

KINEČKO

junior



Chlapec a svet -
kód na bezplatný
streaming

Vo svete detí je
všetko možné

Na čo s deťmi
do kina?

Detská Fest Anča
a mladé 4 živly

Audiovizuálny
komiks!

Srdce veže na
ceste k divákovi

Sú videohry
škodlivé?



„Nie, nie! Najskôr dobrodružstvo.
Vysvetlenia trvajú príšerne dlho.“

LEWIS CARROLL

(Alica v krajine zázrakov)

(nielen) deti preferujú dobrodružstvo pred príjmom a memorovaním hotových, definitívne formulovaných faktov a zdánlivo nadčasových právd, ktoré sú v skutočnosti často poznačené ideológiou, a preto z dlhodobého hľadiska menej užitočné, ako sa nás v škole snažili presvedčiť. Prečo teda nevyužívame na získavanie nových vedomostí o svete viac dobrodružstvo? Že sa nedá cestovať do minulosti či dovnútra atómu či ľudského mozgu? Ale „svet je stvorený z príbehov, nie z atómov,“ povedala kedysi Muriel Ruckeyser a okrem toho cestovať v čase, do atómov a do mozgov sa dá prostredníctvom filmu a v súčasnosti už aj novších médií. Je to overený spôsob, tak prečo sa u nás na Slovensku stále tvárimo, ako keby sme o ňom nič nevedeli? Asi preto, že ako národ ešte stále tak povediac ťaháme káčera.

„Niet spoločnosti ani kultúry, ktorá by nevychovala

a nevzdelávala mládež, niet komunity, čo by sa určitým spôsobom nestarala o chorých. No práve spôsob vzdelávania a liečenia je verným zrkadlom tej-ktorej spoločnosti, mimoriadne precízne vyznačuje jej smerovanie,“ cituje slovenská dokumentaristka Vladka Plančiková vo svojej diplomovej práci o deťoch v dokumentárnom filme prof. Wolfganga Mastnaka.

Napríklad už susedná Česká republika začala aplikovať na rôznych úrovniach systém tzv. „otevreného vzdelávania“ z iniciatívy spoločnosti EDUin, čo úplne prirodzene viedlo k rozsiahlym aktivitám v oblasti mediálnej výchovy detí a mládeže vo forme rôznych interaktívnych workshopov, či premietaní filmov ako náhrady za zastaranejšie formy výučby. Najďalej je v chápaní možností, ktoré ponúka audiovizuálna tvorba deťom, už dlhodo- bo Škandinávia, kde je film nielen prostriedkom výučby, ale dokonca často terapie a riešenia detských problémov najrôznejšieho druhu.

Aj na Slovensku sa nájdú ojedinelé iniciatívy s prekvapivo súčasným porozumením pre to, aký význam majú deti pre kinematografiu a jej budúcnosť a naopak. Väčšine

z nich dávame priestor v tomto čísle Kinečka. Problémom je však práve ich ojedinelosť a nedostatočná odpoveď zo strany administratívy a legislatívy. Ako keby komunikácia audiovizie s detským divákom bola akousi zábavkou, ktorú naša spoločnosť neberie tak celkom vážne. Výchovný koncert ešte stále stojí na piedestáli kultúrneho programu pre deti, ktoré si samé skladajú hudbu na iPhone a z vlastnej skúsenosti môžeme povedať, že keď pošlete ponuku premietania celovečerného filmu pre deti s ekologickou tematikou, môže sa vám stať, že sa vám bude riaditeľ školy vyhrážať žalobou.

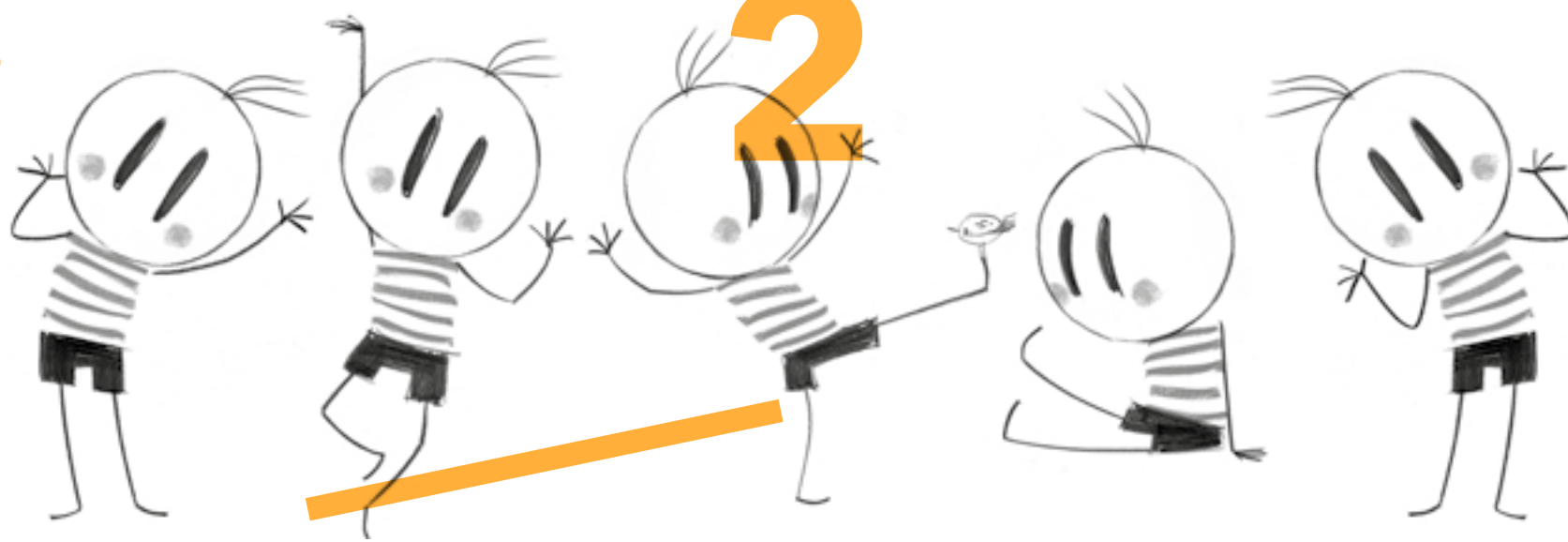
Keď som hľadala autora, ktorý by pre toto číslo Kinečka predstavil súčasnú slovenskú tvorbu pre deti, pochopila som, že sa tomu nielenže, že nikto z teoretikov nevenuje, ale väčšina z nich sa k ponuke postavila tak trochu pohrdavo, ako keby bol detský film podradnejšou témou. Podpora detských filmov sa záhadne vytratila aj z priorit Audiovizuálneho fondu. Pravdepodobne preto, že tak nejako príznačne sa našej slovenskej spoločnosti do budúcnosti pozeráť neoplatí.

Čitateľom Kinečka však nechceme kaziť náladu a chuť do čítania, naopak, na najbližších stranách sľubujeme veľa pestrého a inšpiratívneho obsahu na tému audiovizuálnej tvorby pre deti a mládež. Okrem toho, ide leto a to je obdobie, keď sa káčer ťahá celkom bezstarostne.

Eva K

Vydanie časopisu
finančne podporil

avf AUDIO
VIZUÁLNY
FOND



Vo svete detí je možné všetko!

O tom, že animácia nepredurčuje filmu žáner rozprávky a výlučne detského diváka sa už hovorí nejaký ten čas. Medzi tých, ktorí dokážu zaujať divákov rôznych generácií, sa nepochybne radí tvorba hollywoodskeho štúdia Pixar. Podobný úspech sa podaril aj animovanému filmu *Chlapec a svet* (O Menino e o Mundo, 2013) brazílskeho režiséra a scenáristu Alêa Abreu (AA).



Záber z filmu *Chlapec a svet*, zdroj: Filmtopia

Formálny minimalizmus, farebnosť, motivácia konania a ekologický presah sa podriaďujú perspektíve malého chlapca objavujúceho veľký svet. Abreu sa s detským hrdinom a jeho vnútorným prežívaním nezaoberal prvýkrát. Prechádzali mu oceňované krátke filmy *Sírius* (1993), *Espantalho* (Strašiak, 1998) a prvý celovečernák *Garoto Cósmico* (Vesmírny chlapec, 2007). Spolu sme sa rozprávali nielen o tvorbe nezávislého animovaného filmu, ale aj o situácii audiovizuálnej produkcie pre deti v Brazílii či o jeho fascinácii svetom detí.

LK Váš najnovší film *Chlapec a svet* získal obrovskú odozvu nielen u kritikov, ale rovnako u laických divákov. Uspokojit také veľké a rozdielne divácke tábory nie je maličkosť. Aký je najnovší recept na takýto úspešný film?

AA Nevie, či to dokážem úplne dobre vysvetliť, no *Chlapec a svet* je veľmi univerzálny film nielen pre svoj obsah, ale tiež preto, že je obrazom bez dialógov.

Je to film zrodený zo sily obrazov a vytvorený v podstate bez scenára, priamo z animatiku. Štruktúra zrodená z kontrastu medzi niečím veľmi realistickým, ale nazeraným z absolútne lyrického a fantastického uhla pohľadu.

LK Nie je to prvý raz, čo ste sa zhostili detskej psychológie prostredníctvom rozprávania príbehu z detskej perspektívy. Čo vás na ich svete najviac fascinuje?

AA Najfascinujúcejšou vecou na svete detí je, že všetko je možné. Vo filme *Chlapec a svet* umožňuje detská perspektíva objaviť planétu s dvoma mesiacmi, ich faunou, flórou, domami, autami, mestami.

LK Aká bola hlavná inšpirácia na vytvorenie príbehu o odvážnom chlapcovi?

AA Nezniteľná nádej dieťaťa.

LK *Chlapec a svet* ukazuje dva aspekty súčasnej civilizácie. Jeden je pestrofarebný, hravý, plný šťastia, ale ten druhý tvoria deformovaní ľudia, špinavé megamestá a strach z neúspechu. Chlapec spoznáva obe tieto mestá ako veľmi mladý. Aký je váš

názor: je lepšie izolovať deti od problémov reality alebo nie?

AA Zatiaľ vo všetky moje filmy poukazujú na nie úplne najšťastnejšie aspekty reality a nikdy som nemal pocit, že by s tým deti mali problém. Myslím si, že viac než obsah je dôležitá forma, ktorou je im prezentovaný.

LK Napriek tomu, že hlavný hrdina je malý chlapec, zdá sa mi nefér, aby sme o filme hovorili ako o iba detskom. Témy vášho filmu môžeme čítať v rôznych kontextoch, takže každá generácia rozumie deju na inej úrovni. Rátali ste s touto „nadgeneračnou zrozumiteľnosťou“ v procese výroby filmu?

AA Nikdy som sa pri tvorbe tohto filmu nezamýšľal nad konkrétnou cieľovou skupinou. Urobil som film, ktorý som chcel urobiť z úplnej úprimnosti a slobodne. Ale je naozaj ohurujúce ako nakoniec oslovuje rôzne vekové kategórie a divácke skupiny. Obyčajne o ňom hovorím ako o detskom a myslím tým aj toho, ktorý žije v dospelých. Dieťa je miesto, kde prežíva nezniteľná nádej, ktorú som už spomínal.

LK Ručne kreslený animovaný film znamená množstvo ťažkej práce. Z čoho ste sa najviac tešili po dokončení takého náročného projektu?

AA Po prvý raz v živote som bol spokojný s výsledkom svojej práce. Najväčšou radosťou bolo sledovať, ako sa film dotkol ľudí a ako ich dokáže preniesť do iných svetov. Grafická práca na filme bola naozaj náročná, ale umožnila vidieť nakoniec na plátne detaily v celom rozsahu farebných textúr, papiera atď.

LK Povedali ste, že ste boli prvý raz spokojný so svojou prácou. Prečo a čím sa to líšilo od vašich predchádzajúcich projektov?

AA Bol to ten pocit zadosťučinenia, keď som film prvý raz videl hotový. Napriek všetkej produkčnej náročnosti, umelecky išlo. Občas uvažujem, či nebolo všetko čo som predtým urobil vlastne prípravou na *Chlapca a svet*. Vidím v tom filme stopy a referencie zo všetkých filmov, ktoré som kedy vytvoril, rovnako ako stále sa objavujúcu tému návratu stratenej nevinnosti.

LK Aká je momentálna situácia v produkcii a kvalite animovaných filmov pre deti v Brazílii? Podporuje ju štát?

AA V Brazílii máme špeciálne zákony zvyšujúce animovaný film, a tiež špeciálnu pozornosť venovanú tvorbe pre deti a mládež. Kvalita vzrástla spolu s množstvom vyprodukovaných filmov, čo je prirodzené. Brazília momentálne prežíva veľmi špeciálny moment. Máme veľa nádejných autorov a silnú túžbu nájsť tu pravú cestu ako robiť film.

LK Čo ste sa naučili pri tvorbe filmu *Chlapec a svet*?

AA Na *Chlapcovi a svete* som sa naučil, kde je miesto režiséra v audiovizuálnej tvorbe. Film vytvorený radikálne a mimo veľkého priemyslu, scenár urobený priamo zo storyboardu, prakticky ani slovo ako písaný prostredníkom. Voľba detského pohľadu, ktorá odhaľuje jazyk filmu. A nakoniec asi pochopenie, že umelec je ten jediný, od ktorého závisí zrozumiteľnosť celého diela.

LK Mohli by ste nám prezradiť niečo viac o vašom pripravovanom *Voyagers of the Enchanted Forest* (Cestovatelia začarovaným lesom)?

AA Áno. Je o dvoch deťoch – zvieratkách stratených vo veľmi magickom, ale veľmi nebezpečnom lese. Obklopené gigantickými príšerami musia obe nájsť cestu von, teda cestu sily a priateľstva.

LK Ďakujem za rozhovor.

Lea Krišková



Film *Chlapec a svet* si počas celého júla a augusta pozrieš zdarma na <https://vimeo.com/ondemand/chlapecasvet> so špeciálnym kódom **KINCOforYOU**



Režisér Alê Abreu, zdroj: www1.folha.uol.com.br



Detské kino: nielen 3D animácia

Záber z filmu *Akcia Arktída*, zdroj: Film Europe

Po komunikácii so zástupcami troch distribučných spoločností na našom trhu (Asociácia slovenských filmových klubov, Continental Film a Film Europe) vznikol zoznam ôsmich filmov pre deti a mládež, ktoré budú uvedené v slovenských kinách v tomto roku, a začiatkom budúceho roka.

V nasledujúcom texte v skratke charakterizujem tému a žáner jednotlivých snímok, poukazujem na odlišnosti aj spoločné vlastnosti v ich spracovaní a načrtávam isté zovšeobecňujúce závery. Platnosť týchto záverov je podmienená reprezentatívnosťou daného výberu ôsmich filmov.

Film Europe uvedie do konca roka dva hrané filmy pre deti a mládež. Najprv *Akciu Arktída* (Operasjon Arktis, Grethe Bøe-Waal, 2014), dobrodružný príbeh z Nórska o troch súrodencoch, ktorí sa súhrou okolností ocitnú opustené na arktickom ostrove. Snažia sa prežiť v nehostinných podmienkach, ohrozované zimou, hladom a bielymi medvedmi. Hlavnou hrdinkou je najstaršia trinásťročná Julia. Dvom mladším dvojčatám Ide a Sindremu sa stáva náhradnou matkou. (Rodičia vystupujú prakticky iba ako epizódne postavy.) Učí sa prekonávať strach, ktorý jej doteraz vo vypätých situáciách zväzoval ruky. (Bojí sa nového prostredia, kam sa rodina presťahovala, odsúdenia a posmechu v školskom kolektíve.)

Súrodenci majú na začiatku problémový vzťah. Zvykajú si na spoluprácu, vyrovnávajú sa s podmienkami, ktoré sa úplne vymykajú pre nich doteraz bežnému pohodliu. Nielenže si musia sami nachádzať zásoby a variť z nich. Hlavne musia zabudnúť na moderné vymoženosti, ktoré boli vždy poruke alebo slúžili „samy od seba“ (elektrina, teplo atď.). Najstaršia dcéra sa napríklad vzdáva vegetariánstva a prechádza na dostupné konzervy alebo sušené mäso. (Nemyslím si, že ide o podpichovanie vegetariánov, skôr o zdôraznenie, že extrémne situácie si žiadajú extrémne riešenia. Alebo aspoň pragmatické.) Nemôžu sa orientovať pomocou GPS alebo Google máp. Internet ako zdroj informácií je nedostupný, jediné im ponúka denník, ktorý ostal v chatke po poslednom obyvateľovi, polárnom výskumníkovi. Na spojenie so svetom potrebujú sfunkčniť vysielaciu, žiadne mobily alebo Skype nie sú k dispozícii.

Keď sa pokúšajú dostať k ďalšiemu obyvateľovi ostrova, narážajú na tenký ľad, ktorý sa pod nimi preborí. Ida zachraňuje oboch, Sindreho i Juliu. V okolí sa potuluje hladná medvedica s mláďatom, raz zaútočí dokonca aj na chatku, odkiaľ cíti jedlo. Neskôr im vykradne zásoby, ktoré majú v podzemnej skrýši pri chatke. Sindre totiž jednej noci zabudne pivnicu zavrieť. *Akcia Arktída* obsahuje vzrušujúce prvky dobrodružnej drámy mimo civilizácie, živelné hrozby aj zrážky s predátormi. Ak sa konflikt s bielou medvedicou môže zdať už za hranou uveriteľnosti, odôvodňuje ho

naratívna postupnosť. Medvedica predstavuje vrcholnú bariéru, to, čo Juliu brzdí, čo je pre ňu už neuskutočniteľné. Ak ju neprekona, nedostane sa ďalej.

Bosorkina dcéra (Skammerens datter, Kenneth Kainz, 2015) je tiež severská hraná (ko)produkcia (Dánsko, Nórsko, Island, Švédsko, ale aj Česko) s hlavnou hrdinkou v rovnakom veku. Julia, podobne ako Dina, potrebuje prijať svoju identitu a postaviť sa nepriateľskému svetu. Žánrovo však ide o stredoveké fantasy. Dina je dcéra čarodějnice zvanej Pani hanby, od matky zdedila schopnosť vyčítať ľuďom z očí to, za čo sa vo svojom živote hanbia. Film sa uvádza v kinách s obmedzením od 12 rokov, nie je teda vhodný pre najmenšie deti. Obsahuje totiž násilné scény s drakmi, šermiarske a iné súbje aj s obeťami. Spojenie feudálnych nástupníckych intríg a prvkov fantasy ako mágia alebo draky prináša nevyhnutné porovnania k televíznej seriálu *Hry o tróny*. Aj bez tohto porovnania je zjavné, že súčasná popularita fantasy láka producentov investovať do rôznych variácií žánru. Vizuálne efekty tvoria podstatnú položku v rozpočte, na európske pomery sú dostatočne pôsobivé, predovšetkým spomínané draky a panorámy stredovekého mesta na útese nad morom.

Príbeh nie je natoľko priamočiary ani silný ako v *Akcii Arktída*, dramatická činnosť je rozdelená medzi väčší počet postáv a nie sú tak podrobne vykreslené, čo môže viesť k nižšiemu zaujatiu divákov a slabšiemu celkovému dojmu. Zdá sa tiež, akoby tvorcovia film plánovali ako prvú časť série, pretože na konci zápletky nie je úplne uzavretá. Či by však pokračovanie bolo rentabilné, je otázne. Téma nemá podľa môjho názoru dostatočne široký zásah a výdatnosť, aby si zasluhovala spracovanie v podobe diológie či trilógie.

Z troch detských filmov, ktoré pripravuje do distribúcie ASFK, sú dva zástupcami japonského anime. Prvý, *Cesta do fantázie* (Sen to Chihiro no kamikakuši, Hajao Mijazaki, 2001), sa bude premietiť ako súčasť Projektu 100. Dnes už klasiku žánru a detského filmu vôbec vytvoril zrejme najpopulárnejší režisér anime Hajao Mijazaki. *Cesta do fantázie* bola ocenená Oscarom za najlepší celovečerný animovaný film a v roku 2005 ju British Film Institute zaradil do prvej desiatky výberu 50 filmov, ktoré by ste mali vidieť do veku 14 rokov. Aj tu je hlavnou hrdinkou dievča – desaťročná Chihiro. Podobne ako deti z *Akcii Arktída* či Dina, dcéra čarodějnice, Chihiro sa dostáva do neznámeho prostredia. Opustený zábavný park sa s príchodom večera mení na rekreačný rezort pre duchov. Chihiro sa musí sama vyrovať

s jeho nástrahami a musí zachrániť aj svojich rodičov, ktorí sa premenili na prasatá. Novinka *Chlapec vo svete príšer* (Bakemono no ko, Mamoru Hosoda, 2015) názvom napovedá, že opäť pôjde o príbeh dieťaťa v tajomnom, cudzom svete. Tým nadväzuje na Mijazakiho, ale zobrazovaním psychických stavov film prezrádza inšpiráciu aj u iného majstra anime, Satoši Kona. Vzhľadom na charakterový oblúk (chlapec Kjúta v príbehu dospieva) a násilnosť niektorých scén snímka spolu rovnako ako *Bosorkina dcéra* nie je vhodná pre najmenšie deti.

Aj tretí titul v ponuke ASFK je animovaný, avšak *Tout en haut du monde* (Až na severný pól, Rémi Chayé, 2015) reprezentuje európsku, presnejšie francúzsku 2D animáciu. Premiéru mal pred rokom v júni na medzinárodnom festivale animovaných filmov v Annecy, kde získal cenu divákov. Rovnako ako *Akcii Arktída* sa odohráva na ďalekom severe. Dej je zasadený do Ruska na konci 19. storočia. Pätnásťročná Saša sa vydáva hľadať stratenú loď svojho starého otca, nebojácneho prieskumníka. Nevrátil sa totiž zo svojej poslednej výpravy na severný pól. Okrem lásky k dedovi Sašu poháňa aj túžba uchrániť rodinnú česť. Na petrohradskom dvore jej starého otca ohovárajú ako megalomaniaka. V konflikte sa tak ocitajú dve tradičné hodnoty: poslušnosť voči rodičom (podľa nich sa má zmieriť s dedovou smrťou) a dobré meno rodiny.

Ratchet a Clank: Strážcovia galaxie (Ratchet and Clank, Kevin Munroe, Jerrica Cleland, 2016), americko-kanadská 3D animácia, nemá, samozrejme, nič spoločné s hraným hitom *Strážcovia galaxie* z roku 2014. Je založená na rovnomennej konzolovej videohre z roku 2002, ktorá rozbehla úspešnú sériu. Ako býva pravidlom pri adaptáciách hier, aj tento film si vyslúžil prevažne negatívne kritiky. Producentov a distribútorov určite viac mrzí komerčný neúspech, v severoamerickom teritóriu táto superironická akčná sci-fi komédia prepadla. V prvom polroku 2016 celosvetovo cieľové skupiny v kinách ovládajú *Zootropolis* a nová *Knihá džungle*. Ratchetovi a Clankovi nepomohol ani ďalší diel hernej série, vydaný súběžne s filmom. Na Slovensku môže byť vývoj odlišný, keďže na konci júna už bude väčší odstup od uvedenia spomínaných trhákov, než na konci apríla, keď bol film uvedený v amerických kinách.

Humor hollywoodskych 3D animácií často mieri aj na dospelých, respektíve rodičov. Okrem *Racheta a Clanka* to platí aj pre ďalšiu snímku v distribúcii Continental Filmu s očakávanou premiérou v septembri. *Bociany* (Storks, Nicholas Stoller, Doug Sweetland, 2016) vo svojej premise využívajú pomerne bežný jav, keď rodičia „nestíhajú“ sledovať moderné trendy a prepadávajú ich jedna z najstarších otázok: Kam ten svet speje? S bocianmi si tradične (to slovo je dôležité) spájame predstavu, že nosia deti. Scenárista Nicholas Stoller poňal túto predstavu doslovne ako službu, poskytovanú korporáciou (mechanizmus prevzatý z *Monsters, a. s.*). S háčikom, že firma sa aktuálne preorientovala z doručovania detí na doručovanie zásielok od internetového

predajcu. (Skrýta reklama pre giganta, ktorý zatiaľ u nás nemá sklad.)

