

frame

1/2005

kritický občasník
študentov filmovej vedy
FTF VŠMU

Realita (?)



Obsah

REALITA (?)

Martina Repášová: Mesto bohov	381
Kristína Aschenbrennerová: Osada (Keď film klame telom)	383
Zuzana Pauková: Wim Wenders – The Million Dollar Hotel	385
Dominika Šimonová: Eyes wide shut	388
Marek Švajdlenka: Auditívne vnímanie reality ako predpoklad vizuálnej predstavy (Vzťah reality a ilúzie vo filme Tanečnica v tme)	390
Eva Filová: (Kusturicove) úniky z reality	391
Zita Hosszuová: Otázky referenčných fikcii	384
Eva Michalková: Príklony a odklony od reality vo filmoch Martina Šulíka	396
Peter Konečný: Voyuerstvo, filmové násilie a snuff	400
Michal Michalovič, Daniel Vadocký: Strach v realite a realita strachu	402
Zuzana Mojžišová: Čo povedal pán Andrzej Wajda na besede so študentmi štrnásteho apríla	407

popredný americký teoretik médií Neil Postman píše v knihe *Ubavit se k smrti* okrem iného aj toto:

Znám jedného pilného študenta, ktorý sa večer pred dôležitou zkouškou vrátil do svojho skromného príbytku a zistil, že jeho jediná lampa sa mu rozbila a nedá sa opraviť. Najprve propadol záchvatu paniky, ale pak se uklidnil a jeho naděje opět stouply – zapnul televizní přístroj, vypnul zvuk a zády k obrazovce si jejím světlem svítil na důležité kapitoly, z nichž měl být zkoušen. To je jedna z možností, jak používat televizi – jako zdroj osvětlení tištěné stránky.

Aj pre študentov-autorov je každé nové číslo dôležitou skúškou – dúfam. Skúškou z nosných myšlienok a dlhodychosti. Skúšajúcimi sú čitatelia.

Odporúčame zájsť do kina na dobrý film, zapnúť si televízor, obrátiť sa k obrazovke chrbtom a pri čítaní si ňou svietiť na stránky frame-u.

Dnešnou tému je *realita* a film, *realita* vo filme, úniky z *reality*... Ponúkame pohľady na jednotlivé diela (Mesto bohov, Osada, The Million Dollar Hotel, Eyes wide shut, Tanečnica v tme), komplexnejšie pokusy (/Kusturicove/ úniky z reality; Otázky referenčných fikcií; Odklony a príklony od reality vo filmoch Martina Šulíka, Voyuerstvo, filmové násilie a snuff) a – last but not least – nie celkom tradičnú dvojúvahu-dvojrozhovor (Strach v realite a realita strachu).

„Ale kde inde by sa mali diať zázraky, keď nie v slume menom Mesto bohov?“

Mesto bohov je najchudobnejšia štvrť v Riu de Janeiro, štvrť, ktorá sa sice pýši vznešeným menom, ale bohovia na ňu už veľmi dávno zabudli. Násilie a drogy sú každodennou súčasťou života, bezvyhodiskovosť, beznádej a strach vedú k desivej kriminalite. Zbrane nosia za opaskom aj malé deti a o život sa dá prísť rovnako ľahko a rýchlo ako o peňaženku. Je to štvrť, kde sa nedúfa ani nesníva.

Raketa, mladý začínajúci fotograf, vie, že život v Meste bohov býva krátky a smrť neslávná. V Meste bohov vyrástol a bol svedkom toho, ako sa z jeho rovesníkov z detstva stali drogoví dealeri, ako zabíjali a boli zabíjaní, ako rozpúťali vojnu gangov, čo zachvátila celú štvrť a mnohých ľudí stála život. Vojnu, ktorá „bola ospravedlnením pre čokoľvek“.

Raketa nám rozpráva príbeh Mesta bohov od začiatku – predstavuje nám hlavných aktérov, objasňuje motivácie ich konania, zoznamuje nás s komplikovanou sieťou vzťahov a zdanlivo bezvýznamnými udalosťami, ktoré vedú až ku krviprelievaniu. Raketa vie, že z Mesta bohov musí uniknúť – a podarí sa mu to vďaka fotoaparátu a niekoľkým záberom z tejto vojny.

Príbeh filmu nie je ani tak príbehom Raketu a jeho snahy o únik, ako skôr príbehom Mesta bohov a jeho obyvateľov. Film je rozdelený do troch hlavných epizód, mapujúcich život jednej generácie tejto štvrte – jej detstvo, dospievanie a samotnú vojnu. Epizódy sú delené na podkapitoly, v nich nás Raketa zoznamuje s históriou postáv a miest, ako zo skladačiek puzzle nám dáva dokopy obraz ľudských osudov a švrty, kde všetko so všetkým súvisí. Každá z epizód má inú výtvarnú koncepciu: scény z detstva sú ladené do nostalgicky teplého odtieňa zažltnutej fotografie, dospievanie hýri farbami večerného slnka a azúrového mora s bielou plážou. Postupne sa však farebnosť vytráca, obrazy chladnú, ulice sú tmavé a studené, múry ošarpané a do tmavých zákutí neprenikne ani jeden lúč slnka. Noci sú plné tieňov a iskrících výstrelov, dni sú ladené do sivo-modra.

Dej je rozprávaný v retrospektíve a často sa k jednotlivým udalostiam vraciame niekoľkokrát z iných perspektív, z pohľadu iných zúčastnených postáv. Raketov komentár nás zaspäkuje do situácie, občas obraz zamrzne akoby cvaknutím fotoaparátu. Sledujeme naoko bezstarostné detstvo Raketu, Beneho a Kostičku koncom šesťdesiatych rokov, keď obdivovali starších bratov, ktorí so zbraňami prepadávali kamióny. Kostička s Benom vtedy prišli na chuť vraždeniu, Raketa objavil čaro objektívu, nim sprostredkúva odstup a inú perspektívu na videné udalosti. Sledujeme záškoláctvo, prvé lásky a fajčenie marihuany na pláži, vidíme, ako sa z marihuany pomaly prešlo na kokain a ako jednoducho sa Kostičkovi, alias Malému Zé, podarilo ovládnuť väčšiu časť Mesta bohov. A nakoniec prichádza veľká vojna, ktorá sa zo začiatku ako vojna vôbec nejavila. „Kedysi bol život v slume očistec. Teraz sa z neho stalo peklo.“ Konflikt sa totiž netýkal iba drogových dealerov, ale všetkých obyvateľov štvrte.

Hoci sa Raketovi podarí získať prácu fotografa mimo Mesta bohov a vodcovia znepriatelených gangov sú buď mŕtvi alebo zatknutí, desivý koniec naznačuje, že kolotoč násilia sa nekončí – chuť vraždiť majú aj malé deti a dôvodom krviprelievania môže byť v podstate hocičo. Stačí guráž a zbraň ukradnutá staršiemu bratovi.

Záverečné titulky nám ukážu ozajstné tváre aktérov tohto krvavého šialenstva. A tiež pôvodné interview s jedným z nich. Film a la Quentin Tarantino sa totiž skutočne stal.

Film *Mesto bohov* vznikol podľa knihy Paula Linsa. Vyrástol v Meste bohov a osem rokov zbieral materiál o gangoch a ich vojne. Jeho sociologicko-antropologický výskum sa stal v Brazílii bestsellerom, šokoval spoločnosť a podnietil mnohé diskusie. Zvláštnosťou bol najmä uhol pohľadu: nie *zvonka*, ale *zvnútra*. Bol to pohľad niekoho, kto to všetko videl a zažil bezprostredne na vlastnej koži. Raketa je vlastne zmesou Paula Linsa, niekoho, kto vyrástol v Meste bohov a z ktorého sa stal známy spisovateľ, a Linsovoho priateľa Raketu, ktorý sa stal fotografom.



Režisér Fernando Meirelles obsadil do hlavných úloh väčšinou neprofesionálnych hercov, naturščikov. Počas nahrúvania nemali v ruke scenár, dostávali len stručné inštrukcie od režiséra a priamo na pláči improvizovali. Takže 70% z toho, čo je vidieť a počuť na plátne, vytvorili oni sami. Navyše, nahrávalo sa priamo v Meste bohov, aby bol verne zachytený nielen jazyk štvrte, ale aj prostredie a atmosféra. Hoci boli herci príliš mladí na to, aby si udalosti zo začiatku osemdesiatych rokov pamätali, prirodzenosť ich správania a autentickosť ich výzoru dodali ich postavám skutočné rozmery a dojem reality.

Kritika často prirovnávala Meirellesov filmový štýl k štýlu Quentina Tarantina – brutálne násilie a cit pre jeho poetiku, zabíjanie odľahčené komentárom alebo veselou retro hudbou zo sedemdesiatych rokov, efektívny videoklípový strih, rozbitá naratívna štruktúra, dynamická kamera či niektoré gagy (napríklad nečakané zastrelenie otravne ukecaného kamaráta) môžu na Tarantina odkazovať, ale iba zdanlivo. Kým Tarantino je násilím očarený a ukazuje ho ako niečo spektakulárne a zábavné, *Mesto bohov* má jednoznačný morálny postoj a aj cynického diváka, otupeného Tarantinovou kečupádou, zamrazí, keď vidí deti so zbraňami, pohltené

zabíjaním. U nás sice nie sú príliš známe politické či iné podmienky, vládnuce v Brazílii, mnohí z nás o vojne gangov pravdepodobne ani nepočuli, o to silnejší je však záver, keď sa dozvedáme, že tieto udalosti sa naozaj stali a dívame sa na tváre skutočného Malého Zé či Beneho. Obrazová štylizácia nám sice udalosti do určitej miery scudzuje, ale nijako nezmenšuje desivosť výpovede.

„Ubehol rok a nikto si už nepamätal, ako sa to všetko začalo. Obidvom stranám šlo o to isté – prevziať nepriateľov rájón a získať viac peňazí, za ktoré sa dá kúpiť viac zbraní, aby sa dal dobyť ďalší rájón.“

Ako sa to skončilo, už vieme.

Autorka študuje filmovú vedu, 4. ročník

Mesto bohov (Cidade de Deus), Brazília/
Francúzsko/USA 2002; réžia: Fernando
Meirelles (spoluréžia Kátia Lundová); scenár:
Bráulio Mantovani, Paulo Lins; kamera: César
Charlone; hudba: Ed Cortes, Antonio Pinto;
hrajú: Alexandre Rodrigues, Matheus Nach-
tergaele, Leandro Firmino da Hora, Jonathan
Haagensen, Daniel Zettel, Phellipe Haagensen,
Seu Jorge

Osada (Keď film klame telom)

Kristína Aschebrennerová

Aj napriek nepríjemným pocitom, ktoré sa so strachom spájajú, ľudia sa radi boja. Najradšej sa nechávajú desiť príbehmi iných, najlepšie v skutočnosti neexistujúcich osôb. Film je na to ideálny prostriedok. Na približne dve hodiny sa divák môže ponoriť do tmy kinosály a nechať na seba z plátna pôsobiť nepokoj, napätie a des. Na druhej strane, máloktorý divák kladne prijme zistenie, že celý čas sa bál o ľudí, ktorí vôbec neboli ohrození. Sklamanie z nenaplneného očakávania mu často znemožní vychutnať si hru, ktorú s ním režisér rozohral. Tak to s najväčšou pravdepodobnosťou bolo aj v prípade filmu *Osada* režiséra M. Night Shyamalana.

Film si pre dej a postavy vytvára vlastnú realitu s vlastnými pravidlami. Divák túto filmovú realitu akceptuje ako skutočnú, resp. ako možnú (samozrejme, s ohľadom na žánrové ladenie filmu). To, že je filmová skutočnosť vnímaná ako reálna, je následne využiteľné pre jej znásobovanie - vytváranie fiktívnej reality v jej rámci. Vzniká tak akési vrstvenie filmových realít, kde tú, ktorá je predstavená v expozícii filmu, automaticky vnímame ako primárnu a každú ďalšiu ako sekundárnu, terciárnu atď. Ich prelínaním, zamieňaním, pohybom medzi nimi sa utvára priestor pre ďalšie pointy a zvraty.

Na hre s rovinami realít, či už skutočnými, snovými (alebo inak fiktívnymi „vlastnými svetmi“), stavia viacero režisérov. Vo februári 1999 bol do našich kín uvedený v poradí tretí film pôvodom indického režiséra M. Night Shyamalana *Šiesty zmysel*. Inak obyčajný, atmosférovo veľmi dobre zvládnutý thriller ozvláštnil neočakávateľnou pointou - na záver sa dozvedáme, že hlavný hrdina zomrel už pár minút po začiatku filmu. Vyústenie rozprávania do opačnej, nadprirodzenej či dokonca mimozemskej polohy sprevádzalo aj Shyamalanove dva nasledujúce filmy *Vyvolený* a *Znamená. Osada* bola do kín uvádzaná ako „nový horor od režiséra filmu *Šiesty zmysel*“, ako film o komunite žijúcej s hrozivým vedomím, že okolité lesy obývajú tajomné bytosti, o ktorých sa nehovorí.

Kto film videl, vie, že *Osada* v skutočnosti nie je horor a že „Tí, o ktorých sa nehovorí“, žijúci v lese, sú v konečnom dôsledku nepodstatní. Pravdepodobne práve očakávanie nadprirodzených zvrátov a strašidelnosti zapríčinili rozpačité prijatie filmu. Shyamalan totiž tenoraz stavil na racionálnu realitu bez duchov, superhrdinov a mimozemšťanov. Ponechal si však atmosféru tichej nervozity, plazivé napätie a postavy s mimoriadnymi schopnosťami. A samozrejme, tiež neopomenul zavádzajúce indicie, nechávajúce diváka v istote-neistote.

