a pochopenie nám pomáha skutočne vidieť potenciál týchto nástrojov a ich použitia.

12) Praktická úloha

V priebehu semestra každý študent odovzdá dva praktické výstupy. Praktické cvičenia a diskusie sú najefektívnejším spôsobom, ako pochopiť princípy, o ktorých hovoríme v teórii.

Prvou úlohou je fotoscenár. Jeho témou je „trápny príbeh“. Táto úloha má viacero etáp. Každá etapa je dôležitá a musí prejsť spätnou väzbou a diskusiou, aby študent mohol pokračovať. Prvá fáza je námet a scenár. Mať napísaný scenár je nevyhnutné, pretože to je fáza, v ktorej môžeme urobiť rozdiel medzi jednoduchým pozorovaním udalosti a príbehom s budovaním napätia a pointou.

Druhou fázou je storyboard. Kvalita kresieb nie je vôbec dôležitá, dôraz je kladený čisto na znázornenie typov záberov, kompozícií a následnosti záberov. Táto etapa predstavuje transformáciu z papiera do filmového jazyka. Študenti musia aplikovať teoretické vedomosti, ktoré majú, a plánovať, ako previesť svoje nápady do vizuálnych znakov. Potom nasleduje samotné natáčanie, resp. v tomto prípade nafotenie. Ani v tomto prípade nezáleží na technológii, dá sa to pokojne urobiť na telefóne. Cieľom je vytvoriť skutočné fotografie podľa storyboardu. Akokoľvek zábavná môže byť táto fáza, vo väčšine prípadov sa výsledky na sto percent nezhodujú s plánmi. A tak posledná diskusia je pohľad na hotový fotoscenár a hodnotenie toho, čo sa pokazilo a čo bolo na tejto ceste úspešné. V tejto fáze je veľmi dôležité vedieť sa na to pozrieť čerstvými očami a hľadať potenciál tak, ako keby sme to videli prvýkrát. Toto je zručnosť, ktorú je naozaj ťažké získať, a aj keď človek túto schopnosť má, je to vedomá práca udržať ju pri živote. Vidieť spôsoby, ako niečo rozšíriť, zlepšiť, posunúť.

Druhou praktickou úlohou je urobiť z poskytnutého materiálu krátke audiovizuálne dielo. Zábery majú veľmi málo dialógov, ale viacero vizuálne zaujímavých prostredí a obrovský potenciál pre rozprávanie, čo znamená, že nejde o abstraktné zábery. Viaceré postavy ponúkajú množstvo možných dejových línií, ktoré možno sledovať, a posolstiev, ktoré je možné sprostredkovať. Vďaka mnohým kolám spätných väzieb a diskusií sú študenti schopní dospieť k finálnej podobe reprezentujúcej ich pôvodnú predstavu o interpretácii záberov a získavajú tak určitú mieru istoty a skúseností v oblasti dramaturgie a strihu.