Synopsa pre *Fantastické zvery a ich výskyt* (Fantastic Beasts and Where to Find Them, David Yates, 2016) spomína „extrémistickú organizáciu“ a „nárast strachu, násilia a napätia“. Dá sa očakávať, že výsledný hraný film (aj vzhľadom na protagonistov v dospelom veku) bude odporúčaný skôr divákovi od 12, možno 15 rokov. Komerčné ciele snímky, ktorá sa odohráva vo svete masovo populárnej knižnej a filmovej série *Harry Potter*, vôbec nemusia byť ohrozené. Napokon, pôvodní detskí fanúšikovia už odrástli, zkladajú si postupne rodiny, budú vodiť na premietania svoje deti a napomáhať tak vzniku novej generácie potterovských fanúšikov. Scenár napísala sama J. K. Rowling podľa vlastnej knižnej predlohy, David Yates režíroval už posledné štyri filmy série a obsadenie je prvotriedne (mená ako Eddie Redmayne, Katherine Waterston, Colin Farrell, Jon Voigt, Ron Perlman). No zároveň tento projekt pripomína jacksonovskú „hobitiu trilógiu“, nadväzujúcu na úspech trilógie *Pán prsteňov*. Ledva 130-stranová „učebnica“ pre prvákov na čarodějníckej škole sa pod rukami Rowlingovej a ďalších producentov tiež rozkysla na scenáre troch filmov.

Opisovaná vzorka ôsmich filmov, ktoré sa do konca roka dostanú do slovenských kín, je dostatočne tematicky a žánrovo rôznorodá, aby si z nej najmladší diváci, ich rodičia, ale aj tínedžeri mohli vybrať podľa svojich záujmov. Keďže to stále nie je samozrejmé, treba vypichnúť skutočnosť, že polovica z nich sa sústreďuje na dievčenské hrdinky. Opakujú sa v nich motívy prekonávania strachu, preberania zodpovednosti za seba i za iných, klasické modely detských a mládežníckych naratívov, povzbudzujúce formovanie celistvej osobnosti. Konfekčné 3D animácie s ich takmer čisto zábavnou funkciou do istej miery vyvažuje ASFK uvádzaním zástupcov japonského anime a európskej tvorby. V hranom filme primárne komerčný motív *Fantastických zverov* vyvažuje dvojica škandinávskych produkcií: v žánri fantasy *Bosorkina dcéra* a v „realistickom“ stvárnení *Akcii Arktída*.

Ratchet a Clank: 23. 6. 2016 (Continental Film)

Bosorkina dcéra: 7. 7. 2016 (Film Europe)

Bociany: 22. 9. 2016 (Continental Film)

Cesta do fantázie: 29. 9. 2016 (ASFK)

Akcia Arktída: 3. 11. 2016 (Film Europe)

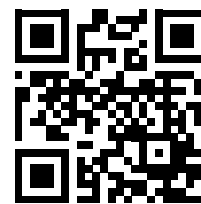
Fantastické zvery a ich výskyt: 17. 11. 2016 (Continental Film)

Až na severný pól: 15. 12. 2016 (ASFK)

Chlapec vo svete príšer: 19. 1. 2017 (ASFK)

Juraj Kovalčík

1 Asociácia slovenských filmových klubov



← Zistite, kde práve ktorý film premietajú a choďte si ho pozrieť!



Plagát k filmu *Fantasia* (1940)

4

Predstavy filmárov o svete, ktorý neexistuje

Fantázia. Fascinujúce slovo. Otvára brány tajuplných ríš, mení sny a tajné túžby na realitu, prináša démonov i silných nepriateľov. Hranica medzi skutočnosťou a výmyslom nás desí a fascinuje zároveň. Možno aj preto sa filmový žáner fantasy stal v posledných rokoch takým populárnym. Veď aký suchopárny by bol reálny život bez snívania.

Je fascinujúce, ako dokázala fantasy zblížiť svet detí a dospelých a dať mu takú tenkú hranicu. A je to aj logické, pretože tam, kde deti skončili s dobrodružstvom Atreya z *Nekonečného príbehu* valiaceho sa cez ríšu Fantázie, pokračujú dospeljší s o čosi drsnejšími výletmi Barabara Conana. Je viac než pravdepodobné, že detské spomienky sa v dospelosti viažu na tento žáner ako nostalgia za niečím naivným a jednoduchým. Aj vďaka tomu patrí tento žáner k tým najperspektívnejším.

Čo je to fantázia?

Mýty a legendy sprevádzajú náš svet od jeho počiatkov. Príbeh sa stal súčasťou našich životov. Ľudia si radi vymýšľajú, fabulujú, rozvíjajú možnosti, prekrucujú fakty, len aby dali vznešenosť svojmu pôvodu, vysvetlili si minulosť a predvídali budúcnosť. Vďaka tomu sme sa dokázali zblížiť s prírodou aj Bohom. A žáner fantasy má v sebe prvok mágie a zázraku, no najmä úniku od reality. Zahráva sa s nadprirodzenými udalosťami, kúzľami, mení nemožné na možné. Svet bosoriek, mágov, obrov a kyklopov je vytiahnutý z rôznych mytológií a folklórnych príbehov zachovaných vďaka ústnej tradícii. V mnohom súvisel aj s exotickými svetmi, ktoré sme objavovali len postupne, keď prví dobrodruhovci a cestovatelia opísavali slony a nosorožce ako monštrá. Vykresľovaním a následným skresľovaním reality pracovala fantázia na plné obrátky. A už od čias Platóna si aj filozofi lámali hlavu nad podstatou fantázie. Mnohí ju pokladali za nebezpečnú, vraj nás odtrháva od reality a mení na nekontrolovateľných rojkov. Ďalší zase cez ňu vysvetľovali nevysvetliteľné javy. Náboženstvo bolo ďalším silným determinantom, boj dobra a zla je priamo

nasadený z biblických princípov. V pohanských ságach je zase zachytená túžba po dobrodružstve a zmene svojho osudu. Slávny psychoanalytik Sigmund Freud bol presvedčený, že fantázia vyvoláva v ľuďoch strach, cez ktorý získavame mravoučné poučenie. Anglický spisovateľ J. R. R. Tolkien si zase myslel, že klasické detské príbehy od bratov Grimmovcov či bájkara Jeana de La Fontaineho pôvodne nevznikli pre deti, ale pre dospelých, ktorých takto chceli zmraviť. A to je ten paradox, pretože presadzovaný názor v moderných dejinách tvrdil, že realistickým dielam dávajú prednosť skúsení čitatelia, kým fantastika je hlavne pre deti únikovou cestou z reality. Fantázia nemusí nutne súvisieť len s detským svetom, veď všetci ľudia bez ohľadu na vek radi snívajú. Je však pravdou, že v posledných rokoch je tento žáner určený prevažne pre detského diváka či čitateľa, hoci v mnohých prípadoch je saturovaný aj ako rodinná zábava.

Fantázia vo filmových dejinách

Už v ére nemých filmov existujú prvé pokusy o sfilmovanie fantasy príbehov. Súviselo to so samotným prístrojom kamery, ktorý zrazu umožňoval splnenie najrozličnejších predstáv. Vidieť na filmovom plátne rútiaci sa vlak bolo síce neskutočné, ale ľudia nechceli mať iba zachytenú holú realitu. Túžili vidieť tie fantastické svety, o ktorých predtým čítali v rôznych románoch. Konečne tu boli technické riešenia, ktoré to umožňovali, no na druhej strane film do značnej miery zahubil imagináciu bežných ľudí. Tvorcovia typu Georges Méliés, Douglas Fairbanks a Ferdinand Zecca im priniesli vlastné zhmotnené vízie, čím pasivita publika naberala na obrátkach. S tým však rástla sila

filmu ako média, ktoré dokáže vytvoriť neskutočné svety s takou presnosťou a citom pre detail, ako sa dovtedy nepodarilo ani divadelníkom, ani literátom. Zaujímavý obrat nastal v Nemecku, kde režiséri Robert Wien Fritz Lang a Friedrich Wilhelm Murnau z ľudského povedomia vytiahli abstraktné i reálne zlo, čoho sa čoskoro chytili aj americké filmové štúdiá. Universal Studios prinieslo v tridsiatych rokoch dvadsiateho storočia snímky *Dracula* a *Frankenstein* a prítomnosť nadprirodzeného už nebolo iba súčasťou experimentovania, ale stalo sa súčasťou mainstreamovej zábavy. Fantázia mala veľmi dobrý podklad v príbuznom horore a sci-fi, od ktorých bol iba krôčik k budovaniu vlastného žánru. A samotné námety sa začali čoraz viac uchýľovať k ľudovým povestiam a rozprávkam: francúzsky básnik Jean Cocteau sfilmoval klasickú rozprávku *Kráska a zvieratá* (*La Belle et la bête*, 1946) v hlavnej úlohe s Jeanom Maraisom a Josette Dayovou. Jednoduchý príbeh dal vyniknúť rôznym alegóriám, ale aj výtvarnej stránke a stal sa akýmsi kompromisom medzi umeleckým a komerčným uvažovaním. Umelecké filmy inšpirovali Hollywood poukázaním, že s fantáziou sa dá pracovať ako s niečím neabstraktným. Veľmi dobre si to uvedomili vo Walt Disney Studios, kde kombinácia hudby, humoru a vypracovanej animácie premenila fantáziu na dôslednú skutočnosť. *Pinocchio* (1940), *Snehulienka a sedem trpaslíkov* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), *Malá morská víla* (*The Little Mermaid*, 1989), *Alica v krajine zázrakov* (*Alice in Wonderland*, 1951), to všetko sú filmy, ktoré zabávali a vychovávali celé generácie divákov. Vychádzali z klasických rozprávkových príbehov a veľmi jasne vymedzili dobro a zlo. Určili stereotypy jednotlivých charakterov a po čase získali jednoliatu mustru. Existuje v nich iba jeden pohľad na vec, jasný kladný a záporný hrdina, pričom druhá strana nemá priestor na vyjadrenie svojich motívov, a keď áno, sú to väčšinou egoistické pohľadky či rôzne výstrednosti. Bol to predovšetkým animovaný film, kde sa dala fantázia ľahšie znázorniť, čo však bola výzva aj pre režisérov hraných snímok. V roku 1939 vznikol populárny detský muzikál *Čarodejník z krajiny Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), ktorým chcelo štúdio MGM konkurovať práve spomínanej Disneyho *Snehulienke*. Hoci námiet čerpal z konvencií muzikálového žánru, vytvoril zaujímavý ucelený príbeh, na ktorom pracovalo až päťnásť scenáristov. Detský divák sa stotožnil s hlavnými postavami a už si nemusel v duchu predstavovať, ako by asi vyzeral živý strašiak, plechový rytier či bojazlivý lev. Až kvarteto režisérov pracujúcich na tomto filme to spravilo za nich. A boli tu čarodejnice, také obľúbené postavičky z rozprávok. Tie súdržne robili deťom zle v mnohých filmoch, spomeňme napríklad *Bosorky* (*The Witches*, 1990), *Hokus Pokus* (*Hocus Pocus*, 1993) či *Matilda* (1996), pričom im najviac pomáhalo to, že v ne dospelí jednoducho neverili. Filmári tak vlastne vyjadřili, aká slabá dôvera panuje medzi dospelými a ich deťmi.

Zostarnúť či nie?

A stala sa zaujímavá vec. Deti chceli predčasne dospieť. Vo filme *Veľký* (*Big*, 1988) má táto detská túžba dvojaké následky. Hlavný hrdina, trinásťročný Josh vidí vo svete dospelých samé výhody. Je frustrovaný toľkými maličkosťami, ktoré musí dieťa prežívať, že jedného dňa hodí do tajomného automatu mincu s priáním stať sa „veľkým“. A hneď nasledujúci deň sa, premenený na tridsaťročného muža stelesneného hercom

Tomom Hanksom, začína konfrontovať so skutočným svetom. S peniazmi, mocou a možnosťou robiť si „čo len bude chcieť“ však prichádzajú aj povinnosti, únavy, stres, intrigy a veľká zodpovednosť. Magické na tomto filme je to, ako si hlavný hrdina dokázal zachovať svoju detskú naivitu. Režisér tým poukázal na fakt, ako všetci v sebe máme fantáziu a zmysel pre hru, ale plynúcimi rokmi na ňu zabúdame. Kto raz predčasne stratí svoje detstvo, tomu bude chýbať do konca života. V dnešnej spoločnosti zase nastáva zaujímavý posun, keď sa mnohí dospelí, naopak, snažia všemožne zabrániť tomu aby dospeli, prijali zodpovednosť, povinnosti a svoju úlohu v živote. Z bezstarostného detstva nechcú byť uvrhnutí do tvrdej reality, radšej túžia snívať a len tak plynúť svojou fantáziou, celkom ako Peter Pan – vládca Krajiny – Nekrajiny, ktorá zhromažďuje deti, čo odmietli stať sa dospelými. S pocitom zodpovednosti sa pohrávajú aj rôzne fantasy série pre vyspelejšieho detského diváka, ako je *Harry Potter*, *Pán Prsteňov* a *Narnia*. Ukazujú, ako bojovať nielen s vonkajším nepriateľom, ale hlavne s vnútornými pochybnosťami, či už ich stelesňuje magický prsteň, zdedené čarodejnícke schopnosti po rodičoch alebo tajomný portál vedúci do iného sveta. Iba odmietnutím vlastnej pýchy dokážu hlavní hrdinovia poraziť agresívne zlo. Násilie nie je vo fantasy také bagatelizované ako v hororoch, skôr je podané o čosi naivnejšie. Dokonca ani v mnohých príbehoch pre dospelých sa nepoužíva krv. Existuje však jeden detský film, ktorý sa až po rokoch javí omnoho depresívnejšie, než keď sme ho pozerali ako deti. *Nekonečný príbeh* (*The NeverEnding Story*, 1984) bol famóznym prepojením reality s fantáziou. A zároveň záslužný v tom, ako deťom vysvetlil, že smrť je bežnou súčasťou našich životov. Hlavný hrdina Bastien sa po úmrtí matky uťahuje do vlastného vnútra, prestáva si rozumieť s otcom, fláka školu, až nakoniec v jednom antikvariáte narazí na tajomnú knižku, ktorá otvára brány do ríše Fantázie. A Bastien píše svoj vlastný príbeh. Neuvedomuje si však, že jeho súkromný smútok ohrozuje túto krajinu. Fantáziu zasiahne ničota, čo je vlastne zhmotnená depresia, ktorej slúži Gmork berúci na seba podobu zlého vlka, proti nemu stojí Bastienovo fantazijné alterego Atrey. Medzitým smútok ničí všetko, čo mu príde do cesty – Atreyovho koňa Artaxa utopí v močiaroch beznádeje a Kameňožrúta s obrovskou korytnačkou Morlou zase „požerie“ ich vlastnú apatia. Ale je tu nádej v podobe bláznivého škriatika Engywooka, lietajúceho draka Falka a Bastienove spomienky na mŕtvolu matku. Nakoniec všetko pohltí ničota, zostane iba chlapec z ríše ľudí a cisárovná z ríše Fantázie, a jedno zrníčko, v ktorom sa zračí chlapcov nový život. Už žiaden smútok, život musí pokračovať ďalej.

Útek do vymyslených svetov

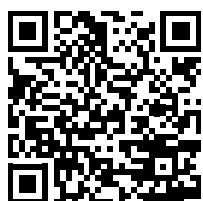
Deti si naozaj v krajných situáciách radi vymýšľajú miesto, kde sa cítia bezpečne, kam utekajú pred problémami zo sveta dospelých, hoci aj tam na nich číha nepriateľ berúci na seba podobu napríklad rozprávkového bytosti. Takýmto miestom bola de facto aj mystická krajina Narnia, kde štyria súrodenci Peter, Susan, Edmund a Lucy nachádzajú útočisko pred druhou svetovou vojnou. Alternatívnymi svetmi sa deti bránia realite a cez vlastnú predstavivosť bojujú so svojim strachom. Veď už autor knižnej predlohy Narnie, C. S. Lewis vravel, ako v detstve

utrpel mnohé fóbie a fantázia bola iba primeranou reakciou na ne. Tým, ako vo fantázii premieňame svoj strach na reálny obraz bosorky, zlého obra, chamtivého trpaslíka či krvilačného elfa, vieme, proti akému nepriateľovi stojíme, alebo aspoň zabudneme na to, že zlo šíria tí najbližší, ktorí by nás mali najviac chrániť. Veľmi brutálne tento exil spracoval mexický filmár Guillermo del Toro vo filme *Faunov Labyrint* (Pan's Labyrinth, 2006), ktorý je viac určený pre dospelého diváka. Táto snímka má viacero vrstiev, jedna z nich funguje ako klasická rozprávka, tá druhá zase ako psychologická dráma. A všetky spejú do tragického konca. Príbeh desaťročnej Ofélie je podaný cez klasickú animozitu medzi dobrom a zlom cez rôzne symboly a postavy, ktoré vychádzajú z egyptskej či gréckej mytológie. Rozprávkový pohľad dievčiny je zasadený do brutálneho fašistického Frankovho režimu vo filme stelesneného sadistickým otčimom Vidalom, za ktorého sa jej matka Carmen vydala. Ofélia prechádza duchovným prerodom tým, ako sa zmierňuje s nelahkou životnou situáciou. Jej intuícia blúdi v labyrinte reality a mystéria, je znechutená a túži po zabudnutí, pomste i odpustení. Vymýšľa si príbeh, kde je vyvolanou princeznou z podsvetia, ktorá po splnení troch úloh od Fauna dostane prísľub, že všetko bude v poriadku. I v skutočnosti sa musí obetovať, aby zachránila ďalšie životy. A za svetom ľahkovážnych faunov a satyrov dýcha skutočný netvor – človek schopný všetkého. Detská psychika si vie s úzkosťami poradiť omnoho smelšie, keď sa posilní svetom fantázie. Keď všetko má svoju alegóriu a vysvetlenie. V tomto je žáner fantasy nesmierne cenný. Učí deti bojovať nielen s vlastným strachom, ale aj s nepochopením okolia, ako je zase možné dobre vidieť v novšom filme *Most do krajiny Terabithia* (Bridge to Terabithia, 2007), kde režisér Gabor Csupo ani neskrýva, že si to hlavné hrdinovia Jess a Leslie celé iba vymýšľajú. Táto dvojica si vybuduje vlastné kráľovstvo so svojimi pravidlami, kde už nie sú viac outsidermi vyvrhnutými zo spoločnosti detí. Takéto pevné kamarátstvo je pre život veľmi dôležité a postupne dokáže vrátiť človeka z fantázie do ríše ľudí.

Budúcnosť fantázie?

Dnešné umenie ukazuje, že ľudia už majú dosť reálnych situácií, každý príbeh preto musí obsahovať aspoň kúsok fantasy alebo mysterióznych prvkov. Vznikajú tak nové svety, ktoré sa už neinšpirujú v dávnych rozprávkach, ale vytvárajú vlastnú mytológiu, jazyk, architektúru, folklór – skrátka vlastné univerzum. S touto požiadavkou prichádzajú filmári, ktorí sa presne špecializujú na tieto novodobé eposy, ako napríklad James Cameron. Počítačová animácia medzičasom tak pokročila, že ich vízie sa dokážu naplno zhmotniť. Uvidíme, aký trend prinesie oblasť detského fantasy v ďalšej dekáde, ale už teraz je jasné, že bude naberať detailnejšie a epickejšie kontúry. A čoraz častejšie po ňom bude siahajť aj dospelý divák.

Daniel Hevier ml.



← Najslávnejšia tragická scéna v detskom filme – Nekonečný príbeh.

Cesta do pekla dláždená - čiže podaj prst...

Hraný debut autorskej dvojice Kristiny Grozevovej a Petra Valčanova *Lekcia* imponuje strohosťou a vnútornou logikou, s akou rozvíja obraz sociálnej bezperspektívnosti v stagnačnom ovzduší posttotalitného turbokapitalizmu.

Konfrontuje v ňom vzťah školskej triedy s učiteľkou a vzťah učiteľky s okolitým svetom, keď nezodpovedný manžel dostane učiteľku do úzkych a ona v časovej tiesni hľadá východisko či pomoc, podobne ako ich hľadala protagonistka filmu bratov Dardennovcov *Dva dni a jedna noc*. Dokonca aj vnútorný príbeh sa točí okolo rovnakej osi, keďže obom ženám ide o to, uchovať si ohrozené obydlie a s ním aj sociálny status. Ibaže francúzska verzia sa odohráva v stabilizovanej a relatívne blahobytnej spoločnosti, kým bulharská situuje dej pod povrch malomestského hmeženia na rozhraní chudoby a bohatstva v podobe zákona džungle, ktorý pojem morálky odsunul medzi iné haraburdy.

To však nikdy neplatí všeobecne, tu rozhodne nie pre protagonistku *Lekcie* Nadu, ktorá je odhodlaná vrátiť mu aspoň v triede váhu a platnosť. A tak autori rámcujú príbeh svorníkom zhodnej scény, kde sa na tabuli objaví po anglicky písaná veta „Ktos mi práve ukradol peňaženku“. Po chvíli síce pochopíme, že sme na hodine angličtiny, no tá veta aj tak nekonotuje iba jazykovú, ale aj sociálnu rovinu, lebo krádež sa naozaj stala a jednu líniu príbehu tvorí učiteľkin pokus primäť zlodēja priznať sa. Keď sa v závere na tabuli vynorí znova, situácia je už iná, lebo učiteľka má sama na hlave maslo až-až a už len čaká, kedy spadne klietka. A pritom predsa zápasila o dobrú vec...

To nás vracia k *Lekcii*, predkladanej vo dvoch rovinách. Jednak v rovine školskej triedy, kde učiteľka udeľuje žiakom lekciiu zodpovednosti za svoje skutky. Jednak v rovine triedy ako mikrobunky spoločnosti, v ktorej morálku vytláča rakovina korupcie a sebestva ako normy. Materiálne túto rakovinu symbolizuje od začiatku karavan, ktorým si Nadin muž, flákač a ožran s črtami ublíženého nevinatka, zväčšuje svoje ego na úkor životne

dôležitých splátok. Z karavanu, ktorý rodina ani nepotrebuje, sa od začiatku vykluje nepojazdná kraksňa, ktorú zub času mení na šrot, zároveň však predstavuje balast, potápajúci rodinnú ekonomiku bez Nadinho vedomia, kým pri dverách nezazvoní exekútor. Nadina rodina tak modelovo reprezentuje milióny rodín západného sveta, ktoré si až do prasknutia bubliny z rôznych dôvodov žili nad pomery, kým sa nezošuchli do slepej uličky. Napriek modelovosti sa však príbeh odohráva v prostredí špecificky bulharskej atmosféry, kde veci prebiehajú akosi smradlavejšie, chrapúnskejšie, bez obalu.

Filmov zo školského prostredia sú tisíce, vznikli aj na Slovensku, a vždy odrážajú čosi z doby a sociálnej atmosféry miesta vzniku. V našom prípade sa, kvôli kontrastu, vnucuje spomienka na Brooksovu verziu školskej atmosféry *Džungľa pred tabuľou* z roku 1955, kde sa učiteľ plný ideálov pokúša priviesť americký rasový mix poznačený agresivitou z chudoby rodinného zázemia k tolerancii a empatii, a po hollywoodsky sa mu to aj podarí. *Medzi stenami* Laurenta Canteta z roku 2008 kreslí s autobiografickou autenticitou podobný zápas učiteľa o dušu najvyhranejších predstaviteľov francúzskeho multietnického kotla, ktorým sa úspešne pokúša obrúsiť hrany a priviesť tak triedu k vyššej súdržnosti. Obidva filmy spája to, že žiaci sú živí, často agresívni, vzťahy sa podchvíľou vyhrotia na ostré nože – slovom, v triede pulzuje energia mladosti a neskrotnosti.

Nadina trieda je vyslovený opak. Nemá výrazné postavy, nestvára pestvú, vcelku sa školskému režimu podriaďuje a nebyť krádeže, čo je aktívny čin, takmer by na ňu sedelo úslovie *kde ma položíš, tam ma máš*. Ten obraz pasívnej manipulovateľnosti mládeže, ktorou viac-menej nič nehne, naháňa strach. Sem teda privedlo štvrtstoročie

bezbrehej slobody neoliberalnej korupcie a absencie hodnôt budúce občianstvo spoločnosti, kde angažovanosť hrávala v dejinách spravidla významnú úlohu? Človeku sa až natíska otázka, či bulharská lekcia neodpovedá našincovi tak pomimo aj na to, ako sa v kedysi protifašistických regiónoch Slovenska, kde teraz zdochol pes, zrodila *mládež nová, mládež Kotlebova*.