S vedomím problematickosti žánrového zaradenia budem vychádzať z premisy, že *Osada* je horor, a tak je od začiatku stavaná. Vstupujeme do osady izolovanej v lesoch, v ktorej sa začínajú diať „divné veci“. Hneď v úvode sme svedkami pohrebu chlapca, narodeného roku 1890, zomretého 1897, z lesa vychádzajú strašidelné zvuky, dievčatá zahrabú červený kvet, nájde sa mŕtve zviera. Podľa všetkého sú za tým záhadní obyvatelia lesa, kruto trestajúci prekročenie svojich hraníc. „Tí, o ktorých sa nehovorí“ obývali okolité lesy už dlho pred príchodom osadníkov. Naživali s osadníkmi v mieri na základe Dohody, ktorú porušili Noah Percy a Lucius Hunt. O bytostiach a Dohode sa dozvedáme v úvodnej tretine filmu, keď Edward Walker „skúša“ deti v škole a zároveň ich uistuje, že „Tí, o ktorých sa nehovorí“ hranicu osady neporušili. Shyamalan tak dvojako utvrdzuje diváka o existencii bytostí. Po prvé, pozitívne, dovoľí, aby sme bytosti v červených habitoch videli, nechá dôkazy ich prítomnosti v osade - mŕtve zvieratá a červené značky na dverách. Po druhé, negatívne, presvedčovaním dospelých osadníkov (členov Rady), že v lese žijú bytosti, ale nevošli by do osady.

Shyamalan spomedzi obyvateľov osady vyčleňuje hlavných hrdinov - Lucia, Ivy a Noaha, troch „iných“. Lucius je racionálny a skeptický voči hrozbe obyvateľov lesa - verí v ich vrodenný zmysel pre dobro. Ivy je nevidiaca a vidí ľudí vo farbách. Noah je, zjednodušene povedané, miestny blázon. V momente, keď Noah doboďá Lucia, lebo sa zasnubil s Ivy, „kollektívneho

hrdinu“ – všetkých obyvateľov osady – nahrádza „individuálnymi hrdinami“ Luciom a Ivy. Ivy chce zachrániť zraneného Lucia, preto požiada otca, aby mohla ísť cez les do miest pre lieky. Spolu s výmenou hrdinov, ako jedným zo zlomov, dochádza k ďalšiemu, výraznejšiemu, posunu. Shyamalan musí definitívne potvrdiť, alebo vyvrátiť realnosť „Tých, o ktorých sa nehovori“. Teda, mal by.

Namiesto priameho odhalenia volí Shyamalan postupnú cestu náznakov, ktoré sa filmom tiahnu fakticky od jeho začiatku, zrejme sú však až spätne. Ide práve o prvky narušajúce hororové ladenie, prvky, ktoré „nesedia“ do hororu. Horor sa radí medzi fantastické žánre, nevnímame ho ako skutočnosť. Shyamalan však do takéhoto fiktívneho sveta nechal preniknúť prvky reality: záhadné čierne debny ukryté v domoch; narážky na skutočné nebezpečenstvo – nebezpečenstvo miest – relativizuje hrozbu predstavovanú „Tými, o ktorých sa nehovori“; rozhovory členov Rady – podľa nich divák cíti, že je menej informovaný ako postavy.

Tesne pred odhalením hlavnej pointy, ktorá film posunie do iného žánru, podsúva Shyamalan falošnú stopu, a to práve očakávané odhalenie existencie alebo neexistencie hrozby od obyvateľov lesa. Tým udržiava napätie a neistotu až do posledného možného momentu. Ivy získala povolenie na cestu do

miest a Walker jej prezrádza tajomstvo. Ešte aj v takomto detaile necháva Shyamalan diváka na omyle. Naznačí, že osadníci nejakým spôsobom premošli jedného z „Tých, o ktorých sa nehovori“. Ivy pri vstupe do lesa vytiahne vrecúško s kameňmi, údajne ochranou pred obyvateľmi lesa. „Tí, o ktorých sa nehovori“ už nepredstavujú hrozbu, hoci ešte stále nie je istá ich existencia. Pár minút na to vidíme, ako Ivy, už opustená, vysýpa obsah vrecúška. Súčasne sa dozvedáme, čo naozaj Walker svojej dcére povedal. „Tí, o ktorých sa nehovori“ neexistujú. Rada si ich vymyslela na základe legend o duchoch lesa, aby odradila od chodenia do miest. Ivy má pred sebou ešte kus cesty neznámym prostredím. Spôsob snímania a hudba evokujú pokoj pred búrkou. Naozaj, lesom sa mihne postava v červenom a jeden z „Tých, o ktorých sa nehovori“ začne Ivy prenasledovať. Boli legendy, z ktorých Rada vychádzala, pravdivé a tvorovia naozaj žijú? Shyamalan popiera popretie existencie obyvateľov lesa a vracia diváka do stavu pred Iviným odchodom z osady. Keď sa Ivy podarí tvora premôcť trikom – dostane ho do pasce, len divák sa dozvie, že tvor bol zamaskovaný Noah.

Súčasne sa podkrýva ďalšia lož. Členovia Rady otvárajú čierne debny a na svetlo sa dostávajú výstrižky z novin a fotky dokumentujúce minulosť členov Rady. Oboznamujeme



sa s históriou vzniku osady. Na základe obrazových informácií a výpovede sa dej filmu posúva z konca 19. storočia do ranných 70. rokov 20. storočia, teda do obdobia, keď bola osada založená. „Súčasnosc“ osady je, ako sa dozvedáme, keď Ivy prekračuje hranicu lesa a miest, totožná s mimofilmovou, t. j. začiatkom 21. storočia. Auto mladého strážnika, ktorý Ivy pomôže s liekmi, nesie nápis „Walkerova prírodná rezervácia“.

Tento poznatok obracia situáciu natoľko, že sa z hororu, ktorý narušali prvky reálnosti, stáva thriller/dráma s fiktívnymi prvkami hororu (len v legende existujúce bytosti), polemizujúci o morálke a morálnosti ľudí ako takých (zlo v mestách), ale aj zakladateľov osady, ktorí sa pasovali za fakticky despotických ochrancov pred zlom. Akákoľvek potenciálna hrozba vychádzala z človeka, z jeho činov. „Tí, o ktorých sa nehovorí“ boli len výmysel, aby sa mladšie generácie nepokúšali dostať do miest, kde by boli vystavení zlu. Divák, na začiatku filmu rovnako (ne)informovaný ako mladšia generácia osadníkov, získava vedomosti, ktoré ho postavia na úrovni členov Rady.

V konečnom dôsledku je *Osada* spomedzi najznámejšej štvorice Shyamalanových filmov

jedným realistickým filmom, oprosteným od nadprirodzenosti. Žiadni duchovia, žiadni mimozemšťania, ani superhrdinovia v klasickom ponímaní, dokonca ani duchovia lesa. Shyamalan pracuje so svojou povestou „nového majstra hrôzy“ a využíva aj očakávanie twist pointu zo strany diváka. Zároveň však inovuje a zavádza nové spôsoby. Namiesto odklonu od skutočnosti sa k nej prepracúva podsúvaním poloprávd a náznakov, zavádzaním úvah nesprávnym smerom a ich postupným odhaľovaním. Je však potrebné prečítať film spätne, aby bolo možné zasmiať sa vlastnej dôverčivosti v pravdovravnosť scenáristu a režiséra. Veď švindľoval v každom z filmov, ktoré sme mali možnosť vidieť v našich kinách.

Autorka študuje filmovú vedu, 2. ročník

Osada (The Village), réžia: M. Night Shyamalan, USA 2004; **Znamená** (Signs), réžia: M. Night Shyamalan, USA 2002; **Vyvolený** (Unbreakable), réžia: M. Night Shyamalan, USA 2000; **Šiesty zmysel** (The Sixth Sense), réžia: M. Night Shyamalan, USA 1999

Wim Wenders - The Million Dollar Hotel

Zuzana Pauková

PROLÓG

Osobnosti koncentrované v konkrétnom prostredí konkrétneho mesta. Kosmopolitné Los Angeles ponúka pre filmové zobrazenie príbehu takéhoto typu priam úžasný predpoklad. Kumulácia anonymných individualít, normálne nenormálnych bytostí s nekonečným počtom osudov v hoteli zvanom PANOPTIKUM.

Názov miliónového hotelu odkazuje na jeho reálnu existenciu. Je iba jedno miesto, kde možno nájsť budovu s nápisom Hotel za milión dolárov. Počnúc prvými zábermi sa teda pozorný divák transformuje do prostredia, ktoré sa dá identifikovať. A to je prvý predpoklad k preniknutiu; identifikácia seba samého

s postavou zakliatou hotelom v jej duchovnej podobe lásky.

V podstate ide o jednoduchý príbeh. Potiahnutím za jeho kriminálny podtext sa postupne vynárajú na svetlo nové a nové okolnosti, otvárajúce cesty novým odkazom. Napríklad ako jednoducho možno povýšiť čierne dechtové machule na umenie, či odkaz na ľudskú chamtivosť, pre ktorú sa dá tak jednoducho zbaviť spoločného podielu viny na už vzniknutom jave. Nebolo by rozumné nepoukázať na megalomanskú silu médií, ktorá sa až priveľkou mierou podieľa na odchode jedného človeka, ktorý odísť vôbec nemusel. Wendersov sarkazmus, ironia aj humor každopádne vychádzajú

z určitých indícií, ktoré si Európan v Spojených štátoch nemôže predsa nechať ujsť.

Zápletka sa odvíja od smrti Izzyho. Podľa slov jeho otca, mediálneho magnáta, je verzia o spáchaní samovraždy neprípustná. Musí ísť o vraždu, motivovanú pomstou. Veď samovražda je pre žida zločin, nikdy ju nepoznal a nepotreboval.

Skoro nikdy.

Do panoptika obyvateľov hotela prichádza špeciálny agent. Postupným vývojom filmového príbehu zapadá medzi tých, proti ktorým spočiatku stál.

„Skinnera jsem měl rád. Asi kvůli tomu, že je jeden z nás, i když dělal všechno pro to, aby zapomněl.“ (Tom Tom – vnútorný monológ)

REALITA a IREALITA

No nie je všetko také jednoznačné. Ani Tom Tom ani Eloise. Ani reálna stavba hotela, ktorý pokojne môže byť zámkom ukrývajúcim zakliatu princeznú. Eloise sa snaží byť neuchopiteľnou, nepotrebuje k životu nikoho a nič, snáď len knižky z neďalekého obchodu, o ktorých sa aj tak nikdy nedozvieme, čo sú zač. Tom Tom sa v jej živote zjaví ako princ.

Svojou trochu inak prejavovanou, no určitou láskou prebudí tú zasnenú ilúziu jej života.

Nikto na svete mu nemôže zobrať čaro vlastného nevedomia, prejavujúceho sa prostredníctvom najkrajšieho ľudského citu.

„Dá se říct, že můj život opravdu začal teprve před dvěma týdny, když jsem ztratil svého nejlepšího kamaráda Izzyho a našel Eloise. Eloise. Pro ni stálo za to žít, a tím pádem asi i umřít.“ (Tom Tom – vnútorný monológ)

Eloise. Jej meno nápadne pripomína dielo scholastického filozofa Petra Abélarda. Okrem vlastných filozofických koncepcií presláveného predovšetkým korešpondenciou so svojou nešťastnou láskou Heloisou. Rozprávkovosť sa tu zrazu láme, prchá až úplne mizne ako esprit, ktorý nikdy nebol, a v Eloise nachádzame mýtickú stredovekú bytosť, skutočnú a zároveň nepostihnuteľnú pravdou, odrážajúcou sa na múroch rozumu a citu. A hotel už nie zámok. Tom Tom už nie je princ a rozprávka už nie je rozprávkou.

Je zrejme, že v prípade Wendersa nemožno ísť jednoducho iba po deji. Vysoký podiel na jeho podaní má aj príznačná filmová meditatívnosť spolu s citlivým obrazovým a hudobným motívom.

Film *The Million Dollar Hotel* poskytuje neuveriteľne veľa priestoru na precítenie špeciálnych situácií a špeciálnych scén. Vtedy naozaj stačí iba sedieť a vnímať, obraz, hudbu, ktorú netreba zvlášť predstavovať. Počutým sa dotvára videné, videným sa dotvára počuté.

Pomalé plynulé jazdy, uvoľňujúce pôsobenie atmosféry, dopomáhajú, či skôr sa dožadujú subjektívnych snových predstáv a pocitov. Básnické vyjadrenia hudbou a jej textami rozprávajú akoby paralelný príbeh k všetkému, čo sa stalo alebo sa ešte len stane.

*„Já mám milou
milou jak žádnou jinou,
duši má, má překrásnou.
A vnímat mě naučí,
barvy vidí, kde je netuším,
naději dá mi, když nevěřím,
že poprvé teď lásku znám.
Já bratra mám,
když bratrem v nouzi jsem sám,
stále jen běžím a běžím
a jeho stále v patách mám.
Když cítím, že se blíží pád,
přispěchá, stačí zavolat
a poprvé teď lásku znám.
Můj táta je boháč,
nosi boháčův plášť,
klíč dal mi od své nebeské říše
a zlatý pohár zvlášť.
Řekl: „Mám spoustu sídel,
pokoju, že bys zabloudil.“
Já ale zadem jsem zmizel
a klíč jsem zahodil.
A poprvé teď lásku znám.“*
(Text k úvodnej piesni)

Postupným uzatváraním príbehu sa v niekom určite stupňuje aj nutková potreba porozumieť tomu, o čo tu vlastne ide. Tajomstvo nevedomého však ostáva ukryté, hoci to, čo sa stalo na a medzi strechami, je explicitne jasné.