Isteže, tieto asociácie bežia mimo hlavnej príbehovej línie, vinúcej sa okolo čiernevlasej učiteľky v sošne formovanom podaní Margity Goševovej, ktorá svojou ovládanou, bezúsmevnou vážnosťou tak pripomína vznosné ženské postavy z gréckej autorskej línie Julesa Dassina. Tragikomika jej krokov sa rodí zo stretu zásadovosti s nedostatkom empatie, ale aj z postupného drobenia morálnych nárokov, ktoré kladie na seba aj okolie. Už hneď pri vyšetovaní krádeže hrá tak trochu úlohu slona v porceláne, no keď návšteva exekútora spustí jej preteky s časom, presúva nás to na pôdu poviedkového filmu pospájaného spoločným motívom – tu snahou rýchle prísť k peniazom. Napodiv, možnosti sú, dokonca u vlastného otca, boháča, ktorý si v luxusnej vile užíva s puškou, mladšou než Nada, a nie je to možnosť jediná. No v Nadi, ktorej tieseň vnútri odhodlanie zo svojej nekompromisnosti spustiť, sa zakaždým vzbúri čosi, čo je silnejšie než rozhodnutie prihrbiť sa, takže namiesto dovŕšenia ponižujúcej operácie výbuch sledovaný cieľ zmarí. Tie sucho, s odstupom kreslené tragikomické „scény z bulharského života“ svedčia, že v korupčnom a ksebehrabskom prostredí sa nedá zachovať si charakter, pokiaľ nás situácia doženie k tomu, že od neho niečo chceme. Naproti tomu súbežný permanentný zápas s byrokratickými záťarasmí zreteľne smeruje ku kafiáde, a keď prirátame Nadinu nepredvídanosť a občasnú skraty, neprekvapí, keď Nadin konečný krok vybočí do absurdity woodyallenovského *Chmatni prachy a ujdi*. Lenže toto Bulharsko si s Woodym Allenom nemá čo povedať, hoci sám film pri všetkej bezvýchodiskovosti oplýva sardonickým humorom a podchvíľou núti zasmiať sa, hoci trpko.

Viaceri kritici spájajú príbeh s Dostojevského *Zločinom a trestom*. Podľa mňa siahajú vedľa, lebo Raskolnikov si pre svoju vraždu úžerničky vopred vybudoval racionálne morálne zdôvodnenie – a až po čine príde na to, že racionálne zdôvodnenie nestačí. V reálkapitalizme posttotalitného typu, ktorý na troskách realsocu vybudoval neoliberalizmus, si z takýchto dilem nik nerobí ťažkú hlavu. Zločinom je len zločin, na ktorý sa príde, teda v duchu jedenásteho prikázania, ako ho ironicky sformuloval Martin Luther King: *Nedať sa chytiť*. To však s Raskolnikovou morálnou dilemou nemá nič spoločné.

Ostáva však *Lekcia* ako jasnozrivá, mrazivá sonda do reálkapitalizmu nielen po bulharsky, kde autorský zorný uhol napodiv ponúka viac než dosť komických až kafkovských prvkov, hoci je to humor zavše šibeňičný.

Pavel Branko

Plagát k filmu *Lekcia*, zdroj: Film Europe



Pluto deťom

Dlhometrážna animovaná tvorba, ktorá sa na Slovensko dostala do distribúcie, je vo väčšine prípadov reprezentovaná americkými filmami pre deti. Akékoľvek iné animované celovečeračky sa k nám dostávajú málo a ak predsa, ich návštevnosť v našich kinách je neporovnateľná.

My sme sa pokúsili spraviť krátky výber z Ameriky aj z Európy, keďže filmom pre deti sa už nejaký čas venujeme. A kto sme? Sme animačné štúdio *plutoon* a už nejaký čas pracujeme na vlastnom animovanom filme pre deti, takže trávime veľa času sledovaním tých ostatných. Nech nám náhodou niečo neujde.

Toto sú teda filmy, ktoré považujeme za zaujímavé. Niektoré pre ich scenár, výtvarnú koncepciu, animáciu či dosah na cieľovú skupinu. Iné pre to, čo dosiahli, či nedosiahli aj keď chceli.

Začínáme prirodzene v Amerike

...a to filmom filmom *Mimoni* (*Minions*, réžia: Kyle Balda, Pierre Coffin, 2015), ktorý vo svete dosiahol veľké úspechy. Zaradil sa na druhé miesto v rebríčku najviac zarábajúcich animovaných filmov v histórii a prekročil tržby magickej miliardy dolárov. Očakávania boli zmiešané, keďže už tu bolo niekoľko pokusov vyrobiť film o obľúbených vedľajších postavách z iných filmov. V porovnaní s ostatnými to tentoraz dopadlo nad očakávania. Aj slovenskí diváci tento filmový počín ocenili, a tak sa aj na Slovensku zaradili *Mimoni* na prvé miesto v návštevnosti za minulý rok. Veľký podiel na úspechu má určite aj crossmediálna kampaň, v ktorej sa na nás postavičky žltých hrdinov rútili z každej strany. Tento film je určite dôkazom toho, ako reklama pôsobí na ľudí. Treba však povedať, že aj predchádzajúce filmy *Ja, Zloduch* (*Despicable me*, réžia: Pierre Coffin, Chris Renaud, 2010) a *Ja, Zloduch 2* (*Despicable me 2*, réžia: Pierre Coffin, Chris Renaud, 2013) v ktorých sa *Mimoni* prvý raz objavili, mali veľký úspech, takže pôda pre vznik tohto filmu bola vynikajúco vybudovaná. Príbeh síce nie je ničím výnimočný a neprináša žiadne presahy, no hlavní hrdinovia a ich humor si vystačia sami. Napriek veľkému diváckemu úspechu sa film stretol s neporozumením kritikov, vďaka čomu nebol ani nominovaný na Oscara.

Z veľkolepej americkej produkcie vyšiel minulý rok aj film *V hlave* (*Inside Out*, réžia: Pete Docter, Ronaldo Del Carmen, 2015) spoločnosť Walt Disney Pictures a Pixar Animation Studios, ktorý tento rok vyhral Oscara za najlepší animovaný dlhometrážny film. *V hlave* považujeme za veľmi

dôležitý film a nie je to pre jeho výtvarné spracovanie. V tomto smere je to jeden z mnohých, prehnane „ľúbivý“ a s nezaujímavou farebnou paletou. Ide však o scenár, ktorý je výnimočný, premyslený, nemá slabé miesta a nenútil nás pozastaviť sa nad tým, prečo sa niektoré veci dejú bez zjavných príčin. Navyše, hlavnými hrdinami filmu sú emócie, čo prezrádza, že nejde o film vyrobený len pre pobavenie diváka. Vymyslieť svet v hlave hlavnej hrdinky Riley bol komplikovaný proces, na ktorom sa podieľal aj tím psychologov. Tvorcovia si dali veľmi záležať, aby jej myseľ vo filme fungovala presne tak, ako je to v skutočnosti. Šalamúnsky sa im podarilo skĺbiť komplikovanú psychológiu s dobrodružstvami aj humorom, ktoré fungujú na širokú skupinu divákov. Prinieslo to aj výsledky v tržbách, keďže film celosvetovo zarobil viac ako 850 miliónov dolárov. V súčasnosti je na desiatom mieste najviac zarábajúcich animovaných filmov v histórii, čo je znamením, že detského diváka netreba podceňovať. Podľa všetkého sa totiž dá dosiahnuť komerčný úspech aj s hlbším a z pohľadu dospelého náročnejším filmom.

Na inej pozícii sa nachádza ďalší z amerických filmov *Škatuliaci* (*Boxtrolls*, réžia: Anthony Stacchi, Graham Annable, 2014) amerického štúdia LAIKA. To už má za sebou okrem iného úspešný celovečerný animovaný film *Coralina* z roku 2009, ktorý režíroval ostrieľaný Henry Selick (*Predvianočná nočná mora*). Tento tak trochu hororový príbeh vznikol na základe poviedky Neila Gaimana.

Štúdio LAIKA vyrába filmy technológiou stop-motion bábkovej animácie, teda ich „vlastnými rukami“, čo už dnes pri nadvláde 3D CGI filmov pre americký trh nie je bežné. Bábky aj pozadia vo filme *Škatulaci* sú reálne a samotná animácia vzniká v štúdiu priamo pred kamerou. Z radov profesionálov z oblasti animovaného filmu však často prichádza kritika využitia bábkovej animácie, keď vo výsledku sa tvorcovia snažia čo najviac priblížiť 3D filmom vznikajúcim v počítači. Je pravda, že samotná štylizácia bábkovej animácie je potláčaná na minimum a len oko skúseného diváka odhalí, že ide o ručnú prácu.

Svet *Škatuliakov* je každopádne vizuálne nádherný. Je špinavý a hrdzavý, rovnako ako celé mesto, čo dodáva filmu temnú atmosféru. Tvorcovia tak nadviazali na svoje predchádzajúce filmy, no tentokrát

v omnoho miernejšej forme. Najmä *Škatuliakov*, ktorí sú rozkošní, musia deti milovať.

Filmy štúdia LAIKA si svojou atmosférou stále udržiavajú určitý odstup od bežnej americkej tvorby a idú vlastnou cestou, čo je chvályhodné. Na druhej strane je to pravdepodobne jedna z príčin, prečo ich filmy nedosahujú porovnateľné tržby. *Škatuliaci* pri rozpočte 60 miliónov dolárov dosiahli tržbu len niečo vyše 109 miliónov, čím sa nepribližujú číslam úspešných amerických trhákov.

Presúvame sa z Ameriky na európsky kontinent

O európskej dlhometrážnej animovanej tvorbe sa zďaleka nedá hovoriť tak kompaktne ako o americkej. Možnosti jednotlivých krajín sú výrazne odlišné a zatiaľ čo napríklad Francúzsko je schopné vyprodukovať niekoľko filmov ročne, na Slovensku za posledných tridsaťpäť rokov vznikol jeden. Je teda jasné, že rozpočty európskych krajín sú veľmi rozdielne, ale vo všeobecnosti sa dá povedať, že sú väčšinou rádovo nižšie ako v Spojených štátoch.

Phantom boy (r. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol, 2015) je novinkou režisérskych dvojice Gangola a Felicioliho, ktorá vznikla minulý rok. Ich debutom bol film *A Cat in Paris* (r. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol, 2010), ktorý napriek svojim kvalitám nebol úspešný a dosiahol minimálny zisk. Cieľom bolo preraziť na americký trh, čo sa však nepodarilo. V druhom filme si podľa všetkého nekladú menšie ciele. Možno aj preto, aby mali k ich filmu americkí diváci bližšie, tvorcovia vo svojom druhom filme *Phantom boy* zvolili prostredie podobné New Yorku. Aj príbeh, v ktorom má hlavný detský hrdina leukémiu, sa tejto témy dotýka len okrajovo a veľmi opatrne a väčšinu pozornosti venuje „komiksovým“ dobrodružstvám, ktoré chlapec zažíva. Chce poukázať na vážnu tému, no zároveň sa pokúša detského diváka až príliš uchrániť pred realitou.

Celosvetové tržby filmu *Phantom boy* zatiaľ nemôžeme hodnotiť, keďže film sa ešte nedostal do distribúcie v mnohých krajinách. Už teraz však vieme, že francúzskym filmom tento rok napríklad výrazne poškodili teroristické útoky v Paríži, kvôli ktorým nemohli deti so školou chodiť do kina. Takéto okolnosti asi producenti predvídať nemôžu.

Ďalší film z nášho výberu pochádza z Írska a vznikol v roku 2014 v štúdiu Cartoon Saloon. *Pieseň mora* (*Song of the sea*, r. Tomm Moore, 2014) je druhým dlhometrážnym počínom tohto štúdia po predchádzajúcom filme *Secret of Kells* (r. Tomm Moore, Nora Twomey, 2009). Na rozdiel od prvého, ten druhý sa už dostal aj do slovenskej distribúcie. Oba filmy boli nominované na Oscara.

Pieseň mora, podobne ako *Secret of Kells* vychádza z írskych legiend a prírody

a prináša tak deťom nepoznaný a čarovný svet. Táto snímka je vytvorená ručne kreslenou animáciou a práve výtvarným spracovaním, ktoré umocňuje atmosféru a mystiku príbehu, patrí jednoznačne na vrchol nášho výberu. Režisérovi Tomovi Moorovi sa v jeho filmoch podarilo priniesť niečo neuveriteľné, nepoznané a pre zahraničného diváka určite aj exotické.

Pieseň mora má aj svoje smutnejšie momenty a v určitých miestach pôsobí trochu ponuro. Vôbec to však neznamená, že by šlo o film nevhodný pre deti. Práve opačne, ide o dobrý príklad, že deťom nemusíme vždy krčkovito ukazovať len ružový svet a nijako im tým neublížime. Naopak, otvoríme im úplne nové obzory.

Minulý rok vznikol vo Francúzsku dlhometrážny animovaný film podľa notoricky známej knihy Antoina de Saint-Exupéryho. *Malý princ* (*Le Petit Prince*, r. Mark Osborne, 2015) sa však príliš nedrží svojej knižnej predlohy. Menšie úseky filmu sa síce vracajú priamo k príbehu z nej, no nosná dejová linka je úplne nová. Vo filme sú tieto pasáže odlišné aj animačne. Hlavná časť filmu je tvorená 3D CGI animáciou a približuje sa americkým trendom. Tieto tendencie Malého princa potvrdzuje aj výber režiséra Marka Osborna zo Spojených štátov, ktorého môžeme poznať ako režiséra filmu *Kung Fu Panda* (r. Mark Osborne, John Stevenson, 2008). Kontrastom sú potom sekvencie, ktoré rozprávajú pôvodný knižný príbeh. Tie tvorcovia vytvorili ako bábky z papiera a keramiky. Z nej boli vyrobené tváre postáv, aby sa na ne dalo maľovať akvarelom, ktorý pripomína originálne ilustrácie použité v knižke. Tieto časti boli snímané tradičnou *stop motion* animáciou.

Malý princ je príkladom filmu, ktorý sa ocitol niekde na pomedzí európskej a americkej tvorby. Je koprodukciou Francúzska a Kanady a rozpočtom takmer 80 miliónov dolárov sa podobá skôr americkej produkcii. Celosvetové tržby tohto filmu však boli „len“ 97 miliónov, čo je pomerne málo v porovnaní s podobne drahou konkurenciou.

Animovaných filmov pre deti, ktoré vznikli v posledných rokoch a stoja za to, je samozrejme omnoho viac. Pozrite si Burtonov film *Frankenweenie* (r. Tim Burton, 2012), alebo Disneyho *Big Hero 6* (r. Don Hall, Chris Williams, 2014) inšpirovaný komixom od Marvelu. Ak budete mať príležitosť, pozornosť si zaslúži aj francúzsky *steam-punkový* film *April and the Extraordinary world* (r. Franck Ekinci, Christian Desmares, 2015), taktiež francúzsky film *Long way north* (r. Rémi Chayé, 2015) a špeciálne miesto v našich srdciach zaujal juhokórejský film *The Satellite girl and Milk Cow* (r. Hyung-yun Chang, 2014).

© pluto²

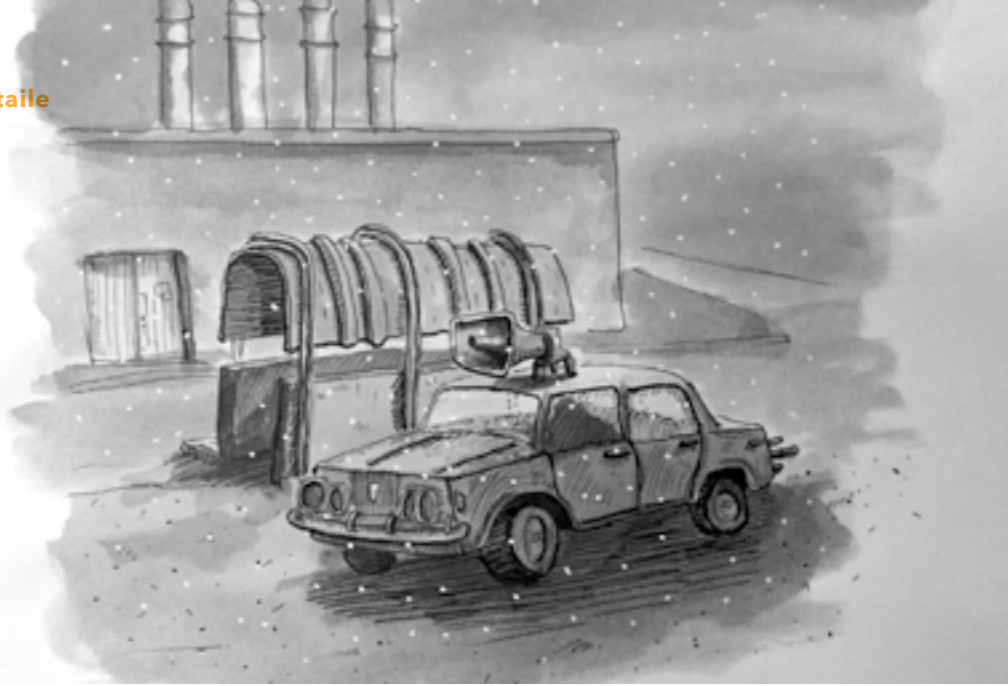
1 Computer-generated imagery (počítačom vytvorený obraz).

2 Peter Budinský, Barbora Roháčová.

Budík, Pluto a Baša, zdroj: plutoon



Animovaný celovečerník od scenára až po distribúciu

Skica k filmu *Srdce veže*, zdroj: plutoon

Na dlhometrážny animovaný film *Srdce veže* si ešte niekoľko rokov počkáme. O tom ako usilovne sa medzičasom pracuje na jeho vzniku a čo všetko je už hotové nám porozprávali jeho režisér Peter Budinský (PB) a producentka Barbora Roháčová (BR). Priebeh rozhovoru overil súhlasným zaštekáním riaditeľ produkčnej spoločnosti plutoon, Hubert „Pluto“ Plutowski.

EK Ako a kedy vznikla myšlienka vytvoriť dlhometrážny animovaný film *Srdce veže*?

PB Pre mňa to začalo v momente, keď za mnou prišiel Patrik Pašš ml. s návrhom, či by som nechcel robiť na jeho scenári. Patrik bol pedagóg u nás na škole a zvykli sme si spolupracovať. Napísal scenár aj k *tWINS* a asi preto sa rozhodol ponúknuť mi aj svoj scenár k celovečernému filmu. Ten scenár ma hneď zaujal tým, že aj keď bol pre deti, bavil aj mňa, bol akčný a nechcel som ho prestať čítať. Časť príbehu sa navyše odohrávala na sídlisku, ktoré pripomínalo Petržalku, takže som v tom tak trocha našiel aj svoje detstvo. A tak som podal žiadosť o štipendium na Audiovizuálny fond, ktorú mi aj podporili a vyrobili sme prvé výtvarné návrhy. Medzičasom som si založil vlastnú produkčnú spoločnosť plutoon, vďaka čomu som získal možnosť žiadať už nielen o štipendium ako fyzická osoba, ale aj o dotáciu na vývoj filmu, čím sa projekt znovu pohol dopredu. Z prvej podpory na vývoj sme vyrobili niektoré pozadia a postavy a predovšetkým prvý trailer alebo lepšie povedané animačný test. Už v tomto momente mi bolo jasné, že sa tým pracujúci na filme musí rozšíriť o viaceré potrebné zložky. Do projektu vstúpila Baša ako producentka a Eva Pa ako koproducentka za spoločnosť BFILM.

Na začiatku sme hľadali cestu, ako by vlastne mala vyzeráť výtvarná stránka filmu. Prvé pokusy boli napríklad dosť artové, a keď to porovnáme so súčasnou podobou postáv, deťom by sa asi ani nepáčili. Bola to potom ešte dlhá cesta, kým sme sa dopracovali k súčasnému vizuálu. Ale napríklad postavičku Rikiho stále vylepšujeme, nech je viac „user friendly“.

EK A čo myslíš pod „user friendly“?

PB Ide o to, aby to bol naozaj film pre deti a rodičov, aby bol pre široké publikum. My ten film nechceme pustiť iba na festivaloch, a tým skončiť. Chceme ho urobiť tak, aby mal svoje umelecké hodnoty, na úrovni scenára aj výtvarna, ale aby bol zároveň zrozumiteľný, aby komunikoval s deťmi a rodičmi a aby sa im páčil. Deti sú nároční diváci a najčastejšie sa stretávajú s americkými

filmami od Pixaru a Disneyho, čo je vysoko nastavená latka. My však nechceme napodobniť tieto filmy. Musíme nájsť vlastnú cestu ako zaujať rovnaké deti iným, zaujímavým spôsobom. *Srdce veže* by mal byť viacúrovňový film, asi ako cibuľa. Základom je príbeh, ktorému bude rozumieť dieťa, ale aj dospelý divák a postupne sa pridávajú vrstvy, ktoré ocení aj náročnejší divák. Stále hľadáme taký kompromis, aby každý divák odišiel z kina spokojný.

EK Často, ale iba letmo si spomenul výtvarnú stránku filmu. Mohol by si nám ju viac priblížiť?

PB Na začiatku sme sa rozhodli, že výtvarný koncept filmu bude vznikáť fotokolážou. Fotokoláž je vďaka technológii, má obrovské množstvo možností a dá sa s ňou pracovať na rôznych úrovniach. Nejde o koláž, kde je natvrdo obstrihnuté oko a nos a potom je to len zlepené dokopy. V našom prípade sa to celé robí veľmi jemne. Všetky prechody, ktoré je v koláži bežne vidieť, sme zahladzovali, aby výsledok pôsobil prirodzene, akurát je štýlisticky posunutý. Napríklad pri postavách sú oči väčšie ako normálne, alebo je hlava väčšia v pomere k telu. Posunuli sme hrubú fotokoláž do niečoho jemnejšieho, aby to tvorilo jeden celok. Fotky sme najprv nakupovali na blšáku, páčilo sa nám, že mali takého svojského ducha. Niekde bolo niečo rozmazané, niekde niečo chýbalo. Toto bol odrazový mostík pre tvorbu postáv aj pozadií, ale veľmi rýchlo sme zistili, že pre potreby filmu nám tieto pôvodné, malé fotky stačiť nebudú. Pri výrobe budeme do veľkej miery pracovať s detailom, a tým pádom na to musíme myslieť aj pri výtvarných návrhoch. Začali sme si robiť vlastné fotky, v dostatočnom rozlíšení, aby nám technicky vyhovovali, ale stále sa snažíme zachovať štylizáciu, ktorú sme si na začiatku nastavili. Veľa výtvarných návrhov sme už vyrobili aj v spolupráci s inými výtvarníkmi, ale všetko sa to stále posúva dopredu a stále prichádzame na nové veci.

EK Možno by si nám, čo nevieme o technológiách vlastne nič, mohol vysvetliť ako prebieha celý ten výrobný proces...

PB Každý animovaný film má veľa výrobných fáz. Na začiatku je samozrejme potrebný hotový scenár. Na jeho základe sa začne nastavovať výtvarný koncept, na ktorom pracuje jedna skupina ľudí, teda výtvarníci. Ja som na začiatku vytvoril prvé postavy a niekoľko pozadií a na ďalších sme už spolupracovali s viacerými ľuďmi. Našli sme výtvarníkov, ktorých práca sa nejakým spôsobom približovala našim predstavám. Doteraz sme spolupracovali asi s dvadsiatimi, spomeniem Borisa Šimu, Tomáša Ožvolda, Rastu Polenkoviča, Milana Vagača, Miša Löwyho, Arter Eniaca, Rada Žilinského či Máriu Zborovskú. Spolupracovali sme aj s českými výtvarníkmi Zdeňkom Durdilom a Vladimírom Lomovom, ale aj s írskym výtvarníkom a filmárom Ronanom McMeelom. Ten postup bol pri každom trochu iný, ale väčšinou som nahodil skice, vyrobil som *moodboard*, na základe ktorého oni pracovali na jednotlivých pozadiach a postavách, každý tak, ako mu to najlepšie vyhovovalo. Alfa a omega je samozrejme Photoshop, ale niektorým viac vyhovuje kresliť si veci ručne a až potom prejsť do počítača, iní zas začínajú v 3D programe a ku koláži sa dostávajú až potom, ako si postavu, alebo pozadie vymodelujú. Dôležité je, aby sme na konci dospeli k výsledku, ktorý ladí s ostatnými, keďže je to jeden film a aj napriek tomu, že každý výtvarník má svoj štýl, v tomto prípade sa musí prispôbiť danému konceptu. Všetko robíme väčšinou najprv čiernobielo, aj všetky fotopodklady si najprv upravíme. Jednotlivé časti postavy, alebo pozadia sa najprv vyrezávajú, upravujú, menia sa im proporcie. Tých fotografií je niekedy naozaj obrovské množstvo, každý jeden detail môže pochádzať z úplne inej. Keď som vyrábal Rikiho, od fotil som si kabátik so zipsom, ale chcel som, aby bol na gombíky, tak som vyretušoval zips a od fotil som si gombíky, ktoré sa mi páčili a zvlášť gombíkové diery. Všetky časti som potom „zlepil“ dokopy. A potom sa všetko vyladuje ako celok. Ak má napríklad hlava tieň napravo, oko nemôže mať tieň naľavo. Až po všetkých úpravách sa postavy a pozadia kolorujú. V súčasnosti je napríklad trend kolorovať dokumenty z druhej svetovej vojny a mne sa zdá, že to má takého svojského ducha, čo sa mi páči. Nepôsobí to dokonalo, ale výtvarne to posúva vizuál niekde ďalej od úplného realizmu. Takže aj my čiernobiely koláž nakoniec ofarbíme a vďaka tomu vo výsledku postava alebo pozadie pôsobí jednoliato. Vždy sa však objaví aj nejaké drobnosti, s ktorými sa treba vyrovnáť. Rikimu sme napríklad najprv spravili topánky na šnurovanie, ale potom sme nad tým uvažovali a prišli sme na to, že pre dieťa v jeho veku sú asi praktickejšie topánky na suchý zips. Tak sme ich prerobili. Môže sa to zdať ako detail, ale tie sú pre výsledok veľmi dôležité.

EK Tým sa dostávame k otázke, ako sa vám darí zobrazovať vnútro dieťaťa a jeho prežívanie?

PB Absolvovali sme workshop s detským psychológom Lubošom Tibenským, ktorý bol presne o tom, ako sa dostať do detskej duše, pretože pre dospelého autora to môže byť niekedy veľmi ťažké. S Lubošom sme napríklad konzultovali, aké sú typické problémy, ktoré deti v tomto veku môžu riešiť, a ako k nim pristupujú. Na niekoľkých príkladoch nám ukázal, kde sa robia často chyby zo strany rodičov. Ako prvú vec sme riešili, či je vôbec samotný rozvod naozaj vhodná nosná téma filmu. V tom nás utvrdil, keď nám povedal, že zhruba 80 percent jeho prípadov sú problémy pri rozvode rodičov, keďže v súčasnosti štatistiky hovoria, že takmer 50 percent manželstiev v Európskej únii sa rozpadá.

BR Téma rozvodu bola jedna vec. Pre nás bolo dôležité aj to, ako sa detský hrdina s týmto problémom vyrovná. My sme vedeli, že náš hrdina pred problémami z reálneho sveta unikne do sveta fantázie, tak to nastavoval scenár. Workshop nám pomohol nastaviť, ako to v tom svete fantázie bude vyzeráť, fungovať, čo tam Riki zažije, akou cestou v tej fantázii prejde. Išlo hlavne o to, aby sa vrátil do reálneho sveta s tým, že on sám prešiel nejakou obrodou, na základe ktorej sa bude vedieť vyrovnáť s reálnymi problémami. Spolu s Lubošom sme prediskutovali aj ako to celé bude vnímať detský divák. Takže vo všetkých zložkách nám to veľa dalo. Aj v skutočnom svete, kde Riki zažíva problémy s dospelými, aj vo svete jeho fantázie, kam odchádza hľadať riešenia.

EK Ešte by som sa rada vrátila k tej formálnej stránke, spomínal si technológiu akou vzniká vizuál filmu, našich čitateľov by však možno zaujímalo ako ďalej pokračuje proces animácie a ako sa z fotokoláže stane film.

PB Je potrebné si najprv vybrať a nastaviť animačnú technológiu. My sme sa rozhodli pre 2D ploškovú animáciu. Každý spôsob animácie má svoje výhody a nevýhody. Napríklad pri ručne kreslenej animácii je veľmi zložitá robiť nejaké výtvarne náročné prvky alebo esteticky zložitú postavu. Preto sa väčšinou pracuje s tzv. *contour-colour* technikou, ako to poznáme s disneyovkami – postavička je vytvorená jednoduchou obrysou linkou vyplnenou jednoliatou farbou a k tomu je dodaný nejaký jednoduchý tieň. Pre naše výtvarno, ktoré je pomerne komplikované je vhodnejšia plošková animácia, lebo vďaka nej môžeme zachovať maximum z výtvarného konceptu, ktorý sme si zvolili. Ale aj táto technológia má svoje nevýhody, a tými sú hlavne nedostatočné možnosti pohybu. Pri ploškovej animácii sa zvyčajne pracuje iba s dvomi možnosťami – en face a profil, takže postava sa hýbe buď dopredu alebo do boku. My však chceme pracovať s rôznymi zaujímavými uhlami kamery a preto sme sa rozhodli skombinovať „papierkáč“ s tridéčkom. Z výtvarných návrhov, o ktorých sme už hovorili, vytvorili ľudia, ktorí vedú modelovať

v 3D prostredí, bezfarebné sivé trojrozmerné postavy, asi ako keď sa modeluje z hliny. Takéto sivé sochy je potrebné ofarbiť. Našťastie to nemusíme pracne robiť odznova. Do 3D vieme prenášať celé textúry z výtvarného návrhu a takýmto spôsobom postavy zase ofarbiť. V tejto fáze už máme hotové statické sochy. Ale na to, aby sa mohli postavy pohybovať, je potrebné dovnútra nepohyblivých modelov vložiť kostru – volá sa to rig. Naprogramovať pohyb tejto kostry je veľmi komplikovaná fáza, pretože treba naprogramovať každú jednu časť, od jednotlivých častí tváre, cez celé telo až po prsty na rukách a nohách. Napríklad pri prstoch treba riešiť aj to, aby sa mohli hýbať len smerom do dlane a nie opačne (teda aspoň pri ľudských postavách). Hotový 3D model sa dá potom otáčať z akéhokoľvek uhla, takže tím eliminujeme obmedzenia pohybu, vyrobíme si plôšky, ktoré potrebujeme, a tie potom animujeme klasickou plôškovou animáciou. Technológia a ich kombinácie však ešte stále riešime, aby to všetko fungovalo a vyzeralo čo najlepšie. Aby sme zachovali esteticko-papierkáčicu a obohatili ho o pohybové možnosti 3D. No a teraz nás čaká storyboard, čo je vlastne najdôležitejšia časť pri animovanom filme. Na rozdiel od hraného filmu, pri animovanom musí byť v storyboarde úplne všetko. Od toho čo sa bude v ktorom momente diať, koľko bude ktorý záber trvať až po to ako postava reaguje a to všetko veľmi podrobne. Musíme nastaviť pohyb a charakter postáv, ale aj pohyb kamery a strih. Náš storyboard bude mať približne 1 200 obrázkov. Je to dosť náročný proces, ale ide o to, že každá sekunda vo výrobe animovaného filmu je veľmi drahá a čím presnejšie dokážeme pripraviť storyboard, tým jednoduchšia bude výroba. My si nemôžeme dovoliť postupovať tak, ako sa to bežne robí pri hranom filme, že sa nakrúti tri hodiny a potom sa film zostrihá na 90 minút. My musíme vlastne vytvoriť celý film storyboardom. Následne sa vytvorí tzv. animatik, čo je rozpočítaný storyboard, kde uvidíme ako čo funguje, skúša sa tam už aj hudba a pracovné dialógy. V animatiku už presne uvidíme ako nám funguje film a môžeme zmeniť veci predtým, ako ich začneme vyrábať.

BR Dá sa vlastne povedať, že pri animovanom filme je storyboard najdôležitejšou časťou réžie. Potom už sa dostávame do fázy produkcie, prichádzajú na rad hlavne animátori, rieši sa compositing a následne postprodukcia. Samozrejme, že režisér ďalej dohliada na to, ako sa v procese produkcie naplňa to, čo naplánoval a pracuje na prípadných zmenách, alebo zádrheloch. Už v storyboarde a animatiku musí byť naplánované všetko veľmi presne, aby sa to nemuselo meniť vo fáze produkcie, lebo, obrazne povedané, každá zmena stojí peniaze.

EK Týmto sa dostali k produkčnej a finančnej stránke filmu, o ktorej by si nám mohla viac povedať ty. Aký je váš plán v tomto smere?

BR Celý finančný plán sa vyvíjal postupne spolu s vývojom filmu. Teraz máme jasnú predstavu o tom, ako by sa film dal financovať, ale ešte stále hľadáme a zisťujeme ako vôbec takýto film vyrábať, keďže na Slovensku nebol zatiaľ podobný film dokončený a neexistuje vyšliapaná cesta, ako ho produkovať. Vývojová fáza začala založením spoločnosti plutoon a podporou vývoja filmu od Audiovizuálneho fondu. V úvodnej fáze sme boli vlastne stopercentne odkázaní na tento finančný zdroj. Podarilo sa nám získať takmer maximálnu podporu, akú je možné na vývoj filmu

z AVF získať. Celý čas sme však vymýšľali alternatívne zdroje financií, z ktorých by sme dofinancovali vývoj a zároveň začali financovať ďalšie časti rozpočtu. Najnovšie sa nám podarilo získať podporu z programu Media Creative Europe, čím sme takmer stopercentne vyplnili rozpočet na vývoj, a v tých ďalších fázach už počítame aj s pomocou koproducentov. Od začiatku sme vedeli, že film bude musieť byť koprodukciami, nielen preto, že slovenský Audiovizuálny fond nemá také kapacity, aby ho mohol zafinancovať celý, ale aj kvôli technickému zázemiu, ktoré na Slovensku nie je dostatočné. Máme šikovných animátorov, ale väčšina z nich pracuje na vlastných projektoch. Navyše výroba celovečerného animovaného filmu trvá niekoľko rokov a nie každý sa chce taký dlhý čas venovať jednému projektu. Pre nás by preto boli lepšie väčšie štúdiá zvyknuté na veľkú výrobu. Koprodukciami s inými krajinami nám teda umožní realizovať jednotlivé časti výroby mimo Slovenska. Plánujeme zachovať majoritný slovenský podiel a koprodukčne spolupracovať s ďalšími tromi európskymi krajinami. Zatiaľ sme na najlepšej ceste v dohodách s potenciálnym belgickým koproducentom a ďalším logickým koproducentom by mala byť Česká republika aj vzhľadom na jazykovú zrozumiteľnosť a dlhodobé kontakty medzi slovenským a českým audiovizuálnym prostredím. Okrem koprodukciami ráta náš finančný plán aj s inými zdrojmi. Plánujeme napríklad nadviazať spoluprácu s RTVS. Okrem toho by sme chceli využiť aj dnes už bežné spôsoby spolufinancovania akými je *crowdfunding* alebo spolupráca so sponzormi, pre ktorých pripravíme za ich investíciu do filmu nejaký, nazvime to komerčný produkt, ktorý budú môcť použiť na svoju prezentáciu.

EK Keď sme si už prešli vývojom aj produkciou filmu, povedzme si na záver niečo aj k jeho distribúcii. Pre koho všetkého bude *Srdce veže* zaujímavé a kto všetko ho uvidí?

BR Ako som spomínal už na začiatku, snažíme sa o to, aby mal náš film veľa vrstiev. Úplne primárne ho samozrejme robíme pre detského diváka od sedem do dvanásť rokov. Sekundárnou cieľovou skupinou sú rodičia a potom všetci ostatní diváci vrátane milovníkov artovej kinematografie. Navyše sa však sústreďujeme na to, aby sme dokázali osloviť detských divákov a nielen tých slovenských, keďže by sme boli radi, aby sa film dostal do distribúcie v čo najväčšom počte európskych krajín.

BR Plánujeme *Day-and-date release* filmu. Sprístupniť ho cez rôzne kanály v tom istom období. Na podporu distribúcie plánujeme aj crossmediálne projekty, napríklad hru pre deti, knižku, ale aj nový hudobný žáner Krkavčí pop.

Eva K



← Srdce veže - making of video

Večerníčková Fest Anča

Dieťa je najvd'áčnejším divákom animovaných filmov. To veľmi dobre vedia tvorcovia, ale aj rodičia či profesionáli a uvedomuje si to aj Medzinárodný festival animácie Fest Anča. Preto svoj program pred pár rokmi rozšíril o detskú produkciu.

Fest Anča však vie ešte jednu vec. V histórii Československej televízie je večerníčok nielen najstarší, ale hlavne najobľúbenejší program. Milujú ho rovnako deti, ako aj ich rodičia. A práve preto má vo svojom programe retrospektívne pásmo večerníčkov. Tento rok sa zameria na roky deväťdesiate, ale predstaví aj nové súčasné projekty.

Na Večerničku odrástli celé generácie. Má obrovskú tradíciu nielen u nás, ale vo všetkých štátoch Vyšehradskej štvorky. Za „zlatý vek“ slovenských či československých večerníčkov sa považujú najmä osemdesiate roky 20. storočia. Nasledujúca dekáda priniesla do pôvodnej televíznej animovanej tvorby pre deti komplikácie. Po revolúcii v roku 1989 sa mnohí tešili zmene politického režimu, ako aj výmene vedúcich kádov. Avšak slovenské obyvateľstvo, dlhé roky uzamknuté vo vákuu, nebolo pripravené na výraznú zmenu formy investovania, ako i na odlišné výrobné prostredie autorov. Kupónová privatizácia v deväťdesiatych rokoch bola osudná pre mnohé výrobné odvetvia a neobišla ani kolibské štúdiá. V období mečiarizmu boli mnohí svedkom ich úpadku. Štátom financovaný film prostredníctvom Slovenskej filmovej tvorby a Slovenskej televízie zostal bez peňazí. Na šťastie sa o animovanú tvorbu ešte zaujímala Slovenská televízia. Napriek spomenutým problémom bolo na začiatku deväťdesiatych rokov stále dosť objednávok na večerničky, a tak bývalí zamestnanci Kresleného filmu zakladali vlastné štúdiá. Pre mnohé však bol nový kapitalistický trh kameňom úrazu. Takže skončili so svojou činnosťou hneď, ako ustali objednávky od Slovenskej televízie. A tie klesali neustále. Koncom deväťdesiatych rokov sa stal ústredným riaditeľom STV Milan Materák, ktorý animovanú tvorbu v televízii napokon úplne zastavil. Programový marketing upriamil svoju pozornosť na nákup zahraničných animovaných filmov.

V dväťdesiatych rokoch bola síce pôvodná večerníčková tvorba v porovnaní s predchádzajúcim obdobím kvantitatívne chudobnejšia, nie však kvalitatívne. Rovnocoenne konkurovala prebraným zahraničným detským seriálom. Fest Anča premietne to najlepšie, čo v rámci animovanej tvorby pre najmenšieho diváka v 90. rokoch vzniklo a zároveň tak uzatvorí jednu kapitolu večerníčkovkej tradície, ktorá vychovala viacero generácií. Ved kto si nepamätá *Jurošíka*? Alebo seriál *Prečo, Snehuliacke rozprávky, V chalúpke a za chalúpkou, Vtáka Gaba* či *Čertíka Lucifuka*?

Tvorba pre deti je ako prechádzka nad priepastou. Môžete veľmi ľahko stúpiť

vedľa a vytvoriť čosi dedinské alebo naopak niečo príliš náročné. Ako píše Rudolf Urc v knihe *Animovaný film*: „Celý rad výskumov dnes nezvratne potvrdzuje, že deti sú oveľa pozornejšie ako sme ochotní pripustiť a že sú schopné prijať aj náročnú vizuálnu formáciu.“ Do akej miery môže byť náročná, to už je hádanka pre samotných tvorcov, ktorí sa ju snažia rozlúštiť. A najlepšou nápovedou sú opäť len deti.

Začiatok 21. storočia priniesol útlm v pôvodnej detskej tvorbe. Slovenská televízia vysielala veľkú dávku zahraničných produkcií, napríklad nekonečný seriál *Pokémoni*. Voči obrovskej škále rýchlych farebných sekvencií však mali výhrady nielen rodičia, ale aj psychológovia. Vedenie televízie opakovane tvrdilo, že má záujem vytvoriť nový detský seriál, ibaže zostalo len pri slovách. Nedávno sa situácia začala meniť. Ako píše Rudolf Urc už v spomínanej knihe *Animovaný film*: „Len hravý a bezprostredný prístup k dieťaťu zabezpečí dnešným i zajtrajším tvorcům animovaných filmov porozumenie, lásku a obdiv detského publika.“ Pravdepodobne si jeho slová zoberali k srdcu tvorcovia animovaného večerničku Mimi a Líza, ktorý sa stal v súčasnosti medzi deťmi veľkým hitom. Nedávno ho uviedli aj vo Francúzsku, kde ho len za prvý mesiac uvidelo približne 30 000 divákov. Čoskoro sa s veselými kamarátkami spoznajú aj diváci v Českej republike. Možno je to predzvesť, že sa začína nová úspešná dekáda vo večerníčkovkej tvorbe. Samozrejme, Mimi a Líza budú aj na Fest Anči a s nimi aj ich autorka Katarína Kerekesová. A nielen to! Keď už hovoríme o obľúbených večerníčkoch, *Pat a Mat* oslavujú 40 rokov od svojho vzniku. Hoci sa na striebornom plátne ešte nepredviedli, pre domácich majstrov ich kalibru to nemôže byť problém. A tak sa táto dvojica kutilov vracia na scénu! Na povale totiž našli škatule plné filmov a pod schodmi premietačku, na ktorej divákom Fest Anče radi premietnu svoje príhody. Ako ich poznáte, nebude to také ľahké... Jedno je však isté. Opäť sa na nich budú baviť nielen deti, ale aj dvadsiatnici, ich rodičia a starí rodičia. Všetci sa stretnú v Žiline na Medzinárodnom festivale animácie Fest Anča. Od 29. júna do 3. júla prinesie na Slovensko tie najlepšie animované filmy, ktoré vznikli za ostatné dva roky nielen pre detského diváka, ale aj pre dospelákov.

Mária Hejtmánková



← Detský program na Fest Anči

4 živly v osemnástke oslávia svoju MLADOSŤ

Filmový seminár 4 živly s najväčšou pravdepodobnosťou poznáte aj zo stránok Kinečka. Zimná a letná verzia podujatia, rôznorodé filmy spojené vždy jednou ústrednou témou, premietania na viac či menej tradičných miestach, lektorské úvody, workshopy, prednášky, VOD, hudba, výtvarné umenie a unikátna atmosféra Banskej Štiavnice...

Jedno z najstarších slovenských filmových podujatí tento rok v auguste 18. ročníkom oslávi svoju neustávajúcu MLADOSŤ, a to aj voľbou rovnomennej témy.

Mladosť

V živote kultúrneho podujatia je 18 rokov slušné číslo. Tradícia. Skúsenosť. Na rozdiel od človeka, filmové podujatie vo svojich 18 rokoch stráca nárok nazývať sa mladým. 4 živly sa zamysleli a rozhodli sa v programe svojho aktuálneho ročníka hľadať odpoveď na otázku, čo tá veľavravná mladosť vlastne je – či je to známka (ne)kvality, či je to fenomén individuálny, alebo platí univerzálne, či súvisí výhradne s vekom, ako sa mení jej vnímanie v procese pribúdania rokov, ale aj kedy a ako prichádza dospelosť. Chcú sa pýtať, či je mladosť záležitosťou biologickou, psychologickou, sociálnou, kultúrnou, alebo politickou. Chcú zisťovať, nakoľko inšpiratívnu je „strmosť krokov“ a „hľad jará“ pre filmárov po celom svete, ale aj ako starnú filmy a či je kinematografia ešte stále „najmladším“ umením.

Z každého rožka

4 živly chcú svojou dramaturgiou obsiahnuť zvolenú tému čo najširšie, poskytnúť množstvo uhlov pohľadu a predstaviť čo najviac filmárskych prístupov. Snímky v programe sa aj tentoraz budú líšiť nielen rokom či krajinou vzniku, ale zastúpené budú všetky filmové druhy. Jadro programu budú tvoriť celovečerné hrané filmy, priestor dostanú aj tematické bloky krátkometrážnych diel. Medzi hranými snímkami nebudú chýbať rokmi overené diela „zlatého fondu“ svetovej kinematografie, trestuhodne zabudnuté klenoty, ani nedávni víťazi najvychytenejších festivalových súťaží. Sekciu svetového dokumentárneho filmu pre 4 živly zostaví Diana Tabakov, vedúca

Slovenský film v detaile



zdroj: 4 živly

akvizícií medzinárodnej VOD platformy Doc Alliance Films a kurátorka týždenných online programov portálu DAFilms.cz. Blok animovaných filmov na tému mladosti pripraví a osobne uvedie programový riaditeľ Medzinárodného festivalu animácie Fest Anča, Maroš Brojo. Český filmár a filmový teoretik Martin Čihák predstaví v pásme experimentálneho filmu „Generáciu MK“, pôvodne amatérskych československých filmárov, ktorí sa v časoch normalizácie začali zoskupovať okolo súťažnej prehliadky Mladá kamera v severomoravskom Uničove a z ktorých mnohí neskôr začali profesionálnu filmársku kariéru. Ich unikátne diela premietnu 4 živly zo 16 mm filmových kópií. Videoartu a tzv. galerijnému filmu bude už tretíkrát vyhradený priestor Videokocky, platformy, ktorá doslova „v kocke“ – drevenej a dutej – prezentuje diela pod kuratelou Antona Čierneho a prípadných hosťovských kurátorov. Videokocka tvorí akýsi priesečník medzi filmovým a výtvarným umením, ktoré okrem nej už tradične na 4 živly prináša aj workshop projektu Neviditeľná Štiavnica, venovaný najnovším médiám, či spolupráca s miestnymi galériami.

Naši rodičia a my

Nezanedbateľnú časť programu venujú 4 živly fenoménu mladosti v našich zemepisných šírkach. Filmová teoretička Eva Filová uvedie blok krátkometrážnych dokumentov, ktoré reflektujú postavenie mladých Slovákov a Sloveniek v súčasnej Európe i svete, a ktoré sa nevyhýbajú ani tak páľčivým a aktuálnym témam, akými sú extrémizmus či xenofóbia. Mladosti a dospievaniu v období bývalého režimu sa bude venovať hneď niekoľko celovečerných filmov, viaceré z nich čaká večerná projekcia na banskoštiavnickom amfiteátri.

Mladé talenty v slovenskej premiére

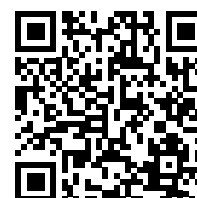
S nesmiernou radosťou 4 živly pravidelne predstavujú slovenskému publiku mladé talenty, ktoré zatiaľ nemali možnosť oceniť.

Mladosť ako téma umožňuje predstaviť tvorbu hneď niekoľkých výrazných začínajúcich európskych režisérov, ktorých filmy na našom území neboli premietané. Jedným z takých je nemecký tvorca Axel Ranisch, scenárista a režisér komédie *Môj svet je disco*. Ranisch je predstaviteľom subžánru označovaného ako *nemecký mumblecore*, ktorý 4 živly spolu s Goetheho inštitútom úspešne predstavili na poslednom ročníku zimnej verzie seminára, venovanom téme REBELIE. Tvorcovia nemeckého mumblecoreu nakrúcajú filmy aj bez akademického vzdelania, s mimoriadne nízkymi rozpočtami, využívaním nehercov a s dôrazom na autentické dialógy. Viacero jeho predstaviteľov sa po amatérskych začiatkoch začalo živiť profesionálnou filmárčinou. Ďalším z vybraných mladých talentov je maďarský režisér Gábor Hőrcser, ktorý nakrútil dokumentárny film *Drifter* o rebelovi Riscim a jeho živote na hrane i za hranou. V slovenskej premiére ho 4 živly uvedú vďaka spolupráci s projektom alternatívnej distribúcie autorských dokumentov KineDok. Krištáľovým medvedom ocenili na tohtoročnom Berlinale celovečerný hraný debut lotyšského režiséra Renarsa Vimbu *Mākkē bahno*. Jeho dráma o náročnom dospievaní dvojice súrodencov, o tvrdohlavom boji s autoritami a hľadaní spriaznených duší uspela v súťažnej sekcii Generation, venovanej filmom pre deti a mládež.

Detské 4 živly

V roku 2010, ktorý bol venovaný téme HRA, vyčlenili 4 živly časť svojho programu deťom a ich rodičom. Z pôvodného „Hravého lehára“ vznikli Detské 4 živly, regulárna každoročná súčasť seminára. Detský filmový program sa z roka na rok rozrastá a je prístupný aj bežným návštevníkom a návštevníčkam. Mladšej verejnosti sú otvorené tvorivé dielne, vopred prihláseným účastníkom a účastníčkam vo veku od 6 do 12 rokov sú určené workshopy. V minulosti na nich lektori zasvätili deti do základov filmovej animácie, alebo im pomohli svojpomocne ozvučiť animovaný film vlastnoručne vyrobenými hudobnými nástrojmi. Pestrý program bude pre najmenej „živly“ pripravený aj tento rok, všetko nájdete včas na webe a ešte včasnejšie v newsletteri 4 živlov.