Nevieme, či to všetko bola iba hra. Alebo sú naše emócie naozaj také skutočné, ako pri žiadnom inom filme takéhoto typu. Nevieme, či to



odohrávajúce sa je výpoveďou reálnou alebo ireálnou. Nevieme, či Tom Tomov vnútorný monológ prichádza zo zeme, alebo z neba, alebo z nás samotných. Nevieme, či sa tam dole našiel okrem Skinnera niekto, kto pochopil ten podiel vlastnej viny.

Ale jedno je jasné, veci, ktoré sa na svete dejú, zdajú sa často až príliš nespravodlivé, no asi sa nedejú iba z rozmaru. Možno smerujú k uvedomeniu si všetkých nepísaných hodnôt, no najmä podstaty ľudského života.

A tak vrtuľník, lietajúci okolo losangelských mrakodrapov, kde ešte stále prúdi život miliónov ľudí, odnáša so sebou nejaký príbeh. Príbeh ostávajúci už iba príbehom jedným z mnohých, čo priletia a zase odletia, neustále produkované spoločnosťou a jej väzbou na život, ktorý všetci žijeme ďalej.

„Tak ted' to víte.

Je zvláštní, jak se nakonec všechno vyvrbí. Vemte si třeba lásku. Lásku, která mě přivedla k Eloise, je ta samá láska, kvůli který jsem zabil nejlepšího kamaráda. Jedna a ta samá láska, různé výsledky. Možná že v budoucnosti si s tím poradě.

A mimochodem, asi mě k tomu dohnalo mý ego.

Ani jsem nevěděl, že nějaký mám,

dokud jsem nepoznal Eloise.

Přišla, jak jsem si to vždycky představoval.

Škoda že jsem už nebyl.

Jo, jak jsem říkal, jakmile jsem skočil, napadlo mě:

život je bezvadnej, život je to nejlepší.

Je plnej kouzel, krásy a překvapení.

Jenom to nevidíte, dokud jste naživu.

To jediný, co jsem chtěl, bylo získat Eloise.

Jen ji získat.

A stalo se. A na cestě k tomu jsem obrátil svět vzhůru nohama.

I když jen na chvíľku.“

(Tom Tom - vnútorný monológ)

EPILÓG

Na streche stojí človek.

Rozbieha sa.

Dvíha ruky.

Skáče.

Padá.

Koniec.

Na začiatku teda stojí hotel. Neskôr postava. Zrazu niekoľko postáv. Do nich sa znenazdajky zamieša niekto nový. Dokonale zapadne, veď je tu na to, aby sa stal jedným z chýbajúcich článkov panoptika.

Na konci sa situácia zopakuje s istým rozdielom. Poskladaná mozaika je vyvrcholením snáh podať príbeh, ktorý sa možno stal, nejaký inak. Čiastočne citom, čiastočne rozumom, s istou dávkou tajomstva a záhady ukrytej v kriminálnom leitmotíve, pre diváka však trochu nepodstatnom, keďže dúfam, že nikto z nás nepotrebuje filmom zistiť fakt, ako Izzy naozaj zomrel.

V hoteli za Milión si možno stanoviť akúkoľvek menu. Hodnota jeho obyvateľov je vyjadrená miliónom dolárov, hoci reálne nemajú nič, niekedy ani pocit samého seba. Každý je však vlastníkom iného neuchopiteľného vnútorného bohatstva, každý je vlastníkom svojej imaginatívnej slobody v krajine plnej možností. Samozrejme ohraničených.

Autorka študuje filmovú vedu, 2. ročník

The Million Dollar Hotel, SRN/USA 1999;
réžia: Wim Wenders; námety: Bono a Nicholas Klein; scenár: Nicholas Klein; kamera: Phedon Papamichael; hudba: John Hassell, Bono, Daniel Lanois, Brian Eno; strih: Tatiana S. Riegel; hrajú: Jeremy Davies, Milla Jovovich, Mel Gibson, Jimmi Smits, Peter Stormare

Bill je vcelku vydatený protagonist. Perfektne nadýchany džentlmen, úspešný doktor, otec šťastnej rodiny s tichým bytom v centre New Yorku a manželkou s pekným zadkom. Väčšinu súčasného života prežíva v obleku, je seriózny a perspektívny... a len tak mimochodom plochý. Sľaby poloprázdna turbína ovizáňovaná fotografiou z časopisu. Zdá sa, že jeho život plynie korektne, bez rozpakov. Namiesto identity má stereotypný úsmev, medzi seba a svet radšej s prehľadom vkladá identifikačný lekársky preukaz. S nasadením prežíva mužné momenty potľapkávania do ramien a prehľadových chlapáckych rečí. V skutočnosti je jeho postoj nanajvyš neistý. Na priame otázky odpovedá vyhýbavo, dôsledne sa snaží predchádzať chvíľam, v ktorých by mal byť sám sebou. V komunikácii s inými radšej ostáva povrchový, citovo bezobsažný.

Bill je akoby variáciou nejakého ikonografického typu, jeho existencia pôsobí neautenticky. Brilantnosť hlavnej postavy spočíva v hereckom obsadení. Tom Cruise svojim zámerne krčovitým prejavom v podstate paroduje stereotyp vlastných dovtedajších hereckých partov. Vo filmoch 80. rokov predstavoval „správneho býčka, ktorý založí správnu americkú rodinu“. Správna americká rodina ostáva v Kubrickovom podaní mierne zabrať a Bill sa iba krčovito snaží byť oným správnym býčkom. Je to len nuansa, premieňajúca rutinnú šablónu hollywoodskeho superhrdinu na sústredene uchopenú postavu, ktorej každodenné správanie je neprirodzené, manieristické.

Keď sa mu manželka Alice v marihuanovom omámení zverí so svojou dávnou cudzoložníkou túžbou, akoby stál zoči-voči vlastnej prázdnote nedovoľujúcej mu, aby niekedy túžil a vôbec precitoval rovnako existenciálne a vášnivo. Jej prekvapujúca sponď je preňho nepochopiteľná. Ani nie preto, že zatúžila po inom mužovi, ale pre oduševnenie, s akým sa tomuto iracionálnemu impulzu oddala. („Všetkého by som sa vzdala – teba, Heleny...“) Odhalilo sa, že jeho žena je ľudská bytosť s vnútorným životom, ktorá sa svojmu manželovi akosi nepodobá, vymyká.

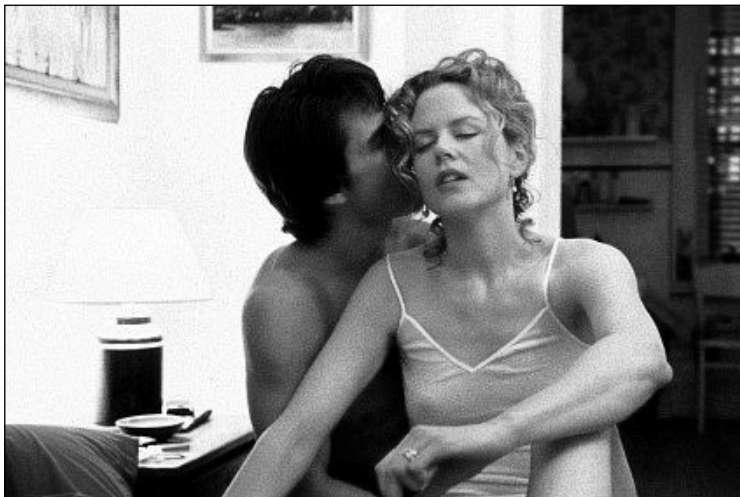
Jeho bezprostrednou a jedinou reakciou je tupý, prázdny pohľad. V tejto chvíli sa mu dvoj-rozmerná existencia natrhla (čiže disponuje akýmsi ďalším miniatúrnym rozmerom), Bill začína vo svojej naleštenosti tápať. Prestáva byť zadefinovaný a vyrovnaný, sebaistotu má akúsi krivo nasadenú, nestabilnú.

Takisto sa láme celý film. Objektívna realita sa začína skresľovať, deformovať na do seba uzavretý svet, podliehajúci vlastným, zvláštne abnormálnym zákonitostiam. Ako jeden dlhý, zničujúci sen, ktorý musí byť dosnívaný až do konca.

Otupenosť sa Billovi do výrazu vracia vždy, keď si s fascináciou voyéra predstavuje neuskutočnenú manželkinu neveru. Myšlienka na Alice, súložiacu s neznámym námornikom, sa mu stáva obsesiou. Zranená a pomstychtivá mužnosť je katalyzátorom, Bill zrazu vo zvýšenej miere pociťuje blízkosť žien a možných sexuálnych dobrodružstiev. Najskôr je to dcéra práve zosnulého muža, ktorá mu v rozčítaní, vyplývajúcom zo situácie, neočakávane vyzná lásku, hoci je zasnúbená (akoby sa v jej motíve do istej miery zopakovalo emocionálne posadenie, prítomné u Alice). Bezprostredne potom mu cestu skriži prostitútka, neskôr je to nezbedným pohľadom zvädzajúca dcéra majiteľa v scéne z požižovne kostýmov, vyznačujúcej sa absurdne hravou, iracionálnou poetikou sna. Na orgii sa ho promptne ujíma neznáma dobrodinka, za jeho trufalosť dobrovoľne platiaca životom. Bill sa ocoťol v krajine zázrakov, kde naňho za každým rohom čaká nejaké temné, bizarné prekvapenie.

Z Kubrickovho filmu permanentne vyžaruje programový pocit neurčitosti a znejasnenia, ktorý akoby bol z istého hľadiska v rozpore s relatívne jasne odčítateľným až banálnym príbehom. V podstate ide o moralitu, zaoberajúcu sa hodnotou manželského zväzku, v ktorom partneri po fiktívnych alebo skutočných eskapádach znovu nachádzajú cestu k sebe.

Znejasnenie je prítomné aj v spomenutom pokrivení časopriestoru. Ten sa proti hlavnému hrdinovi spikol. Vymyká sa mu z rúk. Zvodne



ho vtáhuje do svojich osidiel a zároveň sa správa veľmi spurne.

Absurdnosť reality a jej zobrazenia sa prejavuje hlavne v scéne mysterióznych orgií. Pôsobia ako skarikovaná podoba triviálnej kolektívnej predstavy o takomto type spoločenského využitia. Billovi akoby sa v hlave spojili útržky komiksov, nedopozeraných erotických filmov a nezapadli do seba. Namiesto neprehľadne a neorganizovane sa zviňajúcej masy tiel sme spočiatku svedkami odlúšteného rituálu prísne hierarchizovaného spoločenstva v monumentálne, až sakrálné pôsobiacej sieni. Predstavuje sa nám celkom iný svet, opatrený temným, stredovekým fluidom. Pokračuje výjavmi z priľahlých sál, kde sa odohrávajú oné nerestné sexuálne praktiky stvárané poprepletanými arabeskami tiel. Je to však pohľad na mechanicky sa pohybujúce nemé figuríny, úplne zbavené vášne alebo akéhokoľvek prežívania. Z týchto estetizovaných, dokonale rozmiestnených kompozícií sála nesmierny chlad. A napokon zavrhujúce pohľady zdeformovaných, hrozivých masiek. Kubrick namiesto naturalistického zobrazenia naopak až afektovane štylizuje, bez toho, aby akýkoľvek detail narušil určujúcu atmosféru obrazu. Táto znova dvojrozmerná, vychýlená realita je síce z hľadiska objektívnej skutočnosti málo presvedčivá, ale o to sugestívnejšia.

Keď sa Bill neskôr vracia na miesto činu, snažiac sa pochopiť súvislosti, medzi ním a

tajomstvom je nepreniknuteľná mreža, figurujúca v každom zábere. (Nejaká) pravda možno existuje, ale nie je poznateľná.

Motív osobnej spovede je znovu uplatnený v závere. Tentoraz sa Bill, v slzách, kapitulujúc zverí manželke. Definitívne tak zo seba strháva masku sebavedomého mužstva. Vidí si na ňu – leží pred ním na posteli, položená na vankúši, vedľa jeho spiackej ženy. Nepríjemná pamiatka na noc ladovej mimomanželskej erotiky.

Kubrick obratne formuje svoje rozprávanie dlhými zábermi, jazdami, zoomom. Desivú atmosféru neistoty implicitne navodzuje prostredníctvom úderného klavírneho motívu, pozostávajúceho z niekoľkých opakujúcich sa tónov. Scéna prenasledovania neznámym mužom disponuje klasickým, noirovským čarom.

Kubrickov filmový svet je svetom subjektívnym, skresľujúcim a manipulatívnym. Dlhým a zničujúcim snom snívaným s „doširoka zatvorenými očami“.

Autorka študuje filmovú vedu, 2. ročník

Eyes Wide Shut, USA/UK, 1999; réžia: Stanley Kubrick; námet: Arthur Schnitzler; scenár: Stanley Kubrick, Frederic Raphael; kamera: Larry Smith, Malik Hassan Sayeed; hudba: Jocelyn Pook; strih: Nigel Galt; produkcia: Stanley Kubrick; hrajú: Tom Cruise, Nicole Kidman, Sydney Pollack, Todd Field

Audíívne vnímanie reality ako predpoklad vizuálnej predstavy

[Vzťah reality a ilúzie vo filme *Tanečnica v tme*] ■■■■■ Marek Švajdlenka

Ak by sme mali určiť, čo je spúšťačím mechanizmom pre generovanie vnútorných stavov filmových postáv, motívov by bolo nespočetne veľa, priamych aj nepriamych. V tomto texte nás bude zaujímať samotný proces prechodu zo skutočnosti do vnútornej predstavy, vzťahujúci sa k filmovej postave. Vyhneme sa formálnym prostriedkom filmu, ktoré sa používajú pri tomto procese, napríklad preto, aby divák pochopil, že postava spomína (najčastejšie dlhý detail tváre). Budeme filmovú postavu väčšmi chápať ako autonómne individuum, schopné konať nezávisle, alebo na základe určitej motivácie. Takže, ako je koncipovaný vzťah reality a fikcie vo filme *Tanečnica v tme* z pozície hlavnej postavy?

Selma je, svojim spôsobom, kinofil. Miluje filmový muzikál a ten sa stáva predobrazom jej vedomých predstáv. Konkrétne: jej predstavy zahŕňajú výhradne tie časti muzikálu, v ktorých leitmotívom je hudobná zložka. Toto stotožnenie vnútorného imaginárneho sveta so svetom filmovej ilúzie vychádza aj z ďalšieho faktu, nie menej podstatného, slepoty. Pri procese snenia, vedomého alebo nevedomého, je človek nútený čiastočne alebo úplne obmedziť príjem vizuálnych vnemov. Iba v tomto stave nevnímania (ignorácie) skutočnosti je človek schopný oddať sa sneniu. Ak je Selma slepá, predpoklad pre spustenie procesu jej vedomého snenia sa znásobuje. Proces prechodu medzi scénami reality a scénami vedomej snovej predstavy je vo filme pripodobnený vnímaniu slepého človeka, keď absencia zrakových vnemov zosiluje audíívne vnímanie (ako druhotný „zmysel vnímajúci na diaľku“, potrebný pre orientáciu v priestore). Konkrétny stimul prichádza vo forme rytmických zvukov z „vonka“ a vytvára základ pre hudobný motív vychádzajúci z vnútra. K prechodu z roviny skutočnosti do roviny snenia dochádza pod vplyvom viac-menej monotónnych rytmických zvukov (továrenské stroje, vlak, kroky dozorcú atď.). Ak je Selmina percepcia audíívnych podnetov takto zosilnená slepotou, tvorí

akýsi predpoklad pre imagináciu a vytváranie novú kvalitu. V jej situácii sluchový zmysel už neslúži iba na pôvodné vnímanie skutočnosti, ale je už aj stimulom k imaginácii. Selma akoby nachádzala vo „vonkajšom“ zvukovom rytme skutočnú nádej, ktorá je pre ňu potvrdená tým, že jej fantázia má reálny základ. Jednoducho povedané, že všetko, čo robí, má zmysel.

Scéna vo väzení, kde Selma čaká na vykonanie rozsudku smrti, je v tomto smere podstatná, pretože sa spojitost medzi skutočnosťou a snením preruší. Selma sa teraz nachádza v stave totálnej izolácie a žiaden zvuk k nej neprenikne. Práve v tomto momente potrebuje a hľadá nádej. Pokúsi sa nájsť rytmus, resp. nádej vo svojom vnútri a začína spievať. Je zaujímavé, že režisér Lars von Trier nám domienku potvrdzuje tým, že scéna z väzenia je tak isto vizuálne riešená ako predošlé snové (muzikálové) scény (statickými zábermi z rôznych rakursov a dynamickým strihom), no už nie zvukovo. Ne počujeme prvotný rytmus, počujeme len spev a Selma k nemu nevytvára hudobný motív, práve v dôsledku absencie zvukového stimulu. Nastáva zlom a Selma si až teraz naplno uvedomí, že čoskoro zomrie. Nevnímanie sa v tomto okamihu neobmedzuje iba na zrak, ale aj sluch. Selma sa nachádza v temnej prázdnote



a akoby pre ňu skutočnosť už neexistovala, čo pre ňu de facto znamená smrť.

Scéna, odohrávajúca sa krátko po tom, čo Selma v dome „zavraždi“ sheriffa Billa, sa v jednom aspekte od ostatných odlišuje. V obrazoch z tovarne je zrejme, že ide iba o predstavu, o chvíľkové snenie, kde priestor snenia je len pomyselný a nemá žiadny priamy vzťah s priestorom skutočným (pred snením sa Selma nachádza na tom istom mieste ako po skončení snenia). Teraz však Selma prekonáva skutočný priestor, totožný s iluzórnym priestorom (snenie začne v dome, no po ukončení je postava Selmy situovaná vonku pred dverami domu). Ako keby „postúpila“ na inú úroveň snenia, prechodnej halucinácie, pri ktorej zostávajú motorické funkcie (schopnosť pohybu) aktívne.

Samozrejme, bolo by nedostačujúce, keby sme obmedzili Selmine vnímanie skutočnosti iba na sluchové vnemy. Aj hmat je nástrojom dokazovania skutočnosti, a navyše má aj sociálnu funkciu, ak ide o citovú interakciu medzi ľuďmi. To znamená, že dotyky sú citovým prejavom, či už v pozitívnom alebo negatív-

nom zmysle. V Selminom skutočnom svete má dotyk násilný charakter a jeho dôsledkom je bolesť (pohľavok synovi, zatknutie, Billova vražda). Naopak, v Selminých predstavách dotyk symbolizuje spolupatričnosť, priazeň a odpustenie (dotyky pri tanci). A opäť sa vraciame k slepote, ktorá je tentoraz predmetom tajomstva. Selma odmieta bližší vzťah s kýmkoľvek, aby sa neprehradil jej hendikep. Selma neodmieta Jeffove citové prejavy výhradne preto, lebo by jej nevyhovoval, alebo preto, že je „slabý“. Najsilnejším motívom je práve strach z intímneho dotyku, pretože by takto nepriamo potvrdila, že potrebuje byť vedená. Teda by priznala zatajovanú slepotu. Snové predstavy nahrádzajú skutočnosť, resp. sú protívahou k prežívanej skutočnosti.

Autor študuje filmovú vedu, 1. ročník

Tanečnica v tme (Dancer in the dark), Dánsko, 2000; scenár a réža: Lars von Trier; kamera: R. Müller; strih: M. M. Stensgaard, F. Gedigier; hudba: Björk; hrajú: Björk, C. Deneuve, D. Morse, P. Stormare, C. Seymour, V. Kostic.

[Kusturicove] úniky z reality

Eva Filová

„Sny sú najstaršou estetickou činnosťou,“ vyslovil Borges v prednáške o Nočnej more¹ a ak by sme pripustili, že sa sny môžu odvíjať ako film, tak by mohli byť právom uznané za najsilnejší spomedzi filmových žánrov. Podľa zakladateľa psychoanalýzy sen nahliada do budúcnosti, je náhrazkou, splnením túžob, reakciou na vonkajšie podnety, a „denné sny“, tzv. fantázie, sú činnosti spojené s uspokojením potrieb, ktoré sú v bdelom živote nerealizovateľné.²

Vlastné unikanie pred naliehavosťou témy reality ma vohňalo do snívania, stavu bez konkrétneho času a priestoru, snívania filmového diváka v tme kinosály – snívania iluzívneho aj reálneho. Obláčky, dvojexpozície, roztmievačky, preexponované, rozostrené a spomalené zábery nám od počiatku kinematografie sig-

nalizujú odchýlenie sa deja smerom k snivosti, túžbam a víziám. Aké ťažké je nezasnivať sa vo vnútri samotnej témy!

Odkrytím pančuchovej clony upriamujem konečne pozornosť na snívajúce postavy filmov Emira Kusturicu. Jeho prvú „dekádu snívania“, pozostávajúcu z filmov *Spominaš na Dolly Bell?* (1981), *Otec na služobnej ceste* (1985) a *Dom obesenca* (1988) uzatvára *Arizona dream* (1991) – jednak z hľadiska jednej uzavretej kapitoly národnej (a východoeurópskej) histórie, jednak premiestnením deja práve do „vysnívanej“ krajiny, v ktorej snívanie už nemusí byť únikom z politickej neslobody či spoločensko-sociálnej periferie, ale snívaním samým osebe.



Malik, *Otec na služobnej ceste*



Perhan, *Dom pre obesenca*

V *Spomínaš na Dolly Bell?*, filme-odkaze na poetiku českej novej vlny, sú postavy konfrontované hneď s tromi (a nespočetným množstvom ďalších) kategóriami túžby: Dinovou citovou túžbou po čistej láske, ktorú spolu s vlastnou iniciáciou „mužstva“ prežíva na povale – „v priestore nikde“;³ rodinnou, sociálnou túžbou v podobe očakávaného sťahovania sa do nového bytu a v celospoločenskú túžbou po „sladkých zajtrajškoch“ života v komunizme. Všetky však nevyhnutne narážajú na strop reality. Neznáma dievčina s prezývkou Dolly Bell je na tej istej povale znásilnená Dinovými kamarátmi a jej vlastný sen o práci v Taliansku sa skončí v sarajevskom hodinovom hoteli Miláno. Cez okno provizórneho, schátraného príbytku hľadí Dinova rodina na vzdialenú sídliskovú zástavbu, z ktorej hrozivej siluety za súmraku žiari „svetielko nádeje“, ale vyčúreného presunu sa už nedožije Dinov chorý otec. Práve otec, zaniatený marxista, tyranizujúci členov rodiny povinnými nočnými schôdzkami za popevku Internacionály, je obeťou komunistických ideálov: ešte aj na smrteľnej posteli si nechá predčítavať pseudovedecké články o pokroku a skvelej budúcnosti, v ktorej ľudititanov čaká dlhovekosť a nevyčerpatelné prírodné zdroje. Otcov dialektický materializmus a synove idealistické pokusy s hypnózou narážajú do seba v absurdnej kombinácii, pričom Dinov zhyponizovaný králik celkom výstižne reprezentuje národ vegetujúci v nepretržitom sne. A novostavba, uniformovaná králikareň, do ktorej sa Dinova rodina v závere filmu sťahuje, je len zdanlivým naplnením túžby z nedostatku, jeho dočasnou kompenzáciou.

V „ľubostno-historickom filme“ *Otec na služobnej ceste* sa Kusturica vracia do obdobia politických represii prelomu 40. a 50. rokov a aspekt

snívania presúva do mimozmyslovej roviny somnambulizmu a levitácie. U deväťročného Malika sa po odchode otca do pracovného tábora začne prejavovať námesačничество, snád' ako dôsledok „strát a frustrácií“;⁴ ktoré prežíva: straty stáleho a bezpečného domova i vlastnej predkožky. Malik vie túto schopnosť aj zdatne predstierať a vynútiť si pozornosť svojich rodičov vo chvíli intimného stretnutia po dlhej odluke. Rovnako ako v prípade Dinovho otca na smrteľnej posteli sme nevedeli, či jeho viera v komunizmus bola stále ešte úprimná, alebo už len predstieraná, tak pri nočnom putovaní Malika za milovanou Natašou môžeme len hádať, nakoľko Malik námesačничество hrá, aby sa všeobecného súhlasu zaľahol k nej do postele. Práve tu nájdeme počiatok motívu lietania (a „erekčných snov“⁵), ktorý sa vinie aj nasledujúcimi Kusturicovými filmami.

Túžba po lietaní „prišla zdola, z pohľadov, ktoré postavy *Otca na služobnej ceste* upierajú do neba, z malosti, ktorú jeho typická stredostavovská meštiacka rodina pociťovala pod vplyvom rozporu medzi ideálmi a vrtošivými diktátmi politiky“.⁶ Práve bývalá, odvrhnutá milienka a jej slávnostný let (ako prvej balkánskej ženy) sa stane pre Malikovo otca pascou, do ktorej ho zatiahne pre zle vysvetlený vtíp. Malikov starší brat Mirza svoju túžbu po lietaní prenáša na získané zbytky filmového pásu v podobe nemotornej animácie parašutistu. Ten sa namiesto pádu vznáša a miňa zemeľu, aby tak zotrval v nekonečnosti vesmíru. Malik v námesačnom stave vystupuje na čoraz vyššie položené miesta: od klenutého oblúka mostu až po vysoké skalné bralo, a skončí samotným lietaním. Záverečný „obraz Malika, vystupujúceho nad korunu stromu, nás potom vracia k čistej slasti... melancholický návrat do ‚rajá‘

znepokojuje, pretože nie je skutočným únikom, rezignáciou na problémy dospelých, ale symbolickým návratom k (nemožnosti) pôvodnej slasti: jeho obzretie sa za divákom je aktom vedomia, ktoré sa na únik hrá... pozvaním diváka pripojiť sa“.⁷

V *Dome obesenca* Kusturica už dôsledne oddeľuje čas reality a čas snenia, hoci ich hranice (a dôsledky) ponecháva divákovi znejasnené. Namiesto zamýšľanej drsnej depresivnosti dokumentarizmu na tému obchodovania s rómskymi deťmi sa priklonil k „vizualizácii sna“, magickému realizmu.⁸ V centre príbehu stojí približne šesťnásťročný Perhan a jeho cesta za túžbou, ktorá sa od nezištnej pomoci chorej mladšej sestry Danire presúva k nadobudnutiu majetku za účelom svadby s Azrou. Perhanove mimoriadne schopnosti (ako predtým u Dina – hypnóza, a navyše telekinéza) sú dedičstvom po jeho babke Hatidže, miestnej vedomkyni a liečiteľky. Ona aj jej vnúčatá netrpia obvyčajným snívaním, ale ich vizionárstvo nahliada do budúcnosti a prestupuje do reality. „Tento idylický svet je nereálny, ... že nakoniec nevedno, či bola Perhanova (matriarchálna) sexuálna iniciácia snom alebo skutočnosťou (...aj jedným aj druhým)...“⁹ Danirina vízia vznášajúcej sa (mŕtvej) matky v svadobných sťahoch je predzvesťou smrti Azry v deň jej vlastnej svadby, horiaci milánsky dom a Perhanov domov predznamenávajú nešťastie v rodine, letiaci biely moriak, ktorého vidí umierajúci Perhan, nahrádza kanonický symbol duše – bielu holubicu. Okrem Talianska sa v *Dome obesenca* objavuje ďalšia „vysnivaná krajina“, ktorú zo sna vyvoláva Perhanov strýko Mardžan: „Deutschland ist mein Heimat!“ Hypnóza, námesačничество, lietanie či hra na harmonike, ktorou sa postavy (Perhan, Mirza a tiež Grace z nasledujúceho filmu) pokúšajú prehlásiť traumatizujúce chvíle,¹⁰ sú prejavom „eskapizmu“ do idylického sveta.