Peter Gašparík



← Krátky dokument
o 4 živloch 2015

zdroj: 4 živly



Young Audience Award

Cena mladého publika

V súčasnosti, keď európska kinematografia vrátane slovenskej bojuje o svojich divákov s mainstreamovými snímkami, je aktívna práca s mladým publikom veľmi dôležitá.

Na Slovensku sa aj z týchto dôvodov posledné roky vytvárajú snahy zintenzívniť audiovizuálne vzdelávanie a výchovu. SFÚ v spolupráci s ASFK organizuje Filmový kabinet, určený priaznivcom kinematografie akéhokoľvek veku. Od roku 2014 sa ASFK špecifikovala žiakovi 1. stupňa základných škôl a naštartovala tzv. Filmový kabinet deťom. Katedra audiovizuálnych štúdií Filmovej a televíznej fakulty VŠMU ponúka zasa projekt Filmová výchova pre pedagógov a študentov stredných škôl, podporený aj zo strany ministerstva školstva. Do vysokej miery v tejto oblasti pôsobí občianske združenie Boiler, mimo medzinárodného edukačného podujatia Visegrad Film Forum, zameraného predovšetkým na študentov a absolventov vysokých škôl, spolupracuje s Európskou filmovou akadémiou (EFA) na projekte Young Audience Award (Cena mladého publika).

Toto celoeurópske podujatie je určené pre deti od 12 do 14 rokov. Koordinátor projektu na Slovensku Jakub Viktorín, sa s projektom Cena mladého publika stretol pred štyrmi rokmi počas Medzinárodného filmového festivalu v Karlových Varoch, kde ho EFA prezentovala. Ako hovorí: „Zapojiť som sa rozhodol, pretože na Slovensku chýba dobre koncipovaná audiovizuálna výchova. Sú už nejaké snahy v rôznych osnovách najmä pre gymnáziá, ale je to ešte v plienkach. Preto je podľa mňa dôležité zamerať sa na neformálne vzdelávanie, ktorého pozitívne výsledky môžu podporiť tú formálnu časť. Tak potvrdíme, že o niečo takéto je na Slovensku záujem.“

Cena mladého publika vznikla pred piatimi rokmi z iniciatívy EFA podnietiť záujem mladej generácie o európsku kinematografiu a kultúru. Istým spôsobom ide o vychovanie si budúcich divákov aj tvorcov európskych filmov. Prostredníctvom troch filmov, premietaných počas jedného dňa, účastníci získavajú možnosť priblížiť sa európskej kinematografii a zároveň poodhaliť svet vzniku filmov. „Konceptia tohto projektu, pozerať filmy, rozprávať sa o nich a nakoniec ich hodnotiť je pre školákov veľmi prínosná, pretože môžu prezentovať svoj názor, sú vedení k tomu aby samostatne rozmýšľali, čo ich pripravuje na reálny život. Nielen ako

pasívneho diváka, ale aktívneho človeka (a je jedno či daný jednotlivec bude pracovať v kultúre alebo fabrike).“ hovorí Jakub Viktorín.

Na podujatie sa môžu prihlásiť všetky deti v danom veku 12 – 14 rokov, až do naplnenia kapacity. Výber každoročne prebieha v koordinácii s rôznymi základnými školami, gymnáziami, základnými umeleckými školami, voľnočasovými krúžkami, školami zameranými na cudzí jazyk. Celé podujatie je pre účastníkov zadarmo, aj preto sú filmy premietané v rámci súkromného premietania (bez prítomnosti verejnosti a médií, kvôli autorským právam).

Vďaka Boileru sa tento rok Bratislava pridala už tretíkrát do zoznamu účastníkov Ceny mladého publika z viac než 30 európskych miest. V nedeľu 8. mája sa o deviatej ráno v DK Zrkadlový háj v Petržalke stretlo 58 detí z celej Bratislavy. Oproti minulým rokom sa ich počet zdvojnásobil a skoro tretina boli účastníci z predchádzajúcich ročníkov, čo je jeden z ďalších dôkazov, že podujatie tohto typu má na Slovensku nielen svoju cieľovú skupinu, ale mladí ľudia majú záujem „objavovať“ európsku kinematografiu opakovane a nejde len o jednorázovú príležitosť ako využiť voľnú nedeľu.

Po premietnutí všetkých filmov sa účastníci dostali do unikátnej pozície porotcov. Pomocou špeciálnych formulárov mohli filmy analyzovať a hodnotiť – vyskúšať si v praxi to, o čom sa celý deň bavia; zároveň mohli hlasovať o poradí. Okolo piatej hodiny po večeri, po zrátaní všetkých hlasov sa miestne výsledky odoslali EFA na celkové vyhodnotenie. Na webovej stránke EFA, kde boli zverejnené informácie o filmoch, režiséroch, zúčastnených mestách, boli predstavení aj zástupcovia porôt z jednotlivých miest. Tí v závere dňa nakrútili krátke video, kde prezentovali poradie filmov za dané mesto. Videá sú následne súčasťou slávnostného odovzdávania cien v Nemecku, ktoré si účastníci mohli pozrieť prostredníctvom *live streamingu* na stránke EFA od ôsmej večera. Tohtoročný výber slovenských zástupcov poroty padol na dve dievčatá – Paulínu Glebockú, ktorá si pozíciu hovorkyne zopakovala po minulom ročníku, doplnila ako nováčik Simona Bartosová.

Z výberu tohtoročných troch filmov – švédskeho *Girls Lost* (Alexandra-Therese Keining, 2015), tureckého *Rauf* (Bariş Kaya & Soner Caner, 2015) a francúzskeho *Miss Impossible* (Emilie Deleuze, 2015), sa slovenským aj celoeurópskym víťazom stal s veľkým náskokom posledný menovaný – francúzsky *Miss Impossible*.

Cena mladého publika ale nie je založená iba na pozeraní troch dlhometrážnych filmov a ich následnom hodnotení. Ich sledovanie je len prvotným impulzom k aktivitám, čo prebiehajú cez prestávky. Celý deň je vedený moderátorom – odborníkom z audiovizuálnej oblasti, so skúsenosťami s prácou s deťmi. Tento rok sa postu moderátora zhostili dve kritičky – Lea Krišková a Verona Dubišová. Deťom sprostredkovali neformálnou formou dialógu informácie nielen ako film vzniká, ale aj ako sa na film dívať. Taktiež ich viedli k tomu, aby diskutovali o filmoch aj medzi sebou. Verona Dubišová hovorí: „Mimo školy sa väčšina z detí dostáva k príbehom práve prostredníctvom filmov. Decká (pozor na výnimky) už teraz veľmi nečítajú, takže cez knihy ako médium sa k príbehom, ktoré sú základom pre tvarovanie osobnosti, utváranie názorov

atď., nedostanú. O rozhlase ani nehovorím. Preto je väčšinovým médiom film. Vďaka internetu majú prístup ku všetkým možným. Je to výborné a netreba im v tom podľa mňa extrémne brániť, ale skôr viesť „správnym“ smerom. Dať im nejaké návrhy ako rozmýšľať nad tým čo majú pred sebou, akým spôsobom rozlišovať dobré od zlého, ukázať im príklady, ale najmä viesť k schopnosti utvorenia si vlastného názoru. Tiež je dôležité ukázať im, aké výhody má atmosféra filmu pozerať v kine, kultúru s návštevou kina spojenú, aby sa napríklad o pár rokov filmový priemysel neocitol ešte viac na kolenách ako je teraz kvôli tomu, že sme si (ne)vychovali generáciu, ktorej je pohodlnejšie si pozrieť stiahnutý film v pohodlí domova.“

Vďaka skúsenostiam animátoriek – tento rok Lucie Finkovej a Márie Môtovskej, sú pre deti medzi filmami pripravené interaktívne aktivity a workshopy, ktoré hravou formou u detí podporujú kreatívne myslenie, fantáziu a zároveň schopnosť spolupracovať a komunikovať medzi sebou. Deti nevykonávajú spomínané aktivity samostatne, ale v menších skupinách. Tým sa môžu medzi sebou nielen spoznať, ale zároveň sa učia vzájomnej spolupráci, rešpektu a názoru iných, bez predsudkov. Pri tomto podujatí sa stretávajú deti s podobnými záujmami, čím sa dokážu ľahšie začleniť práve aj introvertné povahy. Navyše účastníci mohli okrem ponúknutého programu interaktívne komunikovať celý deň s rovesníkmi z celej Európy cez skype alebo pomocou veľmi populárnych sociálnych sietí, ako Facebook, Instagram či Snapchat.

Výber tohtoročných filmov sa stal u samotným mladých porotcov mierne rozporným; viacerí z nich ich pokladali za nevhodné pre ich vekovú kategóriu. Čo je celkom zaujímavý paradox, pri množstve násillia a nevhodného obsahu, ktorý sa voľne vyskytuje v mainstreamových snímkach, ktoré táto generácia bežne sleduje. Tento rozpor môže byť spôsobený dvoma zásadnými aspektmi – vekovým rozložením publika, ako sa zhodli animátorky detských aktivít Mária Môtovská a Lucia Finková: „Táto veková skupina je veľmi rôznorodá. Medzi vekom 12 a 14 je oveľa väčší rozdiel ako napríklad medzi 15 a 17. V 13. roku dieťaťa sa celkovo mení pohľad na svet a uvažovanie a 12-ročné deti nevedia komunikovať so 14-ročnými.“ Druhý aspekt je veľmi úzko prepojený na percepciu tohto typu filmov. Väčšina európskej kinematografie je charakteristická pre svoj realistický spôsob spracovania, pomalšie tempo, využívanie symbolov a nedopovedaných dejových línií príbehovej roviny. Tieto filmy sa svojím obsahom, ako aj formálnou stránkou zaraďujú k artovej tvorbe, ktorú bežní diváci môžu stretnúť vo filmových kluboch. Mladá generácia sa k nim dostane naozaj len vo výnimočných prípadoch. Problém percepcie mladej generácie pri tomto type filmov načrtla Verona Dubišová: „V diskusiách sa prejavili nedostatky detí vo vnímaní niektorých faktorov filmov (napríklad neboli schopní rozlíšiť čo je fikcia a čo realita). Veľký problém, ktorý som teda vôbec neočakávala pri tejto vekovej kategórii bol, že film voľne inšpirovaný skutočnými udalosťami a realisticky pôsobiaci príbeh nevedeli odlišiť od reality. Nevedeli pochopiť, že to je stále fikcia.“ A práve tento poznatok veľmi úzko súvisí s audiovizuálnou výchovou a jej opodstatnenosťou, hlavne v prípade mladej generácie. Pri súčasných komerčných snímkach, plných digitálnych efektov, rýchleho strihu, automaticky detskí diváci neprežívajú násillné a nevhodné scény tak,

ako pri filmoch, ktoré sú vernejšie realite. Berú ich ako súčasť fikcie a akčného deja. Nehovoriac v spojení s veľmi populárnymi počítačovými hrami. Typ filmov, na ktoré sú deti zvyknuté z kina aj televízie, automaticky prijímajú ako fikciu. Len čo sa však stretnú s realistickejšim spracovaním, ktoré je pri súčasnej mainstreamovej tvorbe viac ako ojedinelé, majú problém s vnímaním. U detí sa tým stráca hranica medzi „reálnym“ a „realistickým“. A práve tento problém môže do vysokej miery práve zmierniť až úplne odstrániť audiovizuálna výchova. Na jednej strane pomôže mladému divákovi nielen rozšíriť si obzory, naučiť sa jasne definovať rozdiely medzi realitou a fikciou, hlbšie uvažovať nad jednotlivými súvislosťami a analyzovať prijímané informácie, ale taktiež formovať jeho celkový svetonázor. „Filmová výchova nepodnecuje len kritické rozmýšľanie o dielach svetovej či slovenskej kinematografie, ale tiež o ich témach reflektujúcich spoločensko-politické problémy cez individuality hlavných hrdinov. Rozvoj diváka tak zároveň znamená rozvoj audiovizuálnej kultúry a tiež spoločnosti,“ hovorí Lea Krišková.

Ďalší ročník Ceny mladého publika sa uskutoční v nedeľu 7. mája 2017.

Zoznam prihlásených miest na Cenu mladého publika 2016:

Rakúsko (Viedeň), Belgicko (Brusel), Bulharsko (Sofia), Chorvátsko (Záhreb), Dánsko (Aalborg), Nemecko (Berlín), Nemecko (Erfurt), Grécko (Atény), Maďarsko (Budapešť), Taliansko (Florenca), Kosovo (Prizren), Lotyšsko (Riga), Luxemburg, Macedónsko (Skopje), Malta (Valletta), Holandsko (Amsterdam), Poľsko (Vroclav), Portugalsko (Lisabon), Rumunsko (Kluž-Napoca), Srbsko (Belehrad), Slovensko (Bratislava), Slovinsko (Izola), Španielsko (Avilés), Španielsko (Barcelona), Turecko (Istanbul), Veľká Británia (Londýn), Ukrajina (Kyjev).

Vybrané filmy v roku 2016:

Girls Lost (Pojkarna)

Scenár a réžia: Alexandra-Therese Keining
Produkcia: Helena & Olle Wirenhed
Švédsko

Miss Impossible (Jamais Contente)

Réžia: Emilie Deleuze
Scenár: Marie Desplechin, Emilie Deleuze & Laurent Guyot
Produkcia: Patrick Sobelman
Francúzsko

Rauf

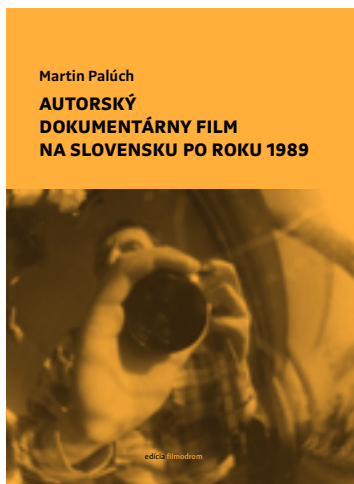
Réžia: Bariş Kaya & Soner Caner
Scenár: Soner Caner
Produkcia: Selman Kizilaslan, Kizilaslan & Burak Ozan
Turecko

Monika Lošťáková

zdroj: Boiler



Kniha s mnohými výbornými kľúčmi



Autorský dokumentárny film na Slovensku po roku 1989
Martin Palúch, 2016

Kniha Martina Palúcha *Autorský dokumentárny film na Slovensku po roku 1989* je presne tá odborná publikácia, ktorá slovenským (aj českým) čitateľom chýbala. Je prínosom do uvažovania o dokumentárnom filme, a zároveň o slovenskej porevolučnej kinematografii vôbec. Sústredenie na konkrétnych autorov dáva dôraz na jednotlivé tvorivé prístupy, ale zároveň poskytuje svojim analýzám funkčný teoretický rámec, ktorý vysvetľuje predovšetkým pojmy a koncepty často používané (či nadužívané) neukotvené a nejednotné.

Teoretický úvod je excelentným prístupom do genézy uvažovania o dokumentárnej kinematografii. Autor pracuje s referenciami k najdôležitejším teoretikom (Bill Nichols, Carl Plantinga), historikom (Guy Gauthier), i teoretizujúcim autorom, a tiež pracuje s dobovou literatúrou, ktorá spoluurčovala premýšľanie o dokumente vo svojom období (Guido Aristarco). Vyberá si autorov, ktorí reprezentujú štrukturalistické, postštrukturalistické, kognitívne i konvenčne teoretické prístupy, a zároveň pracuje s manifestačnými, explikatívnymi či analyticko-teoretickými textami praktikov (Dziga Vertov, Robert Flaherty, Frederick Wiseman) – čo mu umožňuje zložiť veľmi podrobnú, a zároveň na pevných základoch postavenú analytickú skladačku náhľadov a kritických prístupov ku konceptualizácii toho, čo všetko môže dokumentárny film byť (znamenat').

Autor si presne vymedzuje svoje pole skúmania aj metodológiu. Najskôr definuje pojem autorský dokumentárny film, resp. kritickou analýzou sa zamýšľa nad jeho možnými obsahmi. Aj keď používanie pojmu „objektívny“ v súvislosti

s dokumentárnym filmom je veľmi citlivé (vieme, že žiadny dokument, ani dokumentácia, objektívne byť nemôžu, už kvôli povahe rámu obrazu, teda faktu, že niečo z predkamerovej reality vždy zostáva „za“ rámom, je tým nevideným, a teda nezohľadňovaným vonkajškom), funkčne uvažuje nad subjektívnymi a objektívnymi zložkami, ktoré pri tvorbe hrajú úlohu: režijné a autorské zásahy, formálno-štylistické postupy, režijné a realizačné metódy, ktoré dávajú interpretačný rozmer (re)prezentovaným faktom. V úvode sa vo vete na s. 15 vyskytnú vedľa seba pojmy objektívna (autentická) a subjektívna (autorská) zložka – aj keď je sporné takto navrhovať istú synonymnosť (hoci kriticky rozoberanú na mnohých stranách), ide o jednotlivosť; celkovo autor s pojmami a konceptmi pracuje v celom texte konzistentne, a účelne si rozdeľuje úvahy nad dokumentom všeobecne na „vzťah média ku skutočnosti, analýz[u] režijno-autorských prístupov a formálno-štylistických postupov, špecifikáci[u] žánrov, dramaturgick[ú] a naratologick[ú] koncepciu diel, úloh[u] protagonistov v dokumente.“ Na tomto vymedzení je silné aj to, že autor bez diskusie vníma dokumentárny film ako filmový druh, a v rámci neho hľadá žánre (na rozdiel od niektorých starších autorov, ktorí mylne dokument považovali za taxonomicky nižšiu kategóriu žánru) a že explicitne hovorí o naratologickej koncepcii (na rozdiel od stereotypu, ktorý mylne rozdeľuje film na dokumentárny a naratívny, akoby dokumentárny film nemohol byť naratívny).

Autor poukazuje na večnú problematiku s definíciou poľa dokumentárneho filmu a aj odkazmi na iné autority ukazuje, aké sú možné prístupy k vytýčeniu tohto priestoru a jeho prípadnej taxonómii. Precízne pracuje s pojmami a konceptmi. Rozvíja vlastné úvahy, ale opiera sa o existujúce teórie. Celkovo je teoretický úvod veľmi dobrým zhrnutím, kritickou analýzou i samostatným uvažovaním nad základnými konceptmi, ktoré predostiera ako východisko svojich konkrétnych analýz slovenských filmov, resp. tvorby vybraných autorov.

Autorov, ktorým sa Palúch venuje, vybral naprieč generáciami (od Dušana Hanáka po Jara Vojteka), produkčnými zázemiami (zohľadňuje študentskú aj profesionálnu tvorbu) a predovšetkým naprieč rôznymi tvorivými prístupmi. Tento kľúč sa mu osvedčil pri jednotlivých analýzach – ako štylistických rovín autorských postupov, tak pri ponore do jednotlivých filmov.

Na knihe, ktorá je vo svojom odbore zásadná a jedinečná, je trochu škoda, že nakladateľ nemyslel na kvalitnejšie materiálové spracovanie, že kniha nie je šitá, takže sa ťažšie drží otvorená (k čomu prispieva aj ťažší papier). Predsa len je kniha stále artefakt, pri ktorom záleží aj na vizualite a materiálovom vyhotovení. Avšak v inak konzervatívne realizovanej sadzbe výborne vyniká niekoľko fotografií výrazne umiestnených na samostatných stránkach. Pri týchto nakladateľských parametroch musím ešte vyzdvihnúť rozsahovo i formulačne optimálne texty na záložkách obálky a 2 registre – menný aj názvový, ktoré sú pre orientáciu v odbornej knihe nezanedbateľné. Ako vynikajúci zdroj potom slúži aj bibliografia, ktorá zároveň ukazuje aj to, ako podrobne a starostlivo autor pristúpil k analyzovanej téme.

Andrea Slovákova

Tvorba pre deti - prioritá alebo len povinná jazda? Alebo už ani to nie?

Aj keď Audiovizuálny fond prerozdelil prvé finančné prostriedky už v roku 2010, je nutné hneď v úvode spomenúť, že so systémom podpory tvorby pre deti experimentoval do roku 2015 bez jej výraznej stabilizácie v rámci systému. Podpora audiovizuálnej tvorby pre deti sa od vzniku Audiovizuálneho fondu podstatne menila, a to každý rok.

Kto sú to producenti tvorby pre deti? Čo na to slovenský producent animovaného večerníčku pre deti? Kam sa bez podpory tvorby pre deti dostaneme? Pri hľadaní odpovede na tieto otázky mi pomohli najmä čísla, ktoré mňa samú prekvapili, ďalej rozhovor s producentkou a režisérkou Vandou Raymanovou, ktorej názory/práca/výsledky podľa mňa predstavujú jeden zo smerov, akým sa má progres v oblasti tvorby pre deti uberať.

Zo začiatku tvorba pre deti figurovala v prioritách podpornej činnosti v programe 1 Tvorba a realizácia slovenských audiovizuálnych diel. V roku 2011 prešiel systém podpory zmenou štruktúry a audiovizuálne diela primárne určené pre detského diváka s dôrazom na tvorbu pre diváka do 12 rokov dostali samostatné podprogramy.¹ V roku 2013 sa systém podprogramov na podporu pretransformoval, podprogramy zamerané na detskú tvorbu fond úplne zrušil. Audiovizuálne diela určené pre detského diváka sa stali spoločnou a prvou prioritou v programe 1 zameranom na tvorbu a realizáciu slovenských audiovizuálnych diel. Dôsledky tohto experimentálneho prístupu k systému podpory tvorby pre deti a mládež som sa rozhodla analyzovať na základe percentuálneho porovnania podpory v jednotlivých rokoch pomerne k celkovému rozpočtu programu 1. A tak v roku 2010 šlo na podporu tvorby pre deti 15 %, v roku 2011 to bolo 4,8 %, v roku 2012 4 %, v roku 2013 16 %, v roku 2014 25 % a v roku 2015 12 %.

Rok 2010, keď percentuálny podiel tvorby pre deti bol 15 % z celého programu 1, dával celkom pozitívny signál. Najväčšiu podporu získali dva dlhometrážne projekty, hraný televízny film Jozefa Banyáka *Aj kone sa hrajú*, a animovaný celovečerný film *BARÓN PRÁŠIL*

– *pravdivé dohodružstvá* v réžii Jaroslava Barana. Ten druhý sa nevyrobil doteraz², ale určite môžeme stále dúfať, pretože producent filmu Ondrej Slivka zo spoločnosti ATTACK FILM, s.r.o., uvádza projekt vo svojom portfóliu ako vo výrobe. Výraznú podporu 80 000 eur získal aj trikový projekt produkčnej spoločnosti FARBYKA, s.r.o. *Posledné deti z Apoveru* (teraz už *Poslední z Apoveru* s plánovanou premiérou v roku 2017), na ktorý si za blikania žiadateľ nemá vysporiadaný vzťah s fondom!³ pre mnohé žaloby zrejme počkáme tiež (od AVF získal v roku 2013 ešte jednu dotáciu vo výške 30 000 eur). A tak podporu tvorby pre deti, ktorá sa naozaj aj zrealizovala, zachránili projekty *Mimi a Líza* (r. Katarína Kerekesová), *ovce.sk* (réžia Jaroslav Baran), seriál *Jurošík* (taktiež v réžii Jaroslava Barana) a dokumentárny cyklus pre deti určený do škôl režiséra Karola Vosátka *Mediálni špióni* (80 000 eur). Projektov v rôznych štádiách produkcie bolo samozrejme viac, ale zámerne sa venujeme tým najvyššie ohodnoteným.

V roku 2011 sa systém podpory tvorby pre deti zmenil (pozri vyššie pozn. č. 1) a stala sa z nej prioritá štruktúry podpornej činnosti Audiovizuálneho fondu. Výsledkom tejto „systémovej“ zmeny bola podpora vo výške 4,8 % z celkového rozpočtu programu 1, čiže výrazný pokles až o 10,2 %. Najviac sa opäť darilo projektu režiséra Jaroslava Barana, tentoraz animovanému seriálu s názvom *Pán Toti*.

V roku 2012 sa systém podpory nezmenil a detská tvorba mala svoje podprogramy v hranom, dokumentárnom i animovanom programe. Taktiež ostala aj prioritou podpornej činnosti v programe 1. Akurát, že jej percentuálny podiel opäť klesol. Nie až tak radikálne ako v predchádzajúci rok, tentoraz iba o 0,8 %. Všetky podporené projekty boli animované, pričom najvýraznejšie



boli podporené seriály, ako *Mimi a Líza*, *Pán Toti*, či *Mať tak o koliesko viac!* (r. Ivan Popovič).