A takýmto zdanlivo idylickým miestom sa neskôr stáva Amerika, krajina „neobmedzených možností“ a naplneného „amerického sna“. Príbeh filmu *Arizona dream* je rámcovaný snom hlavnej postavy, Axela Blackmar(e)a, ktorého priezvisko priamo odkazuje k stavu snívania – básnickým obratom (a synonymom) výrazu „nightmare“ – démon noci a ťaživý sen.¹¹ Alex (ako kedysi Malik) je rozprávačom príbehu, v ktorom sa preplietajú sny a túžby všetkých

jeho hlavných aktérov: Axel sníva o „rozprávkovej“ rybe a živote Eskimáka; jeho strýko Leo sníva o vrchu z áut siahajúcom až k Mesiacu; brata Paula uvádza do temer hypnotického stavu svetlo filmovej premietacky alebo televízora; Elaine sníva o lietani a jej nevlastná dcéra Grace o prevtelení sa do korytnačky. Anachronická postava Lea (Jerry Lewis) reprezentuje naplnený americký sen, život na veľkých autách, ale hlavne koniec zlatej éry hollywoodského štúdiového systému; hviezda americkej vlny „movie brats“ Faye Dunaway (Elaine) žije akoby ustrnutá v retro-štýle filmu Bonnie a Clyde; Axel (Johny Depp) a Grace (Lili Taylor) zas patria k najmladšej generácii post štúdiového Hollywoodu.

Kusturica sa pohráva s odkazmi na kultové postavy a filmy americkej i svetovej kinematografie, ale tiež odkazuje na motívy zo svojich predchádzajúcich filmov (napr. komické „obesenie sa“ Grace na pančuche pripomína Perhanove hompáľanie sa na povraze kostolného zvonu). Zvieratá (a ich akási pudovo-rituálna funkcia), ako aj postavy mladíkov, prestupujú z jedného Kusturicovho filmu do druhého: Malik rastie cez postavy Dina a Perhana a mení sa na Axela, ktorého „dospelosť“ symbolizuje snívanie o rybe a jej na druhú stranu presúvajúcim sa oku, ako znak inakosti – jednak v podobe straty (detstva, nevinnosti a možno aj snívania) a jednak nájdania (sa). Keď Axel a Elaine narázia s lietajúcim strojom do jediného stromu v širokom okolí, stromu, ponad ktorého listnatú korunu sa kedysi vzniesol Malik, tento náraz je predzvesťou budúcej (a nevyhnutnej) kolízie ich krátkeho vzťahu. Axelov eros sa prenáša na Grace, ktorej levitácia je však znakom smrti (nevesty mali k nej odjakživa blízko).

V pozícii vykladača snov sa pokúsme dekodovať ten, ktorý sa prisnil Grace o dome-breme, priviazanom o jej krk. Dom vídený vo sne symbolizuje ľudské telo¹² – a toho sa Grace túži zbaviť (tiež oslobodiť sa od nevlastnej matky). Paradoxne, práve korytnačky sú naveky zrasené so svojím domom, takže v skutočnosti Grace spácha samovraždu, aby sa vymanila zo svojho „korytnačieho“ života. Nech je *Arizona dream* akokoľvek považovaný za gýčovitý, americký úlet, či postmodernú hru s citáciami, Kusturica sa odpúta od vlastných, národných koreňov (teda „domu“), aby naplnil „balkánsky“ sen svojich introvertných postáv, zakukle-

ných vo svete fantázií, ale taktiež predsudkov, spájajúcich Balkán s exotickým, mysticizmom a zaostalou. A naopak, prostredníctvom Axelových snov o Eskimákovi akoby vyspelá (americká) spoločnosť podvedome túžila po návrate k vlastným koreňom primitivizmu (tak úspešne vyhubeným), avšak bez znepokojujúceho sociálneho aspektu, bez ktorého sa zaobišiel už samotný Flaherty.

Autorka študuje filmovú vedu, 4. ročník

Spomínaš na Dolly Bell? (Sječaš lise, Dolly Bell), E. Kusturica, Juhoslávia, 1981; **Otec na služobnej ceste** (Otac na službenom putu), E. Kusturica, Juhoslávia, 1985; **Dom obesenca** (Dom za vešanje), E. Kusturica, Juhoslávia, 1988; **Arizona dream**, E. Kusturica, USA/Francúzsko, 1991; **Bonnie a Clyde** (Bonnie and Clyde), A. Penn, USA 1967

- ¹ Borges, Jorge Luis: *Sedem večerov*. Kalligram, Bratislava 2001, s. 39.
- ² Freud, Sigmund: *Vybrané spisy I*. Avicenum, Praha 1991, s. 95–96.
- ³ Dudková, Jana: *Línie, kruhy a svety Emira Kusturicu*. Camera obscura, SFÚ, Bratislava 2001, s. 35.
- ⁴ Tamže, s. 53.
- ⁵ Freud, S.: Tamže, s. 115.
- ⁶ Dudková, J.: Tamže, s. 16.
- ⁷ Tamže, s. 73–75.
- ⁸ Tamže, s. 84.
- ⁹ Tamže, s. 101.
- ¹⁰ Tamže, s. 56.
- ¹¹ Borges, J. L.: Tamže, s. 36.
- ¹² Freud, S.: Tamže, s. 113.

Otázky referenčných fikcií

Zita Hosszuová

„Na rozdiel od všetkých foriem fikcie, autobiografia a biografia patria k textom *referenčným*. Podobne ako diskurz vedecký alebo historický, snažia sa priniesť informácie o 'realite', ktorá je voči textu externá, vonkajšia, a teda ich výpovede podliehajú verifikácii.“¹

Philippove Lejeunove tvrdenie, aj keď v podstate násilne vyňaté z jeho štúdie *Le pacte autobiographique* o problematike literárnych autobiografií, je čiastočne aplikovateľné aj na tú skupinu hraných filmov, ktoré sa v praxi označujú ako „skutočné príbehy“. Samozrejme, s jedným zásadným rozdielom – v prípade skutočných príbehov je dôležitá práve prepojenosť ich fiktívnej podstaty (danej na jednej strane skutočnosťou, že filmový svet je imaginárny, na strane druhej tým, že je preň príznačná naratíva, dramatisácia, inscenovanosť, transformácia predmetného sveta strihom a snímacími postupmi) a referenčnej spätosti s mimotextovou (voči dielu vonkajšou) realitou, s konkrétnymi udalosťami reálneho empirického sveta, s tzv.

modelom.² Pomerne rušivo pôsobiace spojenie „skutočné príbehy“, ktoré neustále asociuje lacnú sentimentálnu kinematografiu, môžeme v tejto súvislosti nahradiť spojením *referenčné fikcie*. Tie by potom zahŕňali historické aj životopisné filmy a „skutočné príbehy“ vnímané v užšom zmysle slova.³ Zhrnutím týchto riadkov napokon môže byť pomerne banálne, ale dôležité konštatovanie, že referenčná fikcia sa *vyjadruje k* a zároveň *reprezentuje* udalosti, ktoré sa skutočne (u)diali v realite životného sveta, prostredníctvom fikcie. Taktiež môžeme povedať, že je kópiou modelu realizovanou vo filmovom naratíve.

O referenčných fikciách môžeme, samozrejme, uvažovať len ak je model – reálna osobnosť (v prípade životopisného filmu), reálna udalosť (skutočný príbeh), reálna etapa dejín (historický film) – v procese divákovej percepcie identifikovaný. V prípade, že si tejto priamej spojitosti divák nie je vedomý, referenčná fikcia sa „nedeeže“. Od diváka sa buď očakáva,

že rozpozná implicitné autentifikujúce referenty (z tohto hľadiska sú obvykle extrémne priznakové predovšetkým mená postáv), alebo naopak, vo filme sa objaví suplement, nejaká forma paratextu, ktorá mu priamu spojitosť filmu a skutočnosti explicitne pripomenie. Pre ďalšie skúmanie referenčného hraného filmu sa pristavíme pri jednom z takýchto (takmer) mimofilmových poukazov na skutočnosť, ktorý nám poslúži ako vhodná barlička k položeniu niekoľkých, domnievame sa, že podnetných, otázok, súvisiacich so špecifikom referenčných fikcií.

Mimofilmové poukazy na skutočnosť majú buď nekompromisnú formu – „natočené podľa skutočnosti, na základe skutočnej udalosti, toto je skutočný príbeh“ – alebo ide o umiernejšie vyjadrenie, ktoré môže mať, napríklad, nasledovné znenie: „*Tento film je dramatizáciou vychádzajúcou z určitých faktov. Niektoré mená boli zmenené a niektoré udalosti a postavy boli z dramatizačných dôvodov vymyslené.*“⁴ Ide o citát podtitulkového suplementu z televízneho filmu *Gia*, jedného z kvanta (pofidérnych?) životopisov HBO produkcie. Objaví sa v samom závere filmu, bezprostredne po poslednom obraze a bezprostredne pred záverečnými titulkami, aby deklaroval, že film pracuje so skutočnými udalosťami, a zároveň, aby priznal, že sa tak deje len v rámci istých medzi, keďže si „vypomáha“ fikcionalizáciou niektorých prvkov. Vtahuje do „príbehu zo skutočného života“ vymyslené, fiktívne, nie reálne postavy a situácie na jednej strane a zámerne zastiera niektoré autentifikujúce referenty (napríklad zmenou skutočných mien osôb-postáv) na strane druhej. Na základe takéhoto konštatovania svojej relácie k modelu môžeme predpokladať, že *Gia* je akýmsi dichotomickým chuchvalcom reality a fikcie (na úrovni jednotlivých prvkov filmu, nižších významových segmentov, motívov) vo fikcii. Ako sa v tomto chuchvalci, v tejto spleti pravdivých a nepravdivých momentov má orientovať chudák divák, presnejšie, ako má rozoznať momenty, v ktorých sa reprezentácia modelu fikciou láme v čistú fikciu? Samozrejme, situáciu má značne jednoduchšiu divák, ktorý pozná prislúchajúci referenčný kód (v tomto prípade ho vytvárajú predovšetkým biografické fakty a informácie rozmanitého druhu, viažuce sa k osobe Gii Carangi). Vďaka nemu môže relatívne ľahko odlíšiť vymyslené

a realite zodpovedajúce, k modelu sa viažuce momenty.

O čom vlastne chce spomínaný citát diváka informovať? Domnievam sa, že to nie je celkom jasné a závisí to od našej interpretácie slova „dramatizácia“, keďže sa môže vzťahovať k dvom rozdielnym dôvodom fikcionalizácie. Na jednej strane dramatizáciu vnímame ako nevyhnutnosť, ktorá súvisí s definovaním filmu (aj) ako dramatického umenia a súvisí s fiktívnym základom hraného filmu, ktorý sme už spomínali v súvislosti s definovaním referenčných fikcií. V tomto prípade môžeme hovoriť o *fikcionalizácii prvého stupňa*, čo je fikcionalizácia nevyhnutná. Dramatizácia však implikuje aj ďalšiu, v podstate pejoratívne vnímanú asociáciu, a to, že sa na rozprávaných (reálnych) udalostiach pácha násilné zvyšovanie ich dramatickosti. Dramatizácia ako tendencia spracovať pôvodný materiál tak, aby bol zaujímavý, príťažlivý, atraktívny, a teda pôvodné skutočné udalosti obohatiť o niečo, čo túto dramatickosť, divácku atraktivnosť spôsobí, a teda dramatizovať na úkor pravdivosti. V tomto prípade môžeme hovoriť o akejsi nadstavbovej dramatizácii, *fikcionalizácii druhého stupňa*.

Otázka znie, znamenajú napr. vymyslené postavy zákonite fikcionalizáciu druhého stupňa? Nie je tomu náhodou tak, že fikcionalizácia prvého stupňa sa prejavuje cez jednotlivé nižšie segmenty, a keď je to nevyhnutné, vypomôže si napríklad vymyslenou postavou? Je vôbec možné postihnúť hranicu medzi nevyhnutnou a zavádzajúcou fikcionalizáciou? Nebolo by v istom zmysle prínosné vnímať každú referenčnú fikciu za zavádzajúcu a vnímať ju výsostne ako podnet k dialógu o modeli?

Autorka študuje filmovú vedu, 5. ročník

Gia, USA 1998, réžia: Michael Cristofer

¹ Lejeune, P: *Le pacte autobiographique*. Paris, Seuil, 1975, s. 36.

² O modeli v súvislosti s autobiografiami a biografiami hovorí Lejeune. Dovolíme si ho prevziať aj z niekoľkých ďalších dôvodov. Predovšetkým zjavuje problém referenčných fikcií (hraných filmov) nejasnosť súvisiacich s pojmami ako skutočnosť a realita, ktoré sa v súvislosti s uvažovaním o čisto fiktívnych filmoch spájajú predovšetkým s aspektmi hodnovernosti a realistikosti, a tie sú v našom momentálnom

kontexte irelevantné. Zároveň je dôležité pripomenúť, že samotný model, či už v rovine recepcie referenčnej fikcie, alebo na úrovni produkcie, konštruovania filmovej kopie modelu, skôr pripomína text extrémnej otvorenosti ako akýsi statický invariant.