Rok 2013 priniesol nový systém. Podprogramy určené na tvorbu pre deti sa zrušili, ale priorita podpory audiovizuálnych diel pre detského diváka pre celý program i ostala. Aj keď sa nárast percentuálneho podielu tvorby pre deti v pomere k celkovému rozpočtu programu i – z pôvodných 4 % v roku 2012 na slušných 16 % v roku 2013 môže zdať minimálne uspokojivým, je nutné konštatovať, že väčšina z prerozdelených finančných prostriedkov (480 000 eur z celkových 748 800 eur na detskú tvorbu, t. j. 64 %) šla na film *Sedem zhavranelých bratov* (r. Alice Nellis)⁴. Aj keď v niektorých zdrojoch je Slovensko uvádzané ako minorita⁵, projekt fond podporil ako majoritne slovenské dielo. Konatelia a spoločníci žiadateľa – et cetera group, s.r.o. – už mali skúsenosti a čerpaním finančných prostriedkov na tvorbu pre deti – áno práve na ich rodinný film *Barón Prášil – pravdivé dobrodružstvo* – čakáme doteraz, aj keď pod značkou inej spoločnosti⁶. Ostatok finančných prostriedkov bol prerozdelený na vývoj najmä animovaných, ale aj hraných a dokumentárnych diel pre detského diváka. Stálicami v rámci produkcie tvorby pre deti podporenými v produkcii boli *Mimi a Líza* a *Mať tak o koliesko viac!*.

V roku 2014 sa opätovne zmenil systém podpory – v zmysle Štruktúry podpornej činnosti AVF pre tento rok je uvedené, že priorita výroby slovenských audiovizuálnych diel určených pre detského diváka sa uskutoční samostatnou výzvou a zároveň vyčlení osobitnú sumu finančných prostriedkov na podporu projektov, ktoré túto prioritu naplňajú.⁷ Žeby konečne, ten stabilný a funkčný systém? Pri podpore tvorby pre deti nastáva radikálny nárast a percentuálny podiel prerozdelených finančných prostriedkov voči celému rozpočtu programu jedna predstavuje rekordných 25 %. Ak ste sa začali tešiť, tak pravdepodobne zbytočne, jedine že by medzi vaše „hajlajty“ slovenskej kinematografie patrili filmy *Láska na vlásku*⁸ (r. Mariana Čengel Solčanská)⁹. Až 58 % (720 000 eur) z historicky najvyššej sumy pridelených na detskú tvorbu (celkovo 1 239 050 eur v roku 2014) bolo pridelených práve tomuto projektu. Ďalších 12 % z tejto najvyššej sumy bolo pridelených filmu, o ktorom sme už písali – *Sedem zhavranelých bratov*. Ostatných 30 % podpory je rozdelených najmä medzi seriálovú tvorbu animovanú aj hranú: *Mimi a Líza*, *Websterovci* (r. Katarína Kerekesová), *Drobci* (r. Vanda Raymanová a Michal Struss) či *Supersiet* (r. Peter Begányi).

V roku 2015 slovné spojenie „podpora slovenských audiovizuálnych diel určených pre detského diváka“ z programu i mizne a nahrádza ho spojenie „tvorivé rozvíjanie filmových žánrov s dôrazom na potenciál projektu audiovizuálneho diela pre mladého diváka.“ Najväčšiu podporu – dotáciu vo výške 285 000 eur získal projekt *Johankino tajomstvo* (v réžii Juraja Nvotu) a dotáciu vo výške 100 000 eur získal projekt *Perinbaba II* v réžii Juraja Jakubiska (pracovné názvy boli aj *Niečo za niečo* či *Sedemnohý Lukáš*). Ostatné, je nutné podotknúť že výrazne nižšie dotácie, boli prerozdelené prevažne na animovanú, najmä seriálovú tvorbu – na projekty ako *Websterovci*, *Drobci* či *Pán Toti* a iné.

V štruktúre podpornej činnosti Audiovizuálneho fondu pre rok 2016 sa tvorba pre deti aj mládež úplne vytratila. Spýtali sme sa riaditeľa fondu Martina Šmatláka, ako to s tvorbou pre deti vidí on. Žiaľ, nepodarilo sa nám ich získať do uzávierky čísla.¹⁰

O možnostiach, smerovaní a podmienkach slovenskej tvorby pre deti som sa rozhodla porozprávať nie s tými, ktorí „vyrýžovali“ najviac, ale s niekým, kto sa tvorbe pre deti venuje systematicky, na vysokej – európskej úrovni a dlhodobo prezentuje slovenskú animovanú tvorbu pre deti aj v zahraničí. Vanda Raymanová je režisérkou a producentkou pripravovaného animovaného seriálu – večerničku, pre najmenšie deti – *Drobci*, ktorý spoluzrežuje s Michalom Strussom.

EP Čo si myslíš o súčasnej animovanej slovenskej tvorbe pre deti?

VR Zdá sa, že po dlhšom čase sme sa zobudili. Vidím pozitívny trend v rozvíjaní akejkoľvek pôvodnej tvorby pre deti. Ja patríam ku generácii, ktorá nastúpila v porevolučných rokoch a vtedy sme mali naozaj silnú potrebu vyhraničiť sa voči tvrdeniu, že animovaný film je určený len deťom. Vyplývalo to z historického kontextu, pretože slovenský animovaný film dovtedy predstavovala predovšetkým tvorba pre deti, ktorú produkovala Slovenská televízia. Aj preto v porevolučných rokoch v mnohých post socialistických krajinách vznikali najmä autorské animované filmy pre dospelých¹¹. Po určitom čase sme sa však viacerí našli v tvorbe pre deti. Má totiž nielen nesmierny psychologický a kultúrno-spoločenský význam, ale aj oveľa väčší potenciál využitia ako autorský film. V súčasnosti sa aj vďaka opätovnému záujmu RTVS a možnosti získania podpory z AVF niekoľko producentov intenzívne venuje tvorbe pre deti. Bohužiaľ, zatiaľ to stále vnímam viac ako osobný záujem konkrétnych tvorcov, ako nejakú dôslednejšie plánovanú koncepciu obnovy pôvodnej tvorby pre deti.

EP Tebe ako producentovi sa ako vyrába animovaná tvorba pre deti v slovenskom kontexte a podmienkach?

VR Nie je to jednoduché. Náročnosť spočíva v tom, že neexistujú vzory ani skúsenosti a ľudia, ktorí sa rozumejú technológii animovanej tvorby, sa hľadajú ťažko. Všetci sme akoby v prvej línii. Tak ako Peter Budinský, ktorý ako prvý na Slovensku vyrába animovaný dlhometrážny film pre deti v profesionálnych podmienkach, prekopáva cestu ostatným, my s Katkou Kerekesovou budujeme animačné štúdiá, ktoré dnes v koprodukcii s RTVS vyrábajú zaujímavé seriály pre deti. Producent dnes na výrobu seriálu potrebuje mať predovšetkým dobrý projekt, zabezpečené financovanie, kvalitný realizačný štáb a hlavne silný zápal pre vec. Myslím, že nám sa to záprakom podarilo a v súčasnosti vyrábame jeden diel série za štyri mesiace, čo je to najrýchlejšie tempo aké dokážeme v našich podmienkach a s našimi nárokmi na kvalitu dosiahnuť. Premiéru seriálu *Drobci* plánujeme na Vianoce, a tak veríme, že všetky deti potešíme.

EP Myslíš, že existuje dostatok finančných prostriedkov na animovanú tvorbu pre deti?

VR Myslím, že dostatok finančných prostriedkov na animovanú tvorbu nie je vôbec. A akákoľvek tvorba pre deti určite vždy stojí za to, aby bola dlhodobou prioritou AVF. Detský divák je ten najdôležitejší, lebo dobrý film dokáže obohatiť jeho emocionálne prežívanie a v čase, keď spoločnosť prežíva obrovskú krízu hodnôt, je to obzvlášť dôležité. To lokálne, teritoriálne, to, s akými príbehmi deti vyrastajú, je nesmierne dôležité. Detská tvorba sa v dospelosti stáva súčasťou nášho spomienkového optimizmu¹² a mnohokrát ešte aj v dospelosti citujeme najrôznejšie príbehy, ktoré si pamätáme z detstva. V súčasnosti, keď je distribučné

využitie tvorby pre deti väčšie ako kedykoľvek predtým, sa mi zdá dôležité naplniť obraz hodnotným a zmyslu plným obsahom. Čo sa týka RTVS je zrejme nastavenie priorit zložitejšie ako pri AVF. V poslednom období RTVS vstúpila do výroby viacerých animovaných seriálov pre deti, tak verím, že si všimne ich význam a možnosti využitia a programovo prispieje k obnove pôvodnej animovanej tvorby pre deti.

EP Máš skúsenosti s exportom seriálu *Drobci* do zahraničia?

VR Nemám zatiaľ skúsenosti s exportom seriálu do zahraničia, ale mám skúsenosť s exportom krátkeho animovaného filmu pre deti *Kto je tam?* Keď som ho vyrábala, stretla som sa s problémami s distribúciou na Slovensku, čo samozrejme vychádzalo najmä zo slovenského prostredia, kde uplatnenie krátkeho formátu pre deti je veľmi problematické. Ale v momente, keď film získal úspech na medzinárodných festivaloch, prišli viaceré ponuky zo zahraničia. Sama som bola prekvapená spôsobmi a možnosťami distribúcie a využitia detskej tvorby v súčasnosti. Za posledné roky došlo k obrovskej expanzii distribučných kanálov, kde je možné využiť animovanú tvorbu pre deti. Televízia už nie je primárnym médiom. Deti v súčasnosti prijímajú obsah najmä cez rôzne mediálne platformy, kde si samy alebo spolu s rodičmi vyberajú obsah, ktorý budú pozeráť. Veľké produkčné spoločnosti sa na tento trend adaptovali a ponúkajú najrôznejšie filmy pre deti. Aj niektoré medzinárodné festivaly, ako napr. Chicago International Children's Film Festival, rozšírili svoju činnosť aj na ponúkanie obsahu pre deti cez VOD. Zaujímavé je, že vo svete existuje veľmi málo dobrého obsahu pre úplne najmenšie deti. Ponuka je veľmi bohatá pre cieľovú skupinu detí od 7 rokov a vyššie, ale pre úplne najmenších je ponuka často až retardujúca, alebo prvoplánová. Asi práve preto je pre mňa výzvou.

EP Čo by si zlepšila na slovenských podmienkach tvorby pre deti?

VR Prišla by som si, aby sa zvýšil percentuálny objem finančných prostriedkov určených na animovanú tvorbu z AVF a aby verejný vysielateľ dokázal znovu vybudovať stabilné zázemie pre podporu animovanej tvorby pre deti a naplno pochopil a využil jej distribučný potenciál. Ak sa nebude detská tvorba systematicky podporovať ani Audiovizuálnym fondom ani RTVS, kam môžeme dospieť s návštevnosťou slovenských filmov v kinách a sledovaním kvalitného slovenského obsahu v programe verejnoprávnej televízie? Prečo by sme nemohli postaviť tvorbu pre deti na piedestál a venovať detským divákovi toľko „audiovizuálnej pozornosti“ koľko si zaslúžia, alebo aspoň toľko, koľko sme jej dostávali my? Možno preto, že pri prerozdeľovaní tých najvyšších finančných dotácií na Slovensku nemyslíme v prvom rade na budúcnosť ale na momentálne potreby prioritných žiadateľov.

Eva Pa

- 1.1.3 Vývoj hraných audiovizuálnych diel určených pre detského diváka, 1.1.6 Produkcia hraných audiovizuálnych diel určených pre detského diváka. 1.2.3. Vývoj dokumentárnych a vzdelávacích audiovizuálnych diel určených pre detského diváka, 1.2.6 Produkcia dokumentárnych a vzdelávacích audiovizuálnych diel určených pre detského diváka, 1.3.3 Vývoj animovaných audiovizuálnych diel určených pre detského diváka, 1.3.6 Produkcia animovaných audiovizuálnych diel určených pre detského diváka
- 2 Za dotáciu 100 000 eur sa vytvorili výtvarné návrhy hlavných postáv, výtvarné návrhy pozadí kľúčových scén filmu, podrobná informácia o stave tvorby audiovizuálneho diela, 2 ks zvukovo-obrazového záznamu vytvorenej časti predmetného audiovizuálneho diela na DVD, trailer v slovenskom jazyku, podrobný opis všetkých uskutočnených činností v rámci uvedených etáp realizácie a vyčíslenie finančnej náročnosti jednotlivých uskutočnených činností. V roku 2010 dostal film aj na vývoj čiastku 15 000 eur.
- 3 Žiadateľ nemá usporiadaný vzťah s fondom! Upozornenie, ktoré funguje v rámci štatistik pre verejnosť, poskytuje AVF. Vrávi, že žiadateľ, ktorý dostal podporu nemá usporiadané vzťahy z AVF, a tým pádom nespĺnil niektorú z povinností, ktoré voči AVF mal.
- 4 S počtom 45 471 divákov v kinách, sledovanosť 14,45 % (podľa Správy o stave slovenskej audiovizie v roku 2015).
- 5 http://stary.filmcenter.cz/uploaded/8097-noveceske-filmy_2014.pdf
- 6 Zaujímavosťou je, že ak spočítate výšku podpory spoločnosti ATTACK FILM, s.r.o. a et cetera group, s.r.o. (kde v obidvoch spoločnostiach na miestach spoločníkov aj konateľov figurujú Ondrej Slička a Katarína Vanžurová) od vzniku AVF vyjde vám veľmi zaujímavé číslo 1 757 000 eur, čo je v konečnom dôsledku je 3. miesto v rebríčku úspešnosti pri žiadaní dotácií.
- 7 V jednotlivých výzvach bolo vyčlenených na tvorbu pre detského diváka spoločne s projektom minimal – výzva č. 2/2014 (produkcia) – 200 000 eur, výzva č. 5/2014 (vývoj) 32 000 eur, výzva č. 6/2014 (produkcia) – 150 000 eur.
- 8 Z recenzií vyberám: „A práve pachut povinnej jazdy v spojení s rezignáciou na originalitu, žiaľ, radosť zo snímky *Láska na vlásku* kazí.“ (In: Pravda: *Láska na vlásku*: Rozprávka, ktorú ste videli už pred premiérou. 10. 10. 2014) Alebo „Mami, ja chcem kakaf...“ Nebol to výslovný nesúhlas s premietanou rozprávkou, peristaltike rozkázaf nejde, predsa odozva aj ostatných detí v kine značila, že *Láska na vlásku*. dominovala rozvláčnosť a príbehové klišé nudilo celé publikum.“ (In: KINEMA.sk: *Láska na vlásku* 10. 10. 2014).
- 9 S počtom 45 091 divákov, sledovanosť v roku 2014 14,6 % (podľa Správy o stave slovenskej audiovizie v roku 2014) a v roku 2015 5,65 % (podľa Správy o stave slovenskej audiovizie v roku 2015)
- 10 Budeme ich publikovať dodatočne na webovej stránke, ak sa nám ich podarí získať.
- 11 Filmy ako *V kocke* (r. Michal Struss, 2000), *Posledný autobus* (r. Ivana Laučíková, Martin Snopek, 2011), *Štyri* (r. Ivana Šebestová, 2007), *Sneh* (r. Ivana Šebestová, 2013), *Kamene* (r. Katarína Kerekesová, 2010).
- 12 *Majka* z Gurunu je v srdci každého z nás doteraz. Dnešné deti budú mať zrejme na tom istom mieste nejakého drobca, alebo Mimi či Lízu alebo pavúka z rodiny Websterovcov.

SLOVENSKÝ
AUDIO-VIZUÁLNY
KOMIX.

IDEM NA
TO.

BA-C35H



MĀME PRE VĀS
OTĀŽKU K PROJEKTU..



Vanessa Szamuelová, predstaviteľka hlavnej protagonistky Jarky, foto: Denisa Buranová, Hulapa film

Piata loď bude poetickejšia...

Už na jeseň by v kinách mal mať premiéru nový slovenský film *Piata loď*, taký je ideálny plán. S režisérkou Ivetou Grófovou (IG) a producentkou Katkou Krnáčovou (KK) som sa stretla pred kontrolnou projekciou tretieho zostrihu. Rozprávali sme sa o náročnej príprave filmu, ale aj o hraniciach citlivosti slovenského diváka.

ZV Čo ťa osobne upútalo na románe *Piata loď*? Prečo si sa rozhodla ho sfilmovať?

IG Prišlo to v takom vhodnom čase, práve som odpremiérovávala *Až do mesta Aš* a otvoril sa priestor na rozmýšľanie nad novým filmom. S Monikou som sa stretla pri nakrúcaní dokumentu *Denník plavby Moniky Kompaníkovej* a od začiatku sme si sadli. Všetko sa udialo veľmi narychlo a intuitívne som mala pocit, že toto je presne to, čo by som mala robiť. Po *Aši* som mala potrebu nakrútiť niečo výtvarnejšie, poetickejšie. Finálne rozhodnutie či sa do filmu naozaj pustím bolo však oveľa zložitejšie, lebo *Piata loď* je naozaj veľmi náročná na sfilmovanie. Zadával ju dokonca Jarchoviský ako scenáristické cvičenie na FAMU, bol to pre študentov taký oriešok.

ZV Čo nakoniec rozhodlo? S čím si sa v knihe stotožnila?

IG V prvom rade s hlavnou hrdinkou a s pasážami z jej detstva. Ten príbeh sa mi na jednej strane zdal taký zvláštny a na druhej strane taký pochopiteľný, až som mala pocit, že môže vzniknúť niečo nevšedné a emocionálne silné. Zároveň sa mi páčila výzva urobiť niečo, čo sa ťažko filmuje. Kniha má totiž viacero atribútov, pre ktoré by si ju veľa režisérov zrejme nevybralo.

ZV Mohla by si ich bližšie pomenovať?

IG Kľúčové pasáže knihy sú spojené so situáciami, v ktorých sa dve deti starajú o dve batolátá a veľa z týchto obrazov sa odohráva v exteriéroch.. Celý príbeh je postavený na prežívaní malej Jarky, ale zároveň aj na silnej vizuálnej koncepcii. Skĺbiť psychologické herectvo našej malej predstaviteľky s vysokými nárokmi na výtvarnú stránku obrazu je náročné.

ZV Kniha je síce detským pohľadom na svet, no nie je príbehom pre deti. Ako je to s vašim filmom? Snažili ste sa ho otvoriť aj detskému divákovi?

IG Určite som myslela aj na to, a myslím, že sa nám aj podarilo dosiahnuť, aby bol film prístupný pre deti od dvanást rokov. Otázkou je, či bude pre ne aj zaujímavý, ale to ani nebola priorita. Viem si však

predstaviť, že na film príde matka s dvanásťročnou dcérou a obom bude mať čo povedať.

ZV Čím ich teda môže zaujať?

KK Podľa mňa dvomi vecami. Jednou je príbeh detského dobrodružstva, ktorý sme sa snažili z knihy vyňať a urobiť jedným z hlavných motívov vo filme. Druhou, že je to rozprávanie o troch generáciách žien – stará mama, matka a dcéra – v ktorom je veľa rôznych aspektov ich spolužitia. Nie je ťažké sa s ním stotožniť, pretože je o rodine.

IG Keď som bola malá, lákali ma skôr príbehy detí, mladých ľudí, ktorí žijú životy dospelých. Ja si myslím, že aj toto je dôvod, prečo by mohol film zaujať deti – povedzme skôr v tom pubertálnom veku, alebo niekde na prahu dospelosti. Pri nakrúcaní dokumentu *Denník plavby Moniky Kompaníkovej* som mala možnosť vidieť, čo kniha *Piata loď* znamená pre dvanásť až štrnásťročné dievčatá, a preto si už od začiatku myslím, že to môže fungovať. To je práve ten vek, keď vstúpajú do konfliktu so sebou, s rodičmi, so svetom a snažia sa nájsť nejakú vlastnú pravdu.

ZV Realita, ktorú prežíva Jarka, je dosť drsná a ona sa ju nesnaží nijako zaobalovať, jej rozprávanie je veľmi priamočiare. Zachovali ste túto „drsnosť“ aj vo filmovom rozprávaní?

IG Toto je veľmi ťažká otázka, pretože každý človek je inak citlivý na to, čo ešte drsné je a čo už drsné nie je a mne sa k tomu veľmi ťažko vyjadruje. Mne osobne sa to nezdá až také drsné.

ZV Myslela som skôr, že jej detstvo nie je práve klasickým detstvom ako sme ho prežili my...

IG Každopádne je to ťažký príbeh malého dieťaťa, ale odľahčuje ho jej pohľad. Snažili sme sa o to, aby divák vnímal celý príbeh cez pohľad malej Jarky, aby sa stotožnil v prvom rade s ňou, čo v podstate vylúči nejakú zbytočnú tragickosť. Pretože napriek všetkému je to stále dieťa a veci prežíva spôsobom adekvátnym k jej veku.

ZV I keď je román drámou, ktorá nás drží v napätí až do konca, jeho príbeh

je v podstate veľmi jednoduchý. Ako ste k nemu pristupovali z hľadiska dramaturgie? Pridávali ste nové motívy?

IG Určite vo filme budú aj scény a motívy, ktoré v knihe nie sú, presne preto, aby sme vytvorili filmové rozprávanie. Nemyslím si však, že sme sa nejako zásadne odlišili od predlohy, iba sme ju zjednodušili. Snažili sme sa, aby sa podstata napätia, ktoré funguje v knihe, zachovala aj v jej filmovom spracovaní.

ZV Scenárisi písala spolu s Marekom Leščákom. Čo bolo pre teba najťažšie pri adaptovaní predlohy?

IG Najťažšie bolo zdať sa všetkým vecí, ktoré som tam chcela mať, ktoré sa mi v románe veľmi páčili, a nechať tam iba to, čo je nevyhnutné pre rozprávanie príbehu. Kniha ponúka veľa krásnych situácií a poetických obrazov, ktorých som sa musela vzdať už vo fáze písania scenára.

ZV Výber hlavnej hrdinky sa uzavrel len pár týždňov pred nakrúcaním. Čím ťa zaujala práve Vanessa?

IG Tým, že vie hrať. Na kasting som si vybrala vyše sto dievčat, ktoré som nehľadala v kastingovkách, ale v električkách, na školách, v detských táborech. Po mnohých etapách kamerových a hereckých skúšok, práve Vanessa vo mne vzbudzovala nádej, že by to vedela zahrať, čo bolo najpodstatnejšie. Celý film stojí na nej, je v každom obraze filmu.

ZV Aký bol štýl práce s Vanessou a ostatnými deťmi? Mali ony samotné vplyv na výsledný charakter filmu?

IG Tým, že nakrúcanie trvalo dosť dlho, menil sa postupne aj štýl práce, keďže deti samozrejme po čase strácajú tú prvotnú motiváciu ovplyvnenú romantickou predstavou účinkovania vo filme. Určite som sa však v mnohom inšpirovala samotnou Vanessou, ktorá trochu posunula svoju postavu určitým smerom, aj keď ona sama je v niečom podobný typ ako bola Jarka. Každopádne bolo zaujímavé čerpať z jej vlastných emócií či spôsobu komunikácie.

ZV *Až do mesta Aš* bol spojením dokumentu aj hraného filmu, využívala si aj tu dokumentárne postupy na podporenie autenticity?

IG Myslím si, že je to veľmi odlišný prístup ako pri *Až do mesta Aš*, v *Piatej lodi* prevládali hrané postupy. Samozrejme, pri režijnom vedení detských hercov mi skúsenosti s prácou s nehercami pomáhali. Všimla som si prirodzené reakcie a spôsob komunikácie detských predstaviteľov, snažila som sa vycítiť možnosť zaujímavej situácie medzi nimi a to som veľmi flexibilne zapracovala aj do scenára. V podstate som si vytvárala rôzne režijné prístupy a stratégie, podobné ako pri réžii dokumentárneho filmu. Prirodzene, aj tu som počítala, že keď vhodne pripravím nejakú situáciu, môže vzniknúť zaujímavá interakcia.

ZV Hovoríš, že *Piata loď* bude film poetický, zameraný na výtvarnú stránku. Vyberali ste si vizuálne pôsobivé lokácie. Ako prebiehala spolupráca s kameramanom, aké si mala nároky na obraz?

IG Mala som veľmi vysoké nároky na obraz. (smiech)

KK Nielen na kameru v obraze, ale aj na všetky aspekty, ktoré súvisia s obrazom. (smiech)

IG Kameramanu Denisu Buranovú som si vybrala, lebo cíti výtvarne a zároveň výborne zvláda aj technickú stránku, svietenie. Potrebovala som človeka, ktorý je ochotný a schopný veci do detailu pripraviť dopredu, aby sme na pläci, keď tam už prídu deti a začnú plakať bábätká, nemuseli premýšľať nad tým, ako to nakrútime. Spolupráca bola veľmi príjemná. Už počas písania scenára sme s Denisou budovali výtvarnú stránku,

fotili sme, chodili sme na rôzne lokácie, dokonca sme už mali raz nájsť inú chatku, inú hlavnú predstaviteľku a mali sme s ňou nakrútené jedno celé leto hereckých skúšok a ukážok. Snaha a energia, ktorú sme do toho vložili, aj preto, že ide o jej celovečerný debut, bola maximálna, i keď samozrejme vo výsledku sa vyskytli rôzne situácie, keď sme museli improvizovať.

ZV Keď som čítala *Piatu loď*, prvá filmová asociácia, ktorá mi napadla, bol film Andrei Arnoldovej *Fish Tank*¹...

IG Určite to bol jeden z prvých referenčných zdrojov, ale bolo ich oveľa viac. Takým podobným filmom bol poľský film z deväťdesiatych rokov *Vrany*², no aj filmy ako nemecký *Lore*³ či *Wonders*⁴ od Alice Rohrwacherovej. Samozrejme dosiahnuť vizuálnu úroveň filmu *Lore* nebolo v našich silách.

ZV Dá sa *Piata loď* nejakým spôsobom zaradiť? Bude to vo výsledku skôr optimistickerejší ladený film, alebo mu bude možné vyčítať, že ide o ďalšiu „slovenskú depku“?

KK Myslím si, že najvýstižnejšie žánrové zaradenie je rodinná dráma. Prijatie filmu bude však podľa mňa veľmi individuálne. Záleží na tom, s čím si to divák bude asociovať, či sa zameria na ťažšie životné situácie, alebo sa skôr vráti do detstva a vynoria sa mu príjemné spomienky na detskú hru a jeho pocit z filmu bude skôr optimistický.

IG Keďže ide o príbeh detí v ťažkej životnej situácii, diváci budú zrejme reagovať oveľa citlivejšie na niektoré obrazy filmu.

Pre mňa osobne to však nie je depka. Robili sme všetko preto, aby sme sa vyhli porovnaniu k ťažkej sociálnej dráme.

ZV Spomínala si, že na čítačkách musela Monika často zodpovedať otázku, prečo je jej kniha taká smutná, keď umenie má povznášať. Podobne to býva aj pri premietaní slovenských filmov. Prečo nechcú Slováci „smutné príbehy“?

IG Nemyslím si, že Slováci nechcú smutné či ťaživejšie príbehy, skôr sú asi príliš citliví na to, keď sa to smutné odohráva v slovenskom kontexte a spracovanie sa príliš podobá na realitu okolo nás. Napríklad cez filter lacnej televíznej štylizácie, so smutnými či drsnými príbehmi Slováci až taký problém nemajú, o čom svedčí ich vysoká sledovateľnosť.

ZV Myslíš si teda, že *Piata loď* bude zaujímavá aj pre širšie publikum?

IG Snažili sme sa, aby bol film zrozumiteľný, výtvarný a emocionálne silný. Najmä preto, že príbeh nie je plný dramatických zmien, má svieži strih, nepredlžovali sme zbytočne nejaký marazmus ťaživých scén, pretože by to bolo kontraproductívne. Takže dúfam, že bude zaujímavý aj pre širšie publikum.

ZV V závere románu nás autorka necháva v neistote, napospas našej fantázii, bude to rovnaké aj vo filme?

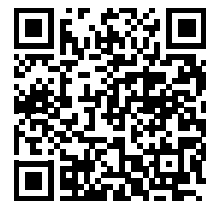
IG Máme iný záver filmu, a tým by som to radšej uzavrela, už sme aj tak povedali príliš.

ZV Môžem to napísať?

KK Určite. Mohlo by to divákov prilákať.

Zuzana Vojteková

- 1 *Fish Tank*, r. Andrea Arnold, 2009.
- 2 *Wrany*, r. Dorota Kędzierzawska, 1994.
- 3 *Lore*, r. Cate Shortland, 2012.
- 4 *Wonders*, r. Alice Rohrwacher, 2014.



← Ivetta Grófová, režisérka filmu *Piata loď / She Is a Harbour*, v relácii *Kinorama* (05:50-09:23)

kinedok

Vydajte sa s KineDokom na výlet už toto leto!

Martin, Topoľčany,
Žilina, Bratislava

Projekcia filmu Amerika
s koncertom režiséra
a speváka Honzu Foukala

www.kinedok.net

VIDEOHRY PRE DETI

Counting

Súčasnosť je jednoznačne obdobím počítačov a internetu. Videohry sú integrálnou súčasťou našej kultúry už viac ako tridsať rokov. Napriek tomuto dlhému času na Slovensku stále existuje predsudok, že hry sú škodlivé a do rúk deťom nepatria. Je to naozaj tak? Aký je skutočný vplyv hier na deti?

Mýty o videohrách

Keď sa chceme baviť o hrách bez predsudkov, potrebujeme najprv adresovať problematické oblasti. Existuje viacero mýtov, ktoré o hrách kolujú. Tie najznámejšie sú:

1. Hry spôsobujú závislosť
2. Hry vyvolávajú násilie
3. Hry bránia socializácii detí

Závislosť

Je pravda, že videohry sú návykové, ale do závislosti prerastie hranie iba vo výnimočných prípadoch a aj pri nich musia byť splnené určité podmienky. Príčiny toho, čo vedie dieťa k nadmernému hraniu a v extrémnych prípadoch až k závislosti, sú rôzne. Typickým dôvodom je nedostatok sociálnej podpory od rodiny a priateľov¹. Ďalej to môže byť odmietanie dieťaťa vo vrstovníckej skupine, prípadne pocity osamelosti. Takéto deti venujú zvýšený čas internetu a hrám ako náhrade za sociálne vzťahy, ktoré v reálnom svete nefungujú. Hry sú v takomto prípade následkom, únikom pred problémom, nie problémom samotným.

Negatívne nálepkovanie hráčov ako závislých alebo nadmerne hrajúcich môže byť skôr kontraproduktívne a nepomáha situáciu riešiť.² Je preto potrebné s dieťaťom sa veľa rozprávať (a nielen o hrách, pretože k ich nadmernému hraniu často vedie iný, skrytý problém).

Násilie³

Pri hraní násilných hier boli zmapované aj negatívne vplyvy na detské správanie. Štúdie dokázali, že hranie násilných hier môže vyvolávať podráždenie⁴, zvyšovať vnútorné napätie alebo vplývať na neprimerané správanie (napr. častejšie hádky s učiteľmi) u detí aj dospelých. Iné štúdie ukázali, že hráči násilných hier môžu byť menej ochotní pomáhať druhým či spolupracovať s ostatnými a menej prispievajú na charitu. Ďalšie odhalili poruchy spánku po hraní násilných hier, v niektorých prípadoch sa ukázalo, že takéto hry môžu ovplyvniť aj dýchanie a srdcový rytmus.

Z uvedených zistení sa môže zdať, že akékoľvek násilie v hrách bude negatívne ovplyvňovať vývoj dieťaťa. Nie je to však úplne tak, ide totiž nielen o obsah týchto hier, ale najmä o kvalitu rodinného prostredia a úlohu hier v procese výchovy. Preto sa nedá tento vplyv paušalizovať.

V roku 2011 bola napríklad publikovaná štúdia, v ktorej výskumníci sledovali 165 detí a mládežníkov tri roky a hľadali vzťah medzi hraním násilných hier a skutočným násilným správaním⁵. Ich zistenia dokazujú, že násilie vo videohrách nemá takmer žiadny vplyv na násilné správanie v skutočnom svete. To, čo sa ukázalo byť pri vzniku agresívneho správania omnoho kľúčovejšie, boli depresie, povahové vlastnosti, tlak zo strany kamarátov a najmä domáce násilie.

Iná štúdia z roku 2010 naopak odhalila, že deti, ktoré sa aj hrajú akčné hry, ale majú rodičov, s ktorými sa môžu o zážitky podeliť, sa v omnoho väčšej miere zapájajú do spoločenského života na úrovni komunity, mesta či štátu.⁶ V najvyššej miere sa do spoločenského diania zapájajú deti, ktoré sa hrajú akčné hry spolu s rodičmi a rozprávajú sa o svojich zážitkoch a témach nastolených hrou.

Socializácia⁷

Výskumníci zistili, že hranie videohier má naozaj nezanedbateľný vplyv na detské správanie. Takzvané prosociálne hry, teda hry, v ktorých sa hráč venuje budovaniu vzťahov, záchrane ľudí či iným pozitívnym činnostiam, propagujú pozitívne správanie a motivujú hráčov k spoločensky prospešnému konaniu.⁸ Výsledky rôznych pokusov a sledovaní ukazujú, že deti, ktoré sa hrajú takéto hry, využijú častejšie a rýchlejšie príležitosť niekomu pomôcť alebo spraviť prospešný čin. Vzdelávacie hry môžu navyše pozitívne vplývať aj na koncentráciu a akademické výsledky detí.

Nejde pritom len o výsledky jednej štúdie, ale o desiatky nezávislých výskumov po celom svete. Zamerali sa na deti v Amerike, Nemecku, Japonsku, Číne a inde. Zaujímavé je, že pozitívny efekt prosociálnych videohier sa prejavuje prakticky okamžite, deti boli testované už v priebehu

hrania, ale bol pozorovaný aj s trojmesačným odstupom. Dá sa teda povedať, že takéto efekty sú dlhodobé.⁹

Ako dlho by sa malo dieťa hrať?

Ako dlho by sa malo dieťa hrať, ovplyvňuje viacero faktorov. V prvom rade – u každého dieťaťa je čas na hranie individuálny. Ak má veľa voľného času, môže ho vyplniť rozmanitými aktivitami, pričom môže investovať viac času aj do hier. Vo svojej štúdii Dr. Przybylski uvádza, že deti, ktoré investujú MENEJ ako jednu tretinu svojho denného voľného času do hier, vykazujú nasledujúce znaky (v porovnaní s nehráčmi):¹⁰

- vyššiu úroveň prosociálneho správania a spokojnosti zo životom
- menej problémov so správaním a s hyperaktivitou
- menej problémov s vrstovníkmi a menej emocionálnych symptómov

Učenie pomocou videohier

Videohry zohrávajú čoraz výraznejšiu úlohu v živote detí a mladých ľudí.¹¹ Deti získavajú neformálnym spôsobom pomocou videohier digitálne kompetencie. Napriek tomu, školy a ostatné vzdelávacie inštitúcie tejto problematike nevenujú dostatočnú pozornosť. Prihliadnuc na dôležitosť hier v živote detí a mladých ľudí, je žiaduce vložiť do vyučovacieho procesu tzv. *edutainment* (učenie sa pomocou hier), alebo pripraviť vzdelávací systém, ktorý by bol omnoho viac zameraný na hry.

V rámci nášho výskumu¹² až 60 % hráčov herného žánru MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), jednoznačne udávalo, že vďaka hraniu hier sa ich znalosť cudzieho jazyka výrazne posunula. Podobne ako pri procese učenia, aj vytrvalosť pri hre závisí od pútavého kontextu a individuality samotného žiaka – hráča. Snaha, ako aj ponorenie do hry prirodzene zvyšujú rozsah osvojeného

„učiva“ v danom jazyku. Videohry (a počítače vo všeobecnosti) majú pre ľudí z iného ako anglofónneho prostredia obrovskú pridanú hodnotu práve v tom, že z anglicky hovoriaceho prostredia vychádzajú. Kyberpriestor je plný anglického jazyka, ktorému sa nedá uniknúť.¹³

Tento náš výskum potvrdzujú aj tureckí výskumníci Turgut a Irgin.¹⁴ Zistili, že najpopulárnejšími prostrediami na rozširovanie si slovnej zásoby v cudzom jazyku sú online hry. Všimli si, že hráči vyvíjajú vlastné stratégie, ktoré im v tejto činnosti pomáhajú. Napríklad:

- domýšľanie si významu slov podľa kontextu,
- vyhľadávanie slov v online slovníkoch,
- rada od spoluhráča alebo kamaráta v blízkosti, ktorý dobre ovláda daný jazyk.

Na stránke Vlčatá.sk máme viacero tematických článkov venovaných práve hrám, ktoré pomáhajú s cudzím jazykom (<http://vlcata.dennikn.sk/rozvoj-anglictiny-pomocou-videohier>) a (<http://vlcata.dennikn.sk/hry-ktore-ucia-deti-cudzim-jazykom>).

Videohry umožňujú učiť sa pomocou konania a tvorenia.¹⁵ Učenie pomocou videohier je pre dieťa osobne zmysluplné a reflektuje ciele a túžby učiaceho sa.¹⁶ Pomocou videohier sa učíme tým, že robíme rozhodnutia a skúmame dôsledky týchto rozhodnutí, na rozdiel od didaktickej inštrukcie pri formálnom vzdelávaní.¹⁷ Učenie pomocou videohier je aktivitou, ktorá je sociálna. Deti môžu spolupracovať, prípadne súperiť. Hranie hier je vysoko produktívna aktivita. Deti takto riešia problémy, zdieľajú svoje riešenia, vytvárajú, testujú a zdieľajú stratégie, a dokonca si osvojujú nové identity.¹⁸

Lee a Peng vo svojej štúdií¹⁹ uvádzajú, že hranie počítačových hier môže rozvíjať u detí kognitívne schopnosti. Empirické dôkazy podporujú tézu, že takto získané kognitívne schopnosti sú transferabilné aj do iných situácií (túto tézu podporuje aj náš vlastný výskum.²⁰ Študenti, hrajúci videohry a počítačové rébusy častejšie vytvorili širšiu paletu alternatívnych riešení problémovej situácie. Ako ďalej uvádzajú Lee a Peng²¹, niektoré dôkazy nasvedčujú tomu že videohry rozvíjajú aj induktívne myslenie, facilitujú rozvoj komplexného myslenia spojeného s riešením problémov, strategické plánovanie a učenie sa sebaregulácii. Takisto umožňujú rozvoj rozličných učebných štýlov.

Ferguson a Garza zistili²², že hranie akčných hier, ktoré obsahujú násilie nevedie k zníženému prosociálnemu správaniu. Jedným z dôvodov je aj fakt, že veľa hier napriek tomu že obsahujú násilie, tak obsahujú aj príležitosti vedúce k prosociálnemu správaniu.

Hry vhodné pre deti

Voľne dostupné:

LittleAlchemy – Logická hra, v ktorej hráč kombinuje elementy a z nich mu vznikajú nové ktoré môže ďalej kombinovať, cieľom hry je objaviť všetky predmety. Motivačná hra vhodná ako domáca úloha na fyzike, chémii, ale aj ANJ (hra je v anglickom jazyku).

Code.org – Podobne ako *Codecombat* aplikácia zameraná na programovanie a logiku.

Vhodná s pomocou aj pre tie najmenšie deti (tie robia úlohy zamerané čisto na logiku a algoritmy)

Duolingo – Aplikácia, využívajúca herné prvky na učenie sa cudzieho jazyka. Okrem angličtiny (z češtiny) ponúka aj iné jazyky, bohužiaľ na učenie ostatných jazykov je zatiaľ potrebná znalosť angličtiny. Veľmi vhodná ako domáca úloha, prípadne ako súčasť hodnotenia (systém hry sa nedá obísť, takže hodnotenie je vždy zaslužené a spravodlivé).

Codingame – Francúzsky *start-up* vytvoril bezplatne prístupnú online hru Codingame, v ktorej sa deti ľahko naučia základy tých najpopulárnejších (až dvadsiatich troch) programovacích jazykov. Codingame funguje tak, že deti tvoria vlastnú hru a učia sa tým, že do nej pridávajú stále nové funkcie. Na monitore okrem programátorského rozhrania, do ktorého zadávajú textové príkazy, vidia rovno aj grafické zobrazenie toho, čo práve naprogramovali.

CodeCombat – CodeCombat, sa síce tvári ako hra, v ktorej navigujete hrdinu rozličnými mi žalármi a dúpätami, ale v skutočnosti ide o veľmi zábavný spôsob, ako sa naučiť základné programátorské koncepty. Ak chcete, aby sa váš panáčik začal hýbať, musíte ho naprogramovať rozličnými funkciami, a to sa nedá bez toho, aby ste sa ich naučili. Neskôr sa pridávajú stále komplikovanejšie rébusy a hlavolamy, ktoré sa už nedajú vyriešiť len tými základnými príkazmi. Krivka náročnosti stúpa plynulo a férovo – rovnako ako budú pri hre stúpať IT schopnosti vášho dieťaťa. CodeCombat je zadarmo prístupný v slovenčine, stačí sa prihlásiť prostredníctvom google+ alebo Facebooku.

Komerčné (je potrebné hru zakúpiť):

Portal – Riešenie hlavolamov pomocou cestovania skratkami v priestore, tzv. portálmi. Hra rozvíjajúca logické myslenie. Hra je nenásilná, vtipná a s postupne sa zvyšujúcou obtiažnosťou.

Civilizácia (Civilization) – Strategická hra, kde hráč dostane do rúk začínajúcu civilizáciu a pomocou správnych rozhodnutí z nej urobí úspešnú civilizáciu. Ide o hru, ktorá je veľmi komplexná, neskôr dosť náročná na hranie. Ak chce hráč vyhrať, musí poznať niektoré historické súvislosti, ako aj vedomosti z geografie ako aj základy ekonómie. Deti mali možnosť vyskúšať si hranie napr. za staroveký Egypt, Rím, Grécko, ale aj Aztécku a Mayskú ríšu atď.

Americký výskumník Squire ju využil na svojom krúžku, ako aj priamo na hodinách dejepisu. Pomocou tohto kurzu jeho študenti získali hlbokú expertízu v čiastkových oblastiach dejepisu a geografie.

Age of Empires – Inšpirovaný Squireom som na svojom krúžku s deťmi hral hru *Age of Empires*. Veľmi vhodné je hrať ju skupinovo, pričom decká sú rozdelení do tímov, ktoré spolupracujú, ale aj súperia medzi sebou. Deti sa tak naučia spolupracovať, pochopia základné princípy fungovania ekonomiky, spolupráce, diplomacie a takisto sa na nich nalepí aj zopár faktov (napr., že Peržania používali vo vojnách slony).

Counting Kingdom – Zábavným spôsobom podaná matematika, konkrétne sčítavanie a odčítavanie. Vhodná je na prvom stupni ZŠ.

Scribblenauts Remix – Rozvíja kreativitu a slovnú zásobu v anglickom jazyku. Hra

prepája písanú a vizuálnu podstatu slov. Pri pomoci od učiteľa ju možno využiť aj pri deťoch s nižším ako odporúčaným vekom.

Cities Skylines – Deti sa naučia základy fungovania mesta, ekonomiky, takéto mesto vytvárajú, podieľajú sa na tom aby fungovalo a prosperovalo. Takisto rozvíja kreativitu – dieťa si mesto totiž samo vytvára.

Child of Light – V tejto krásne animovanej rozprávkovej hre pomáhať červenovlasej princeznej Aurore zachrániť mesiac a slnko z rúk temnej Kráľovnej noci. Všetky postavy, s ktorými sa stretnete, hovoria v šikovne napísaných veršoch, a tak sa okrem dobre vyrozprávaného príbehu budete zabávať aj na vtipných slovných obratoch. Hra deťom cez príhody princeznej pretlačí najmä tému vyrovnávania sa so stratou, ale hovorí aj o neustálej prítomnosti smrti v našich životoch a spôsobe, ako ju pochopiť a akceptovať.

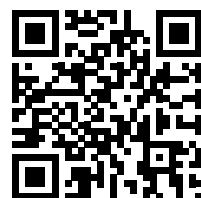
The Sims – The Sims má až absurdne jednoduchú premisu – vytvoriť virtuálnu rodinku a prežiť ich šťastným životom. Je to jedna z mála hier, ktorých hráčsku základňu tvorí rovnako veľa dievčat ako chlapcov. Dôvodom je nenásilné herné prostredie a možnosť stať sa empatickým opatrovateľom skupinky maličkých zverencov – pokojnou cestou im pomáhať v bežnej každodennosti.

Bounden – Táto aplikácia vznikla v spolupráci s Holandským národným baletom. Je to balančná hra pre dvoch hráčov a jeden telefón. Princípom je držať telefón spoločne v rukách a riadiť sa tanečnými inštrukciami na obrazovke.

Porta Pilots – Hra je *point-and-click* adventúrou, ktorá prevedie hlavného hrdinu cez rôzne časové obdobia. *Momentálne sú k dispozícii tri epizódy. V štartovacej, ktorá je zadarmo, deti pomáhajú bratom Wrightovcom postaviť prvé lietadlo. V druhej zasa mladej Kleopatre asistujú s riadením jej kráľovstva a nakoniec sa dostanú do konfliktu medzi vynálezcami Edisonom a Teslom.*

Valiant Hearts: The Great War – Hra sa odohráva počas prvej svetovej vojny. Ponúka pohľad z rôznych perspektív, medzi iným napríklad vojaka, kuchára, zdravotnej sestry, či dokonca aj psieho pomocníka. Prekvapivo, na to, že sa odohráva počas vojny a z veľkej časti na bojisku, obsahuje minimum násilia. Už po niekoľkých minútach tak povzbudzuje hráčov hľadať alternatívnejšie riešenia, než len vrhať sa do nebezpečenstva. Väčšinu času však hráči riešia hlavolamy s premenlivou náročnosťou.

Míchal Božík



← Vlčatá – projekt pre otvorenú komunikáciu o videohrách pre deti a mládež

- 1 Blinka, L. a kol. (2015). *Online závislosti*. Praha: Grada
- 2 Ševčíková, A. a kol. (2014). *Deti a dospívajúci online*. Praha: Grada
- 3 Pavol Ondruška (2015). Vplyv hier na psychiku a správanie detí (<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti>)
- 4 Anderson, C. - Dill, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- 5 Ferguson, Ch. - Miguel, C. - Garza, A. - Jerabeck, J. (2011). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*.
- 6 Ferguson, Ch. - Garza, A. (2010). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*.
- 7 Pavol Ondruška (2015). Vplyv hier na psychiku a správanie detí (<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti>)
- 8 Greitemeyer, T. - Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- 9 Gentile, Douglas A. et al. (2016). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality & social psychology bulletin*.
- 10 Przybylski, A. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*.
- 11 Lim, J.P. et al. (2012). Video Games in Education. *Proceedings of Annual International Conference on Computer Games, Multimedia & Allied Technology*.
- 12 Božík, M. (2012). Pozitívne aspekty hrania masívne multiplayer online role-playing hier v súvislosti s osobnostnými vlastnosťami a motiváciou hráča. (Bakalárska práca). Trnava: Katedra psychológie FF TU.
- 13 Božík, M. (2015). Rozvoj angličtiny pomocou videohier. Dostupné na internete: <http://vlcata.dennikn.sk/rozvoj-anglictiny-pomocou-videohier>
- 14 Turgut, Y. - Irgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. Dostupné na internete: www.gsedu.cn/tupianshangchuanmulu/zhongmeiwangluoyuyan/language%20learning%20via%20computer%20games.pdf
- 15 Gee, J. P. (2004). Language, learning, and gaming. A critique of traditional schooling. New York: Routledge.
- 16 Squire, K. (2008). *Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age*. Dostupné na internete: <http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/tenure-files/02-squire-ed-tech-refchecV3.pdf>
- 17 Salen, K. - Zimmerman, E. (2003). *Rules of play*. Cambridge, MA: MIT Press.
- 18 Squire, K. (2008). *Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age*. Dostupné na internete: <http://website.education.wisc.edu/~kdsquire/tenure-files/02-squire-ed-tech-refchecV3.pdf>
- 19 Lee, K.M. - Peng, W. (2006). What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature. In *Vorderer, Peter (Ed); Bryant, Jennings (Ed), (2006). Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- 20 Božík, M. (2012). Pozitívne aspekty hrania masívne multiplayer online role-playing hier v súvislosti s osobnostnými vlastnosťami a motiváciou hráča. (bakalárska práca). Trnava: Katedra psychológie FF TU.
- 21 Lee, K.M. - Peng, W. (2006). What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature. In *Vorderer, Peter (Ed); Bryant, Jennings (Ed), (2006). Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- 22 Ferguson, Ch. - Garza, A. (2010). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*.



David Cronenberg: Evolution

Významnému predstaviteľovi tzv. telového alebo pohlavného hororového žánru (*body horror, venereal horror*) a jednému z najvplyvnejších režisérov dneška Davidovi Cronenbergovi (1943) je venovaná retrospektívna výstava v pražskej Galérii hlavného mesta Prahy v Dome u Kamenného zvona (do 7. júla).