³ Je možné ich definovať ako referenčné fikcie, ktoré nie sú ani historické, ani životopisné, čo znamená, že ich kľúčový referenčný kód sa vzťahuje k inej fakticite ako historickej či biografickej.

⁴ „The film is dramatization based on certain facts. Some of the names have been changed and some of the events and characters have been fictionalized for dramatic purposes.“

Samozrejme, výpočet explicitných oznamov referencie ku skutočnosti v hraných filmoch je omnoho dlhší. Kapitou samú o sebe tvoria dodatky, ktorých funkciou je dopovedať, ako sa udalosti rozvíjali ďalej.

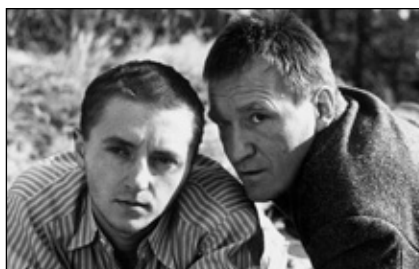
Príkľony a odklony od reality vo filmoch Martina Šulíka

Eva Michalková

V tvorbe Martina Šulíka môžeme vystopovať dve tematické tendencie. Jednou je únik do ireálnych svetov, ktoré môžu mať rozličné podoby, druhá je práve opačná – riešenie existenčných problémov obyčajných ľudí a ťažkosti každodenného života. Tieto faktory sú obvykle prepletené, v jednotlivých obdobiach Šulíkovej tvorby prevláda raz jedna, inokedy druhá línia. Účelom textu je postihnúť spomínané tendencie v konkrétnych dlhometrážnych filmoch a sledovať prostredníctvom nich autorov vývoj.

Šulíkovým dlhometrážnym debutom bol v roku 1991 film *Neha*. V ňom zadefinoval svet vo vnútri človeka, ktorý ho ničí, spôsobuje deštruktívne sklony, krutosť, vyprázdnenosť. Osamelého Šimona, neschopného zmieriť sa s vlastnou existenciou, vtiahne zvláštna partnerská dvojica do svojho sveta. Žena a muž sú na seba úzko naviazaní, žijú v nerovnom vzťahu, kde žena je neustále ponížovaná, no istým spôsobom sú od seba obaja závislí. Všetci traja sa navzájom až magicky priťahujú. Realita je silne oklieštená, skomprimovaná na mikrosvet bytu, kde sú odhalované všetky patologické vlastnosti postáv. Príbeh sa odohráva v meste, okrem rozostrených fasád domov a tmavého domového vchodu z neho však skoro nič nevidíme. Atmosféra je ťaživá, takmer celý film sa postavy pohybujú v prítmi, za stiahnutými žalúziami, prípadne v divej prírode mimo mesta. Okrem troch hlavných hrdinov tu vystupuje len minimum postáv. V kaviarni nesedí okrem trojice nikto, prázdna je aj kolkáreň. O inej, praktickej stránke postáv sa veľa nedozvieme, okrem informácie, že Viktor je nezamestnaný

a Mária pracuje ako prekladateľka. Kontext neexistuje, vzájomný vzťah je celou ich realitou. V *Neha* sa objavujú motívy neskôr pre Šulíkovo tvorbu charakteristické – subjektívna realita, silný vplyv minulosti na postavy, dôraz na bohatosť až artistnosť obrazu. V neskorších filmoch je minulosť kľúčom k zmiereniu sa so sebou, v *Neha* práve naopak – je deformujúca, pre prítomnosť hrdinov až deštruktívna. Postavy sa neuteikajú do ireálneho sveta, sú však uzavreté vo vlastných nepriemenných stavoch mysle, z ktorých neexistuje únik. Tento film je výrazne depresívnejší než ďalšie – možno práve kvôli absencii únikového mechanizmu, ktorým je v neskoršej tvorbe hra.



Neha

Po *Neha* nasledoval v roku 1992 film *Všetko čo mám rád*. Rovnako ako *Neha* sa odohráva v reálnom svete, v meste. „Ireálne“ je tu držané na uzde, dávkané len s mierou. Istá magickosť, snivosť, je však ukrytá v druhom pláne v celom filme.



Všetko čo mám rád

Hlavný hrdina sa ocitá v bode, v ktorom sa musí rozhodnúť, ako a kade ďalej. Je v kríze duševnej a sekundárne aj materiálnej (je nezamestnaný, žije len z podpory). Je rozvedený, jeho vzťah s pubertálnym synom je napätý, matka ho nechápe, otec jeho správanie odsudzuje, anglická priateľka ho presviedča, aby do zahraničia odišiel s ňou. Ide o klasický komorný príbeh muža po tridsiatke, ktorého svet má vážne trhliny. V spôsobe spracovania témy sa však prejavuje výrazná poetickosť až bizarnosť.

Filmové rozprávanie je formálne rozdelené na malé epizódy s vlastnými názvami. Tie v sebe ukrývajú väčšinou ironickú pointu (napr. kapitola Maľovanie v plenéri je obrazom striekania bielych pásov na prechode pre chodcov – maľovanie ako tvorivá činnosť verzus mechanické zapíňanie vyznačených plôch farbou). Niektoré názvy sú vo vzťahu k nasledujúcim obrazom doslovné, majú charakter živej maľby (Východ slnka, Krajina s balónom). Častá je intertextualita názvov – Obrázok zo starého sveta, Fotoграфovanie obyvateľov domu, Frigo na mašine.

Hojne využívaným výrazovým prostriedkom je absurdita, ktorá dianie vo filme posúva na hranicu ireálnosti. Rumunská (zrejme) prostitútka, ktorá otcovi predala vysávač za tretinovú cenu; manželka, ktorá sa hrdinovi vlúpala do bytu aj so sfahovákmi, aby mu všetky veci o chvíľu zasa vrátila; stará bezdomovkyňa, ktorá v podchode preklína ľudskú chlípnosť – tieto postavy bude Šulík v neskorších filmoch využívať až programovo, sú totiž zárukou „podivuhodnosti“, „čudnosti“ jeho filmov. Predstavujú jeden zo spôsobov, ako zrelativizovať každodennú realitu postáv, dať obyčajnosti magický nádych. Všetky postavy v tomto filme konajú z času na

čas veľmi prekvapujúco, neočakávane. Spoločným menovateľom ich konania je hravosť – tá je ďalšou pákou, ako aspoň na chvíľu umlčať chór existenčných problémov. Hra znamená únik z reality. Hlavný hrdina to dáva najavo asi najvýraznejšie, dokáže z akejkoľvek udalosti vytvoriť niečo čarovné. Tomáš (Juraj Nvota) silne pripomína pošťára Jakuba z *Ružových snov*, spája ich ignorovanie pravidiel (ne-)normálnej spoločnosti a vytváranie vlastných svetov, na čo však obaja doplácajú. Tretím „zneréálnujúcim“ prostriedkom je svietenie scén, hra so svetlom a tieňom a používanie rôznych farebných filtrov, ktoré evokujú divadelný priestor, a teda niečo neskutočné.

Ak by sme sa na film pozerali ako na celok, Šulík v ňom využíva dva mechanizmy: v banálnych každodenných obrazoch preniká na povrch skrytá bizarnosť a opačne, v snivých, imaginatívnych scénach sa zrazu objaví čosi nepríjemne reálne (Tomáš robí exmanželke predstavenie v skrini, smejú sa spolu, ona sa nakoniec prizná, že prišla, pretože potrebuje požičať peniaze). Rozhodnutie, ktorému zo svetov dať prednosť, ostáva iba na divákovi.

V nasledujúcej *Záhrade*, ktorej scenár napísal Šulík s Marekom Leščákom, už ireálny svet na body vyhráva nad skutočnosťou, respektíve dostáva oveľa väčší priestor, získava dôležitosť aj jasné sympatie autorov. Zdravý rozum a praktickosť sú spochybňované. Opäť stretávame muža-tridsiatnika, ktorého život stagnuje, no na rozdiel od Tomáša vo *Všetko čo mám rád* tak Jakub ani príliš nerieši. Impulz prichádza náhodne, keď navštívi starootcovskú záhradu, ktorá si ho pomaly úplne podmani. V nej postupne odhaľuje tajomstvá, nachádza zmiernenie so sebou a prijíma ireálne ako fakt.

Záhrada je ostrovom, izolovaným miestom, v ktorom sa zastavil čas. Je v nej ticho, nepočuť žiadne zvuky, ktoré by vydával človek ani akýkoľvek jeho výtvor. Keď tam hrdina príde, je cudzincom. Postupne sa však začne zbavovať nánosov modernej civilizácie – oblieka sa do sedliackych šiat starého otca, pečie chlieb, venuje sa gazdovstvu, objavuje denníky starého otca písané zrkadlovým písmom. V záhrade sa zjavujú rôzne čudné bytosti – svätý Benedikt pasúci ovce, tajomná Panna Záračnica, Rousseau na starom aute s rodinou. Zvieratá a veci získavajú magické schopnosti a zrazu majú pre Jakuba úplne inú hodnotu. Spojovníkom me-

dzi dvoma svetmi je práve Panna Zázračnica, ktorá ho učí myslieť iracionálne. Záhradu ako azyl navštevujú poslovia, ktorí chcú Jakuba dostať späť medzi seba – milenka ho láka na svoje telo, otec sa ho snaží presvedčiť praktickými problémami so zamestnaním. Jakub je však odhodlaný popretŕhať všetky zväzky s realitou. To sa mu v prípade milienky podarí, u otca sa prejaví starootcovská krv, ktorú v sebe našiel aj Jakub a nastáva medzi nimi isté zmierenie (scéna, v ktorej otec tancuje flamenco v bufete a v ďalšom zábere sú obaja doslova vynesení pred dvere, kde pokračujú v hurónskom speve). Ďalším krokom k druhému svetu je aj výmena svojho moderného auta za starodávne a oficiálne prepustenie zo zamestnania.

Film zobrazuje proces spoznávania a akceptovania inej reality, minulosti, ktorá stále žije. Minulosť je pre Šulíka veľmi dôležitým faktorom, ktorý sa ešte výraznejšie prejaví v ďalších filmoch. Prostredníctvom nej je Jakub schopný vyrovnáť sa so súčasným stavom. Hrdina jasne volí, v ktorom svete chce žiť – preto sa obe reality v závere sklbia, Jakub sa rozhodne učiť na miestnej škole, ktorú navštevuje aj Panna Zázračnica – Helena. V *Záhrade* Šulík oficiálne akceptoval a potvrdil existenciu „nadreálneho“ sveta, ktorý v predchádzajúcom filme len nenápadne presakoval zo skutočného života.

Záhrada určila ďalšiu cestu Šulíkovej estetiky magickosti a absurdity ako prirodzenej súčasť životu. V roku 1997 nakrútil *Orbis Pictus*. V ňom ponúkol obraz sveta, kde na každom kroku do cesty prichádzajú čudné postavičky, podivíni, pred ktorými niet úniku. Tendencie, ktoré v prvých filmoch len občas vykukli spoza existenčných problémov postáv, sa tu stávajú zmyslom filmu, jeho hybnou silou. Absurdita sa stáva normou. Železničiar sa zabáva kladením mincí a klinecov na koľajnice pred prichádzajúcim vlakom, stará chalupa sa pri každom daždi mení na bazén vody, zabudnutý herec vysypa popol svojej mamy z urny na parkovisku pri diaľnici a rozpráva sa s ňou. Do tohto sveta prichádza Terezka, ktorá opúšťa detský domov a vydáva sa hľadať svoju mamu podľa rozprávkovej mapy zo starej knihy. Základom filmu je cesta, ktorá má začiatok a nemá koniec a vyvíja sa od jednej bizarnej situácie k druhej. Názov *Orbis Pictus* výstižne pomenúva štruktúru diela, ktoré je kolekciou obrazov rôznych druhov podivuhodnosti. Realita v tomto filme vlastne

vôbec nie je prítomná (ak realitu chápeme ako každodennosť, vyplnenú existenčnými potrebami, praktické prežívanie dní, kde vládne logika a prísne triezvy úsudok).

Minulosť sa dostáva do popredia, je neustále prítomná. Stari ľudia, polorozpadnuté chalupy, železničná stanica, kde už nestoja vlaky, vraky, staroverská svadba na brehu Váhu, prach, hrdza, spomienky. S tým je prepojený motív samoty, staroby a smrti. Nad týmto všetkým však dominuje fenomén hry. Hra je jediným spôsobom úniku hrdinov z reality, je oslobodením, aj keď dočasným. Vo väčšine Šulíkových filmov je základným protikladom realita a hra. Hra zakrýva zúfalstvo postáv, dovoľuje im opustiť skutočnosť. Ireálneho vrcholí v scéne rozhovoru Terezky s mamou, ktorá je vreckovej veľkosti a stojí vedľa škatule od kakaia na kuchynskom stole. Tu sa podivuhodnosť mení na neskoťočnosť, podobne ako keď v *Záhrade* Helena začne levitovať.