Myšlienku organizovať medzinárodné filmové výstavné projekty a predstaviť tak vybrané ikony svetovej kinematografie nielen v Paríži, Londýne, Viedni či v New Yorku, ale aj v Prahe iniciovali v roku 2011 producentky spoločnosti Art Movement Kateřina Riley a Markéta Matoušková. Potenciál exkluzívnej turistickej polohy a historickej architektúry Galérie vedľa Týnskeho chrámu na Staromestskom námestí sa pražskí kurátori už dlhodobo snažia využiť organizovaním náročnejších medzinárodných výstavných projektov, ktoré by mohli osloviť aj kultúrne kritickejšieho diváka. V zime galéria hostila rozsiahlu retrospektívnu výstavu Miloty Havránkovej. K profilácii adresy zaoberajúcej sa novými médiami, fotografiou a filmom prispieva tak aj po Timovi Burtonovi už druhá komplexná inštalácia súčasného severoamerického kreatora a originálneho konštruktéra sveta dizajnu nevedomia, temna, tajomna a čiernoty.

„Úprimne žasnem nad tým, aké umelecké dielo táto výstava predstavuje. Je skutočne nádherná a je za ňou množstvo rokov premýšľania. Niečo také by som sám nikdy nevytvoril. Nemal by som nakoniec na to dostatočný odstup – nedokázal by som venovať takú pozornosť detailu ani tak húževnate hľadať všetky vystavené artefakty a veci z filmov, ani ich v mnohých prípadoch reprodukovat, pretože majú tendenciu miznúť. Je fantastické mať tento projekt v Prahe.“ Takto uvádza sám David Cronenberg návštevníka do svojho zvláštneho a surrealistického sveta v pražskom zastavení putovnej výstavy, ktorú pod názvom „David Cronenberg: Evolution“ spolukurátorsky pripravili výkonný riaditeľ Medzinárodného filmového festivalu v Toronte Piers Handling a TIFF – Toronto International Film Festival. Vzhľadom na to, že celý rad Cronenbergových snímok neprešiel našimi distribúciami, naskytla sa touto výstavou vzácna príležitosť porovnávať kultové aj menej známe tituly tohto tvorcu, ktorý síce nazerá na ľudstvo z mnohých jeho temných stránok, ale robí tak z túžby po poznaní, čo to znamená, byť človekom vo všetkých ohľa-

doch, a z túžby vyvolať diskusiu o zmysle a spôsoboch našej existencie.

Výstava je nahliadnutím do širokého spektra neortodoxných Cronenbergových myšlienok, ktoré sa umelec pokúša stvárniť rovnako neortodoxnými cestami. Hlavne dnes, keď sme konfrontovaní rôznymi podobami zla, sú Cronenbergove úvahy veľmi aktuálne, ešte nikdy predtým sme nemali taký strach o budúcnosť ako teraz. Hrozby konca NATO, Európskej únie a možno aj konca liberálneho svetového poriadku sa každými voľbami nielen u nás stávajú reálnejšími. Horor apokalyptických vízií chaosu sveta je dnes – ako ukazuje aj napríklad súčasná „výstava storočia“ Hieronyma Boscha *Vízie génia* – znova aktuálny. Pri príležitosti 500. výročia smrti tohto stredovekého démonického majstra maľby sa od konca februára v Múzeu Severného Brabantska v holandskom s-Hertogenboschi a následne od konca mája v madridskom múzeu Prado koná retrospektíva vizionára, ktorého znovu objavili až surrealisti a hippies 20. storočia. Boschove pekelné príšery v jeho biblických zobrazeniach pripisovali užívaniu halucinogénov v neskorom stredoveku. Boschova nespútaná ikonografická imaginácia priťahuje mimoriadnu svetovú pozornosť a na renesančné 2D vizualizácie pocitov strachu a dizajnu hybridizovaných monštier a príšer Hieronyma Boscha nadväzuje aj filmová 3D imaginácia hororového žánru 20. storočia.

Výstavné projekty Davida Cronenberga a Tima Burtona v Galérii Hlavného mesta Praha tak materializujú celú prípravnú fázu produkcie filmu a sprevádzajú nás krok za krokom komplikovaným „rodením sa“ definitívneho diela. Cronenberg aj Burton pracujú s radom fantastických prvkov, ktoré sú v počiatkoch fixované väčšinou ako skice – u Burtona kresliarske a u Cronenberga naratívne – a ktorých výtvarná podoba je potom určujúca pre ďalšie sochárske a animátorské stvárnenie a spracovanie zvláštnymi efektmi. Cronenbergova predstavivosť funguje na rozdiel od Burtona vo verbálnej rovine, takže jeho produkcia je viac založe-

ná na tímovej spolupráci s umelcami, ktorí vizualizujú jeho odvážne vízie. Všetky tieto postupy sú kreatívnymi detailmi fascinujúceho procesu filmovej tvorby, ktoré môžeme na výstave fyzicky študovať a konfrontovať vo výslednej podobe filmového snímku. Fotografie, skice, kresby, rekvizity alebo doteraz nezverejnené filmové zábery zrkadlia tvorivú činnosť autora, pre ktorého vývoj človeka predstavuje nosnú tému.

Surrealistické predstavy interpretácií evolúcie tohto sveta prekračujú u Cronenberga hranice žánrov hororu a *science fiction* a nanovo skúmajú strach a hrôzu plynúce z prepojení psychickej a fyzickej roviny existencie. *Evolution* s množstvom pôvodných artefaktov, filmových rekvizít a modelov, ako umelé kože, slizké príšery, telové korzety, protézy, chirurgické nástroje, ale aj architektonické modely a dizajnérske prototypy vytvorené pre jednotlivé kultové filmy *Videodrome* 1983, *Mucha* (The Fly) 1986, *Nahý obed* (Naked Lunch) 1991 alebo *eXistenZ* 1999 s projekciou 23 filmov (z ktorých väčšina nebola premietaná v našich kinách) symptomaticky ukazujú architektúru tragédií vedeckých výskumov a experimentov končiacich chaosom a fyzickým ničením. Výstava je rozložená cez tri podlažia a komplikovaný výstavný priestor Domu u Kamenného zvona trochu napomáha inscenovanej časovej osi Cronenbergovej filmografie. Kým na prvom poschodí sú inscenované faktografie s artefaktmi Cronenbergových prvotín a viac hororových scenérií, druhé poschodie sa už venuje veľkorozmernejším a významnejším scénogramom filmov ako *Nahý obed* (Naked Lunch), *Mucha* (The Fly) alebo *Crash*.

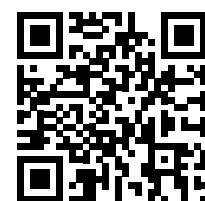
Na rozdiel od explicitných a imaginatívnych Cronenbergových zobrazení obnažených vnútorností, tečúcej krvi, priestorov šialených vedcov, lekárov a hlbokých krajín boschovských démonov pekiel, záverečné časti výstavy *Evolution* už predstavujú ďalšiu vrstvu Cronenbergových filmografických záujmov: psychoanalýza Freuda a Junga v *Nebezpečnej metóde* (A Dangerous

Method), krvavé hry ruských zločineckých gangov Londýna vo *Východných prísluhoch* (Eastern Promises), politická a digitálna obsesia v *Cosmopolis* alebo prítomná budúcnosť vyplývajúca z fenoménu virtuálnej reality a autorovho záujmu o počítačové hry a nové technológie v *eXistenZ*.

Architektmi obidvoch dočasných trojposchodových svetov Burtona aj Cronenberga boli Michal Froněk a Jan Němeček, ktorí sú stále aktuálnymi ponovembrovými dizajnérmi novej českej vlny autorského dizajnu pod ochranou bájnemu mongolského červa Olgoj-Chorchoj. Olgoj-Chorchoj nainštaloval Burtonove dizajnérske stejdzové sety a animátorské bábky do obrovských, ručne fúkaných sklenených baniek, ktoré sú teraz súčasťou nového radu svetidiel *TIM* navrhovaného pre firmu Bomma a ktoré boli túto jar vystavené na Design Milano. Sú inšpirované práve Burtonovou výstavou. Cronenbergov dizajn fyziologických modelov tiel a ocelových lekárskeho prístrojov je bez ďalšej inštaláčnej manieri rozvrstvený po celej chronologickej osi všetkých 23 dokumentovaných filmových projektov. Chrániace inkubátory Burtonových hrdinov nahradzujú Froněk s Němečkom vo výstave *Evolution* monumentálnym vstupným tunelom citujúcim výjav zo slávneho Boschovho obrazu.

Nepokojný svet nevedomia, temna, tajomna a čiernoty sa dnes prepája na výstavách v s-Hertogenboschi, Madride a Prahe, kde oltárne triptychy Hieronyma Boscha a pohyblivé obrazy Davida Cronenberga stierajú našu päťstoročnú históriu podoby zla...

Imro Vaško



← Trailer ku kanadskej výstave *Evolution*



foto: Gabriel Kuchta

VIDIEŤ VIAC - VEDIEŤ VIAC Dialóg s obrazom

Všetko vnímame zmyslami. A dnešný svet je plný najrôznejších podnetov, predovšetkým vizuálnych (tým myslím čokoľvek, čo sa premietne na sietnici oka a pokračuje do mozgu). Obdobie, v ktorom žijeme, mnohí autori označujú ako obdobie digitalizácie alebo obdobie, ktoré sa vracia k obrazom.

Pozerať sa na obrazy, sledovať filmy, pochopiť reklamu – to je ako naučiť sa čítať. Či už ide o film, maľbu, fotografiu, nedisponujú iba kvalitami estetickými, ale sú aj nositeľmi nejakej správy. Väčšina ľudí nedokáže k obrazom preniknúť, analyzovať ich. Možno iba jednoducho rezignovali. Znalosť obrazového znakového systému je pritom základom fungovania nášho sveta (od práce na počítači, vedy a techniky až po pravidlá cestnej premávky). Obrazový jazyk má mnohé kvality, ktoré sa v hovorenom jazyku pomenúvajú len veľmi ťažko (priestorové usporiadanie, vzájomné vzťahy, premeny v čase). Keď sa však pustíme do dobrodružstva odhalovania obrazových správ (a pokojne nás to nemusí stáť viac ako pár sekúnd), ani si to neuvedomíme a schopnosť viesť s obrazmi dialóg rozvíja celú našu osobnosť. Vizuálny materiál sa dá využiť naozaj na rôznych frontoch. Podobne ako písaný text, je to istý spôsob kódovania informácie. Prostredníctvom niekoľkých príkladov z praxe s interpretáciou umenia

pri vzdelávacích programoch v Slovenskej národnej galérii a využívaním nových médií poodhalíme, ako úzko sú obrazy (nielen vysoké umenie) prepojené s našim každodenným životom a myslením.

Už Komenský hovoril, že nemôže byť v rozume, čo neprešlo zmyslami. Hoci sa zdá, že prvoradým zámerom programov v galériách by mala byť prezentácia a priblíženie vystaveného „materiálu“, našou úlohou, a teda aj úlohou umenia je naučiť sa porozumieť vizuálnym informáciám. Táto vizuálna gramotnosť, alebo vizuálna inteligencia je základom myslenia. Ako príklad môžem použiť situáciu, keď sa ráno pozriem von oknom, zrakom (príp. inými zmyslovými receptormi) prijmem informáciu – mokré sklo a rozostrený pohľad na ulicu. Tento obraz vyhodnotím ako dážd' a vezmem si dážd'ník. Rovnaký proces uvažovania prebieha aj pri vnímaní umenia (pri filme či komplexnejších umeleckých prejavoch sa zapájajú aj ďalšie zmyslové podnety, čo núti náš mozog „rozhadzovať sieť“, k tomuto sa dostane trochu neskôr). Interpretácia sa uskutočňuje formou aktívneho prijímania a vnímania obrazu – recepcie a percepcie, ktoré vrcholia v procese tvorivého výkladu.

Tento dialóg sa deje s „mlčiacim partnerom“. V divadle existuje niekoľko techník, kde práve takáto „jednostranná“ komunikácia tvorí tie najdynamickejšie momenty. Zámerne píšem „mlčiaci“ a „jednostranná“ v úvodzovkách, pretože aj obraz, na ktorý sa pozeráme, sa môže na prvý pohľad zdať bez slov. Avšak my ako diváci sme tou aktívnou zložkou, ktorá môže zdanlivo mlčiace obrazy vyprovokovať k aktivite. Ako na to?

Komunikácia prebieha vždy medzi dvoma stranami (odosielateľ vyšle informáciu k prijímateľovi). Tento jednoduchý proces sa odohráva v čase a priestore. Na základe dejov a situácií, ktoré prebiehajú okolo nás, si vytvárame v mozgu celú sieť informácií a skúseností. Toto uvedenie si našich predchádzajúcich poznatkov je výbornou pomôckou na stretnutie s umením – porozumiem mu cez niečo iné, čo už poznám. Zámerne teda ponúknem príklady, ktoré súvisia s dejom.

Takmer vo všetkých umeleckých dielach možno nájsť stopy nejakého príbehu – umeleckého naratívu. Súvisí to s tým, že pre

naše myslenie je prirodzené, dávať automaticky veci do súvislosti a hľadať v databáze našej pamäti, na čo z toho, čo som už zažil/zažila, sa to podobá (či už konvergentne – od niečoho, alebo divergentne – k niečomu). Dej v sebe zahŕňa aj viac ako jednu zložku, teda ponúka viac možností, odkiaľ začať pomenúvať, čo vidím (resp. čo sa deje) a čo to znamená.

Výborným príkladom sú fotografie. Pri prezeraní rodinných albumov si spomienky z dovolenky, z detstva, zo svadby vieme úplne presne vybaviť. Fotografia je vlastne zastavením momentu reality. Tento princíp môžeme preniesť a aplikovať aj na iné realistické formy zobrazovania v umení, ale aj na film. Využijeme teda pri vnímaní takéhoto umeleckého vyjadrenia práve naše spomienky. Pri prvom pohľade nevidíme obraz celistvo. Vždy nás najprv zaujme celkom konkrétny detail – predmet, lúč svetla, tvár. Pri filme to funguje rovnako, ibaže cieľené oko kamery a zámer režiséra, ktorý ho vedie, usmernia náš pohľad želaným smerom. V takomto prípade nás omnoho viac môže zaujať aj zvuková stopa, či rýchlosť, akou nám kamera odkrýva situáciu. Od uvedomenia, čo som si na obraze všimol ako prvé, prechádzame k tomu, ako na nás tento podnet pôsobí, aké slovo nám pri ňom napadne, akú vôňu či chuť nám pripomenie. Začneme pátrať v pamäti, aké pocity to v nás vyvoláva, akú situáciu pripomína. V tejto krátkej sekunde už nevnímame dielo samotné, ale situáciu, ktorú evokovalo. Čo bolo dôležité v tejto situácii? Uvedomením si ďalších okolností mojej spomienky, začnem podobné prvky hľadať aj na obraze a dávať ich do vzájomnej súvislosti. Čítaním medzi spomienkami a obrazom začínam prenikať do jeho deja a odhaľujem jeho význam. Stačilo len nechať dielo na seba intuitívne pôsobiť.

Takýto prístup využívame pri práci s fotografickými výstavami v SNG. Ako príklad použijem známam akcie Jany Želibskej – *Správa vo fľaši* (výstava Zákaz dotyku, 2013). Fotografie dokumentovali priebeh hádzania listov s podnetom na ďalšiu korešpondenciu vo fľašiach do mora v Chorvátsku. S týmto dielom sme pracovali s rôznymi vekovými skupinami, každá v rámci svojho zásobníka skúseností prinášala iné asociácie, a tým pádom aj ďalšie možnosti interpretácie. Mladšie ročníky prinášali najrôznejšie spomienky na dovolenky pri mori (morský ježko zapichnutý do nohy a pod.). Vedením ich úvah sme sa dostali až k úvahám o možnostiach komunikácie v súčasnosti, kedy poslať textovú správu (či už pomocou mobilného telefónu, sociálnej siete alebo internetu všeobecne) komukoľvek kdekoľvek nie je žiaden problém. Starší zase vychádzali z dojmu z čierneho-bielej fotografie, ktorá ich spomienky odvieďla do obdobia pred revolúciou. Ich úvahy potom smerovali k otázke a možnostiam cestovania k moru vôbec, ku kontrolovaniu akejkoľvek komunikácie, nieto ešte so zahraničím, a teda možnej snahy Jany Želibskej túto cenzúru prekabátiť doslova nestráženými vodami správou vo fľaši. Všetky skupiny, hoci nepoznali motivácie, kontext ani východiská Želibskej tvorby, len vďaka vlastnej skúsenosti a spomienkam celkom prirodzene čítali a interpretovali jej dielo.

Ďalšou možnosťou ako pracovať a čítať vizuálne umenia je skúmaním vlastností a formy. Teda toho, ako dielo vyzerá a čím je tvorené. Aj v takomto prípade samozrejme vychádzame z toho, čo už naša zmyslová a emocionálna pamäť obsahuje. Môžeme však viesť smer našich myšlienok k hlbšiemu vnímaniu. Takmer všetky materiály (okrem syntetických) sú súčasťou prírody a krajiny. Ako príklad teda použijem diela, s ktorými

sme pracovali na výstave *Dve krajiny* (Obraz Slovenska 19. storočie x súčasnosť, 2014). Postupným odhaľovaním grafických listov z konca 19. storočia, skúmaním rytmu a hustoty čiar odhalil ich systematické využitie na požadovaný efekt ilúzie priestoru, skúmať vzťah tejto ilúzie s reálnym priestorom, postup výroby diela, vzájomný vzťah jeho jednotlivých častí ako náhodných alebo premyslených. Rovnakou metódou je možné viesť tok myšlienok aj pri akomkoľvek inom type vnímania vizuálnych podnetov, napr. pri reálnom výhľade na panorámu krajiny z vrcholu turistického výstupu. Jednoduchá analýza nám poskytne nielen hlbší estetický prežitok, ale aj kopolu informácií o krajine ako takej. Takúto skúsenosť s formou a obsahom, ktorý sprostredkúva, potom ľahko pretaviť napr. do čítania a orientácie v mape, *street view* aplikácií a pod. Za podarený považujem aj príklad práce s rodinami s deťmi v rámci animačného programu, kde formálne skúmanie krajinomalieb viedlo až k uvedomeniu množstva zelene v súčasnej krajine, ekologickým otázkam a výtvarnej interpretácii s využitím projekcie satelitných máp.

V takomto posune sa však už dostávajú k metóde medzipredmetového učenia – hľadania súvislostí medzi odlišnými vednými odbormi či typmi zobrazenia. Východiskom je poznanie, že každý fyzický objekt je nositeľom intertextuálnych obsahov. Muzeálny objekt, umelecké dielo, literárny text, filmový dej – všetko je ukotvené do širokej pavučiny kontextov – historických, umeleckých, spoločenských, psychologických atď. Nahliadaním na konkrétny podnet cez obsahy iného vedného odboru sa v mozgu vytvára štruktúra tzv. metamyslenia, kontextového prepájania obsahov (na rovnakom princípe ako náš mozog pracuje napr. aj *www* – world wide web, angl. celosvetová pavučina). Vizuálne umenia, ktoré spracúvajú realitu do obrazov, sú výborným „trenažérom“ na rozvíjanie pojmového a obrazového myslenia.

Medzipredmetové uvažovanie v kontexte umenia si síce vyžaduje viac aktivity od diváka (v „jednostrannom“ dialógu s dielom), ale prináša možnosť porozumieť umeniu

aj tým, ktorí k nemu možno nemajú až tak vybudovaný vzťah. V galerijnom kontexte nám výbornú príležitosť ponúkla výstava *Tekutá múza*. Alkohol a vizuálna kultúra (2015). Interpretovať takú vyhranenú tému, neskĺznuť pritom do moralít a klišé, vzdelávať čo najobjektívnejšie, bol aj pre skúsených galerijných pedagógov tvrdý oriešok. Pomocníkom k objektivite sa stali exaktné vedy, v tomto prípade chémia a príbehy. Kritériom interpretácie umenia je umenie. Ako teda priamo prepojiť umenie s chémiou? Teória hydrogénových derivátov uhľovodíkov, teda alkoholov, našla oporu v kompozícii. Štruktúry uhlika, vodíkov a hydroxidových skupín sú dané ich väzbami. V kompozícii vystavených diel cez krčmové príbehy (veľkým pomocníkom v tomto prípade boli aj videozáznamy vybraných scén z krčmového prostredia z kultových filmov slovenskej kinematografie). Hľadaním vzťahov medzi protagonistami výjavov na obrazoch či fotografiách sme postupne odhalili aj štvorzväzkové štruktúry uhlika, pôsobenie OH skupiny v týchto väzbách, a teda aj význam alkoholu vo vizuálnej kultúre. Výsledkom takejto interpretácie v rámci vzdelávacích programov v galérii boli krátke animované filmy, vytvorené posúvaním pohárikov na čiernom pozadí. Účastníci sa na programe naučili nielen vnímať obsah vizuálnych zdieľaní, ale cez vzťahy chemických prvkov dokázali vytvoriť aj vlastné časopriestorové diela s vlastným pohľadom na problematiku.

Je dokázané, že si pamätáme 20 % z toho, čo sme počuli, 30 % videného, 50 % počutého a videného a 90 % z toho, čo sme sami prežili. Pozrieť sa na niečo a pomenovať to, nie je ani polovica práce. Umenie (či už ide o návštevu galérie, počúvanie hudby alebo sledovanie filmov) sa dostalo do kategórie okrajových záujmov, voľnočasových aktivít. Pritom je nevyhnutné pre súčasnosť orientovať sa vo vizuálnych vnemoch a vedieť s vizuálnym jazykom systematicky pracovať. Ak by aj ostávalo na čas oddychu, je nositeľom mnohých podstatných informácií a obsahov, ktoré vieme veľmi jednoducho získať. V čase oddychu si mimovoľným zapamätávaním osvojujeme

poznatky práve prostredníctvom obrazov. Sprostredkovateľmi k verbálnemu výkladu diela si môžeme byť aj my sami, ak využijeme vedomosti a skúsenosti, ktoré nám pomôžu dešifrovať znaky vizuálnych informácií, teda ich zmysel a význam v kontexte.

S okolitým svetom sa od detstva zoznámujeme na základe priamej skúsenosti alebo prostredníctvom zážitkov, či obrazov. Vďaka zmyslovému vnímaniu, emocionálnemu prežívaniu v spojení s danou činnosťou sa vytvára akýsi zásobník skúseností, vedomostí a návykov. Postupom času sa dá povedať, že takmer ku každému podnetu máme nejakú predchádzajúcu skúsenosť. Dôležité je túto súvislosť nájsť, uvedomiť si a vedome ju použiť (s týmto prístupom pracuje konštruktivistická pedagogika – v učení vychádza z toho, čo už vieme a k tomu dopĺňa nové poznatky). Mnohokrát sa stane, že obraz dokážeme vnímať, dokážeme ho esteticky prežiť, ale nevieme ho správne interpretovať, a teda správne porozumieť jeho obsahu. Pri vnímaní umenia nemusíme hľadať len to „umelecké“ a rozumieť všetkému (rozoznávať výtvarné techniky, štýly, autorov, spoznávať historické obdobia či konkrétne výtvarné problémy, napr. kompozíciu), ale zakomponovávame doň aj rôzne iné oblasti. Takéto vnímanie sa stáva zážitkom. Vďaka nemu sa učíme neustále.

Barbora Jurinová

vydáva

Občianske združenie EEE
Číslo na MK SR: EV 4123/10
Číslo na MV SR: VVS/1-900/90-35859
ISSN: 1338-239X

zodpovedná redaktorka

Eva Križková (EVA K)

producentka

Eva Pavlovičová

redakčný kruh

Eva Pavlovičová (eva pa)
Lukáš Sigmund (hLuk)
Petra Hanáková (PeHa)
a ďalší

jazykové korektúry

Jitka Madarásová

grafický dizajn

Pavína Morháčová (pavka.sk)

tlač

Polygrafické učilište

© copyright

Občianske združenie EEE
Rovniaková 4, Bratislava, 851 02
IČO: 42179793, DIČ: 2023083326

KINEČKO vychádza

raz za 3 mesiace.

www.kinecko.com

Ďakujeme za dôveru
naším partnerom



TESS MAGAZINE

FILMPRO

GAZZO.com
EUROPEAN SHORTFILMS!



MOVIE MANIA



Shiz.sk

:RÁDIO DEVÍN



ŽIVLY



Terryho Pomožky

:RÁDIO_FM



O médiách.com

Vydanie časopisu
finančne podporil

AVF
AUDIO
VIZUÁLNY
FOND