V *Krajinke* (2000) Šulík variuje princíp *Orbis Pictus*, opäť ide o mozaiku príhod z „vymyslenej“ krajiny, o ktorej sa už nehovori, ktorá navždy zmizla z mapy. Inscenované home-video akoby zo začiatkov kinematografie (na štýl lumiérovských *Rodinných raňajok*) sa strieda s politickými žurnálmi a rozprávanými epizódami o rôznych zaujímavostiach, ktoré sa v *Krajinke* udiali. Film je kronikou epizód zo života rázovitých postavičiek. Dodržiava sa kontinuita politických udalostí dejín Slovenska, príbehy však s nimi väčšinou súvisia len okrajovo. Či už je *Krajinka* vymyslenou krajinou alebo predstavuje Slovensko, postavy v nej žijú normálnym dobovým životom, ktorý je často nebezpečný, nespravodlivý, ale aj veľmi zábavný. Nostalgický štýl rozprávania súvisí s voľbou scenáristu, ktorým bol Dušan Dušek. Motív minulosti je v tomto filme najvýraznejší, keďže celý dej je zasadený do obdobia okolo 2. svetovej vojny. Magickosť vyplýva väčšmi z rázovitého charakteru postáv než z vonkajších vplyvov (charak, ktorý zázračne unikol z latriny pred trestom).

Posledným Šulíkovým filmom je *Sľečný štát alebo hrdinovia robotníckej triedy*. V kontinuite ostatnej tvorby znamená výrazný odklon, zmena poetiky, vykročenie iným smerom, formálne aj tematicky. Po *Krajinke* ide o návrat k realite „všedných dní“ filmu *Všetko čo mám rád*, no oveľa drsnejším a akčnejším spôsobom. Film

sa odohráva v českom prostredí v Ostrave a väčšinou s českými hercami. Silno industriálne prostredie kontrastuje s prírodnou idylou *Záhrady* a v menšej miere aj s *Orbis Pictus*. Ústrednou témou je život štyroch kamarátov, ktorí sa snažia zarobiť si na živobytie. Šulík nikdy nenakrúcal filmy o bohatých ľuďoch, v tomto prípade si však zvolil exkurz do života „proletariátu“, rodičov s deťmi, pre ktorých je každá koruna drahá, bývajú v starých zatuchnutých bytoch a sú nútení prijať akúkoľvek robotu, aby sa postarali o rodinu. Problémy hľadania samého seba prostredníctvom minulosti v *Záhrade*, putovanie po bizarnom svete v *Orbis Pictus* či starodávne čaro *Krajinka* sa zmenili na tvrdú skutočnosť robotníkov v Ostrave, ktorí sa zadlžia, aby si mohli kúpiť nákladné auto a prostredníctvom neho niečo zarobiť. Po jeho krádeži sú opäť na mŕtvom bode, len s dlhmi. Mohli by sme tu nájsť paralelu s neo-realizmom, kde bicykel je rovnako synonymom zamestnania a jeho krádežou padá aj nádej na slušný život. Samozrejme v menšej, nie tragickej miere.

Vzťah Šulíkových dvoch svetov sa v tomto filme radikálne mení, imaginatívnosť a bizarnosť v každodennom kolotoči takmer vôbec nedostávajú priestor. Obmedzujú sa na chvíľkové spomienky postáv či hranie sa s deťmi; až v závere filmu sa hra dostáva viac na povrch, aj keď len s symbolickej roviny (jazda s manželkou na motokárách, skákanie na trampolíne – existenčné problémy však ostávajú). Dominancii reality je podriadený aj spôsob nakrúcania. Tonalita obrazu je temnejšia, prostredie starých hrdzavých fabrik, kôp pneumatík, opadaných omietok a tmavých dvorov veľa optimizmu neposkytuje. Zmenilo sa aj tempo filmu, pokojné plynutie udalostí prešlo v skratkovitý, miestami až videoklipom zaváňajúci strih, kamera je v neustálom pohybe, miestami je snimanie obrazu až hektické. Prostrediu a spôsobu života sa prispôbilo aj herectvo – postavy sú nekompromisné, vulgárne, občas agresívne, pobiť sa za niečo do krvi je normou.

Mohli by sme povedať, že filmy *Orbis Pictus* a *Krajinka* boli v Šulíkovej tvorbe slepou, hoci pôsobivou uličkou a v tejto línii nebolo možné pokračovať. Martin Šulík vymenil idylický inkubátor spomínaných filmov za „škaredú“ realitu industriálneho mesta, v ktorom sa naozaj a s problémami žije. Ireálnosť v porovnaní



Sľnečný štát alebo hrdinovia robotníckej triedy

s dvoma prvými filmami (*Neha, Všetko čo mám rád*) ešte viac ustúpila drsnej realite, na povrch vystúpi len zriedka a v minimálnej miere. Šulík sa tak posunul od komorných mestských príbehov, v ktorých je bizarnosť príjemným spestrením; cez imaginatívne diela, v ktorých sa stáva podivnosť normou; až k sociálnej tragikomédii z prostredia nižšej spoločenskej vrstvy. Zdá sa, že lyrické príbehy sa konečne dostávajú do úzadia a Martin Šulík je po dlhom čase prvým režisérom, ktorý vo filme ukázal „obyčajnú“ realitu (v kontraste napr. s filmami *Zostane to medzi nami* alebo *O dve slabiky pozadu*). Bude zaujímavé očakávať, či v tejto línii aj zotrvá.

Autorka študuje filmovú vedu, 4. ročník

Neha, ČSFR 1991, réžia: Martin Šulík; **Všetko čo mám rád**, ČSFR 1992, réžia: M. Šulík; **Záhrada**, SR 1995, réžia: M. Šulík; **Orbis Pictus**, SR 1997, réžia: M. Šulík; **Krajinka**, SR 2000, réžia: M. Šulík; **Sľnečný štát alebo hrdinovia robotníckej triedy**, SR 2005, réžia: M. Šulík, **Ružové sny**, ČSSR 1976, réžia: Dušan Hanák; **Zostane to medzi nami**, SR 2003, réžia: Miroslav Šindelka; **O dve slabiky pozadu**, SR 2004, réžia: Katarína Šulajová

Voquerstvo, filmové násilie a snuff

Peter Honečnú

Gaspar Noé v roku 2002 šokoval a svojim autorským filmom *Irréversible* (*Zvrátený*) si pravdepodobne získal stovky fanúšikov a tisíce odporcov. Film sa stal mediálne známy vďaka najdiskutovanejšej a z bulvárneho hľadiska najzaujímavejšej filmovej scéne: znásilnenie jednej z hlavných postáv príbehu, stvárnenej talianskou kráskou Monicou Bellucci. Noému povrchné vnímanie jeho filmového diela viac uškodilo ako pomohlo, a tak je určite dôležité odkrývať jeho výpovedné hodnoty a široké interpretačné roviny. Rád by som v tomto texte podrobil analýze práve zmienenú scénu znásilnenia, ktorá je charakteristickým výsekom Noého narácie a formálneho uchopenia témy „čas zničí všetko“.

Film *Irréversible* je rozdelený na niekoľko kapitol rozprávaných v spätnej chronológii, využiteľ už vo filme Christophera Nolana *Memento*. Mój záujem smeruje hlavne k tretej kapitole, ktorá v jednom zábere sleduje udalosti odohrávajúce sa počas rušnej mestskej noci v odľahlom podchode. Divák je už od prvého okamihu, vďaka zvolenej kamerovej kompozícii a uhlu pohľadu, v úlohe skúmajúceho voyuera.

Na začiatku 13-minútovovej scény bez strihu vychádza Alex z domu do nočnej parížskej ulice. Kamera (my) ju sleduje od chrbta, krok za krokom. Jej tvár zatiaľ nie je podstatná, dôležitý je akt prenasledovania a schopnosť režiséra vtiahnuť diváka priamo do prezentovanej situácie. Recipient sa mení na neviditeľnú postavu príbehu. Kamera na jeho oči. Dokonca sám zdvihne hlavu (vo filme ide o prudký švenk kamery smerom k nápisu Passage). Kamera neprestáva meniť divákov pohľad. Z rušnej ulice vchádza do úzkych tmavých priestorov špinavého podchodu. Zmenu priestoru determinuje červená farba stien, blikajúce neónové svetlo a množstvo tieňov. Klaustrofobické snímanie niekoľkometrového podchodu v pekelnom vizuálnom stvárnení prichodom ďalších postáv zrazu mení hľadisko záberu. Divák ostáva detailným pozorovateľom Alex, ale zároveň upriamuje pozornosť na novú situáciu. Kamera prvýkrát odhalí Alexinu tvár a zároveň

neprestáva sledovať vyhotenie stretu ženy a zvrhého násilníka.

Noé nedovolí divákovi zachovať si odstup a dokumentárne roztrasenou kamerou ho prakticky mení na priameho svedka udalostí. Absencia strihu a klasického rozzáberovania absolútne mu potláča filmovú fikciu. Divák je svedkom udalostí, lenže tentokrát nemôže nijako – na rozdiel od reality – zasiahnuť a ovplyvniť ich. Teraz si dokonca musí voyueristicky sadnúť na zem, presne pred znásilňovanú Alex a jej trýzniteľa. Desať minút sexuálneho utrpenia, snahy o privolanie pomoci a vymanenie sa z pevného zovretia devianta.

Film je však stále len fikciou, výmyslom s ambíciami diváka neustále prekvapovať. Nie je jednoduché zaujať diváka, pre ktorého je filmové násilie len akousi konvenciou. Aj pri maximálne vierohodnom vizualizovaní násillia divák rozmýšľa, ako danú udalosť nakrúcali, a koniec koncov určite vie, že každá polomŕtva či mŕtva postava sa po ukončení záberu s úľavou zodvihne. Tvorcovia majú preto náročnú pozíciu pri dosahovaní čo najohromujúcejšieho zážitku.

Všetko záleží na súhre pravidiel a na tom, ako dokáže divák prijať filmovú fikciu, respektíve: nakoľko ho tvorcovia dokážu oklamať. Film je podvod, povedal svojho času slávny Federico Fellini. Trikoví maskéri a efektívni špecialisti sú čoraz nútenejší k bezchybnej štylizácii scén. Nie všetko je však možné a filmové násilie je stále len filmovým násillim.

Priesečníkom všetkých rovín násillia a smrti sú filmy s označením *snuff*. Podľa anglického slovníka ide o slangové označenie filmového žánru explicitnej pornografie, vrcholiacej skutočnou násillnou smrťou účastníka sexuálneho aktu. Ide o žáner, ktorého jediným obsahom je zabitie nejakej osoby, presnejšie: bezbranného dievčaťa. Dochádza tu ku klasickému hororovému kontrastu živej krásy a jej brutálneho zničenia. Snuff patrí medzi najbizarnejšie výstrelky spoločenskej diskusie a je ho možné považovať za extrémny jav. Zároveň predstavuje aj vrchol anonymného voyuerizmu, keďže ilegálne

šírené celuloidové kotúče či videozáznamy sú určené k osamotej percepcii.

Ak sa vrátíme k analyzovanej scéne znásilnenia, nájdeme v nej určité prvky charakteristické pre snuff produkciu, napríklad statickú kameru či absenciu strihu. Hlavným rozdielom je však skutočnosť, že *Irréversible* sa s realitou len pohráva – pomocou dôslednej filmovej fikcie.

Transgresívne prepojenie násilia a sexuality v okamihu najvystupňovanejšej slasti je znakom *snuffu*, najtvrdšej formy hard-core pornografie, čiže sexuálnej prezentácie, kde sa absolútne potláča fantázia a nezastiera žiaden detail nahého ženského tela. Bežne dostupná pornografia je postavená na podobných princípoch a znakoch – fragmentovanie tela, detailný fetiš ľudských orgánov a klíše ženských postáv. Žena je len nástrojom sexuálneho ukojenia. V porovnaní s pornografiou pri snuffe nejde iba o nereproduktívnu, ale priamo deštruktívnu sexualitu.¹ Dochádza k búraní základných fyziologických bariér. Ľudská koža stráca obmedzenia a už nestačí len jej vonkajšia krása. Vnútro živej schránky je zaujímavejšie. Zmienená pornografická fragmentarizácia nie je v snuff filmoch predvedená strihom a veľkosťou záberu, ale priamo nejakým rezným nástrojom. Prienik do útrov dostáva skutočné kontúry. Explicitná prezentácia prekračuje akúkoľvek fantáziu, nepriame zobrazenie a

náznač. Ako keby neplatilo, že diváka najviac fascinuje nevidené, keď si musí sám participáciou vytvárať vlastnú predstavu. Mnohé výklady dejín umenia nás presvedčajú o tom, že k napodobneniu života musia byť dodané ďalšie rozmery umožnené fantáziou tvorcov a divákov. To pri snuffe neplatí.

Schopnosť interakcie pri sledovaní niekoľko-minútových beštialit snuff produkcie neobide nikoho. Nie je dôležité, či ide o diváka ukájajúceho si vlastnú sadistickú predstavivosť, alebo o náhodného majiteľa zakázaného ovocia. Je prakticky nemožné, vyhnúť sa pri sledovaní snuffu – uvedomeniu si vlastného tela, vlastnej zraniteľnosti a pocitom odporu. Aj realizmus má paradoxne svoje hranice a snuff prestáva byť pre akéhokoľvek diváka len obyčajným filmom. To isté platí aj pre film Gaspara Noého, ktorý tiež hranice prekračuje, ale len povolenými smermi...

Autor študuje filmovú vedu, 2. ročník

Irréversible, Francúzsko 2002, réžia: Gaspar Noé

¹ Kamil Fila: Když film přestává být filmem: Snuff. Cinepur 2003, č. 28, s. 38-39.



Strach v realite a realita strachu

Michal Michalovič, Daniel Vadocký

dv: Umenie sa nesnaží zobrazovať svet s meravou automatickosťou zrkadla; ide mu skôr o také zobrazenie, v ktorom premieňa obrazy sveta na znaky, to znamená, že nasycuje svet významami. A keďže znaky nemôžu nemať význam, musia obsahovať informáciu. Preto to, čo je v objekte podmienené automatizmom súvislosti materiálneho sveta, v umení je výsledkom slobodného výberu umelca, a tým samozrejme nadobúda určitú hodnotu informácie.

Svet filmu je maximálne blízky viditeľnému zovňajšku skutočnosti. Ilúzia reality je jeho neoddeliteľnou vlastnosťou. Pri zobrazovaní skutočnosti, alebo, ak chceme života, nikdy nejde o celú skutočnosť, vždy len o jednu čiastočku, ktorá je ohraničená veľkosťou plátna. Fakt, že svet na plátne je vždy časťou nejakého iného sveta, určuje základné vlastnosti filmu ako umenia. Svet filmu je pre nás a nami viditeľný svet, svet rozdelený na čiastočky, z ktorých je každá určitým spôsobom samostatná, z čoho vzniká možnosť rôznych, mnohostranných kombinácií tam, kde v reálnom svete ani nexistujú.

Na základe všetkých možných kombinácií si dokážeme z filmu vyabstrahovať niektoré situácie, ktoré nám v reálnom živote pripadajú možné, aj keď v skutočnosti možné nie sú. Tieto situácie vznikajú na základe videného. V priestore podobnom filmovému priestoru môže vznikáť isté vnútorné napätie, ktoré môže viesť až k strachu zo situácie videnej v ľubovoľnom filme. Tým pádom sme za určitých okolností schopní akceptovať pocit strachu, pochádzajúci z filmového plátna v realite. Takže nemusíme sa báť len v kine na strašidelnom filme vytvorenom v realite, ale môžeme sa báť aj v realite „vytvorenej“ filmom.

Pocity strachu môžu vznikáť na základe iných relácií, než na aké sme zvyknutí. Sú to tie, ktoré nezažívame každý deň; nie sú bežné a niektoré sú možno aj nemožné. Napriek tomu sa desíme alternatív, že by sme sa v nejakej takej situácii objavili. V podstate ide o jednoduchý strach z neznáma (neznámeho). V kinematografii sa

stavia na tomto základe. Minimálne polovica „strašidelných“ filmov je založená na tejto jednoduchosti, ktorá je však v mnohých prípadoch veľmi účinná.

Tvorcovia využívajú pri vytváraní strachu rôzne výrazové prostriedky, z ktorých najefektívnejší sa zdá byť priestor. Je to spôsobené posunom od iných dramatických umení, pričom film nahrádza divadelné prostriedky skutočnosťou krajiny; reálnymi vzdialenosťami a miestami. Niekedy môže vo filme nedostatok fyzickej prítomnosti účinkujúceho, teda niečoho nesmierne dôležitého pre divadelné médium, prispieť k posilneniu nášho dojmu reality. Sme napríklad schopní na chvíľu uveriť existencii nejakej obludy, ak od nás nikto nežiada, aby sme uverili tomu, že táto obluda sa nachádza v tej istej miestnosti.

mm: Spomínal si, že pri vytváraní pocitov strachu ide najmä o využívanie priestorov. Skúsme sa pozastaviť nad týmto momentom. Stanovme si dva typy priestoru vo filme, ktoré sú ťažko striktne diferencovateľné, pretože jeden spadá do druhého, tým pádom nefungujú samostatne, ale koexistujú v akejsi zvláštnej symbióze. Hovoríme teda o priestoroch sémantických a o kategórii priestoru ako takeého, teda v jeho primárnom, „fyzickom“ význame a o ich využívaní pri budovaní atmosféry a pocitov strachu.

Sémantické priestory sa zaplňajú označeniami, znakmi a významami, ktoré slúžia na komunikáciu s divákom. Ponúkajú mu určitú sumu informácií, ktorú spracováva. Ak správne dekoduje znaky a označenia (na základe určitých konvencií, ale aj osobnej skúsenosti z mimofilmovej reality, pričom vzniká prakticky nekončujúci rad možných významov), vzniká v jeho mysli určitý obraz. Teda denotačná úroveň, ktorá vzniká sledovaním obrazov v dvoch rozmeroch, prerastá do úrovne konotačnej, v divákovej mysli sa jednotlivé obrazy usporadúvajú. Zo znakov vznikajú dekodovaním významy, a tým pádom sa dostávame k samotným pocitom strachu. Existujú určité konvenčné znaky (ktoré sú samozrejme aj ikonickými zároveň,

pri filme ťažko odlišiť jeden od druhého, opäť ide skôr o koexistenciu jedného s druhým, než o samostatnú existenciu jedného a druhého), ktoré by divák nemal mať problém spracovať a dekodovať. Tieto znaky vytvárajú sémantické priestory filmu, o ktorých hovoríme. Či už je to obraz netopiera, cintorína, alebo noc, dážď, každý z týchto znakov (a označení zároveň) slúži na identifikáciu toho, o čo vo filme ide. Sú to znaky, ktoré nadobúdajú významy v kontexte ďalších znakov. Sú zároveň konvenčné (alebo konvencionalizované). To znamená, že divák, ktorý videl jednu filmovú adaptáciu *Draculu*, už vie, že keď vidí netopiera, na blízku je sám Dracula. Znak netopiera bol v tomto prípade konvencionalizovaný v rámci filmovej reality. Divák, ktorý má intertextovú znalosť a čítal pôvodné dielo, vie, že netopier je znakom Draculu už v knihe, a preto tento znak vníma už pri prvej sledovanej adaptácii. Na základe toho by mal pri sledovaní prežívať pocit strachu, blízkosti nebezpečenstva v momente, keď na plátne zbadá netopiera.

Prizime sa teraz druhej kategórii priestoru, o ktorej hovoríme. Tá je súčasťou prvého, teda sémantického priestoru. Hovoríme o priestore ako takom, reálnom, fyzickom priestore, v ktorom sa odohráva príbeh filmu. Na dokumentovanie našich teórií bude najlepšie, ak použijeme konkrétne filmové príklady. Skúsme preto hovoriť o troch filmoch, v ktorých sa rozličným spôsobom narába s „fyzickým“ priestorom tak, aby vyvolával v divákovi pocity strachu, vnútorného napätia. Vo filme *Votrelec* režisér Scott pracuje s priestorom obrovským a s priestorom pomerne malým. Jeden je neohraničený, prakticky nekonečný vesmír, kde sa Ellen Ripleyová (Sigourney Weaver) a celá posádka vesmírnej obchodnej lode *Nostromo* nemá kam ukryť pred hrozbou v podobe votrelca. Druhý priestor, kde sa príbeh odohráva, je samotná loď. Každý z týchto priestorov pôsobí na diváka inak. Vesmír, kde „nikto nepočuje tvoj krik“¹, vyvoláva pocity strachu cez nemožnosť ukryť sa. Naopak, loď *Nostromo* pôsobí v podstate rovnakým dojmom pre neschopnosť utiecť z (až príliš) ohraňčeného priestoru. Kontrast dvoch priestorov vedie však k tomu istému pocitu: bojíme sa spolu s hrdinami. Či už kvôli tomu, že niet kde sa ukryť, alebo kvôli tomu, že niet kam utiecť.

Rok po *Votrelcovi*, nakrúca Stanley Kubrick



Votrelec

adaptáciu prózy Stephen Kinga *Osvietenie*. Príbeh spisovateľa Jacka Torrance (Jack Nicholson), ktorý spolu s rodinou prichádza do hotela v Coloradských horách, aby tam počas zimy pracoval ako správca, sa prakticky celý (okrem úvodu) odohráva v priestoroch hotela a jeho najbližšieho okolia. Hotel je skutočne obrovský, veľké haly, množstvo izieb, to všetko je kulisou pre nervy drásajúcu psychologickú drámu, ktorá sa začne po príchode Jacka s rodinou odohrávať. Divákovi je hotel predstavovaný prostredníctvom dlhých jász kamery, keď sleduje malého Dannyho na trojkolke, rútiaceho sa chodbami. Opäť sa stretávame s ambivalentným pôsobením. Akoby veľkosť priestoru, v ktorom sa postavy pohybujú, pôsobila upokojujúco. V momente, keď sa Jack začne meniť na obludu v ľudskej koži, sa však opäť začíname báť práve pre rozľahlosť priestoru, v ktorom nie je nikto okrem troch hlavných aktérov (Jack, Danny a Wendy Torranceová, Jackova manželka). Opäť sa niet kam ukryť, všetky priestory nadobúdajú punc klaustrofóbie. Preto keď sa Wendy s Dannyom podarí dostať z labyrintu chodieb, izieb a hál von, zdá sa nám, že všetko je už v poriadku. Kubrick však nedohral príbeh takto. Naopak, akoby vonkajší priestor, mimo hotela, bol ešte strašidelnejší ako ten v jeho vnútri. Sme svedkami veľmi nápaditého využívania priestoru, opäť (účinne) slúžiaceho vytvoreniu atmosféry a pocitov strachu u diváka.

Vo filme *Kocka* sú priestory definované hneď na začiatku a spolu s postavami ich neopustíme až do konca filmu. Stiesnenosť priestorov vzájomne preprepájaných kociek (ktoré

mimochodom pripomínajú logickú hračku Rubikovu kocku), ktoré sa hýbu, otáčajú, menia svoje pozície, pôsobi na diváka presne ako na postavy filmu. Okrem strachu z malého priestoru sa bojíme ešte niečoho iného, čo však s priestorom súvisí: neznáma. A to hneď dvojakým spôsobom: po prvé, je to strach z toho, že vôbec nevieme, čo *Kocka* vlastne je, nevieme, ako sa do nej postavy dostali, prečo sa v nej ocitli. Neprijemný pocit je teda vytváraný prostredníctvom nepoznaného, neznámeho. Vďaka tomu, že sú to normálni ľudia, takí, akých môžeme stretnúť na ulici, sa bojíme, pretože si uvedomujeme, že niečo podobné by sa mohlo prihodiť aj nám. Druhým momentom neznáma, prostredníctvom ktorého vyvoláva film pocit strachu, je užšie prepojený s priestorom. Keďže vieme, že v každej ďalšej kocke, do ktorej postavy preniknú, je nastražená pasca, ktorá môže postavy pripraviť o život, bojíme sa. Máme strach z prechodu do ďalšej miestnosti, ktorá by mohla byť tou poslednou na ceste zo zdanlivo dokonalého labyrintu, do ktorého vedie pravdepodobne len jednosmerná cesta.

Vo všetkých troch filmoch bola divákovi predstretá určitá filmová realita, ona má na diváka pôsobiť strašidelne. Pracuje sa v nich s priestormi tak, aby sme sa ich báli. Filmová realita vytvára novú realitu: realitu strachu,

ktorú prežívame v kinosále počas sledovania filmov. Medzi týmito dvomi realitami existuje veľmi úzke prepojenie, navzájom sa ovplyvňujú a podmieňujú.

dv: V tvojom popise reálneho, fyzického priestoru, kde sa odohráva príbeh filmu, sa v uvedených troch príkladoch (*Votrelc*, *Osvietenie*, *Kocka*) dajú nájsť určité spoločné menovatele. Vždy ide o princíp väzenia. Je založený na prítomnosti určitého (ne)ohraničeného priestoru, z ktorého aj keď vedie cesta von, nemusí to znamenať v konečnom dôsledku víťazstvo. Vo *Votrelcovi* sú hrdinovia uzatvorený nielen vo vesmírnej loď, ku ktorej sa nikto nedostane, ale aj v nekonečne obklopujúcom vesmíre. Je paradoxné, že niečo také obrovské, nekonečné, môže znamenať zároveň niečo také uzatvorené ako je väzenie. Spomínal si, že je to spôsobené nemožnosťou úniku a úkrytu. Pocit strachu v nás teda vyvoláva aj pocit uzatvorenosti, práve na základe tej veľkej otvorenosti. Niet kam ujsť, hoci sa dá ujsť „všade“. Tým pádom sa celý film stáva pre diváka len hádankou, v akom poradí bude „iná“ bytosť zabíjať členov posádky.

Hotel v *Osvietení* je takisto väzenie. Samotná budova pôsobí ako vesmírna loď vo *Votrelcovi* a okolie ako vesmír (je zima a množstvo snehu



Kocka

nedovoľuje odísť). Na rozdiel od *Votrelca* sa malý chlapec s mamou majú kam skryť, avšak žiadna skrýš nie je dostatočná.

Kocka je väzenie. Šesť stien. Na každej jeden otvor, cez ktorý sa môžeme dostať akurát tak medzi ďalších šesť, navyše rovnakých stien. Väzenie par excelence. Na rozdiel od ostatných väzení, z týchto nevedie cesta von. Vesmírom je tu nekonečná kocka, bez možnosti úniku.

Ďalším spoločným menovateľom je neznámo. Strach z neznáameho a nepoznaného nám je vlastný odjakživa. Ešte väčší pocit strachu môžeme nadobudnúť, ak sa neznámo vytvorí zo známeho. Mám na mysli vytvorenie neznámeho priestoru na základe určitej udalosti. Pre posádku vesmírnej lode sa známy priestor mení na neznámy v momente, keď sa zistí, že na palube je votrelec. Známy priestor sa prítomnosťou neznáameho prvku mení na nebezpečný. Netušíme, kde nás čaká nebezpečenstvo, a tým pádom si nemôžeme byť istí ani svojim konaním, ani svojim pohybom po známom priestore. V *Osvietení* sme v neznámom priestore neustále, aj napriek tomu, že máme možnosť letmo spoznať celý priestor hotela a jeho okolia, vďaka Danymu a jeho jazde trojkolkou po známych chodbách. Tie sa zásluhou vidín dokážu zmeniť na neznáme a priniesť napätie. Nevidíme, čo ho (nás) čaká na najbližšej chodbe. Evidentné je to v bludisku, ktoré sa nachádza v areáli hotela. Bludisko sa dá charakterizovať ako neznámo samotné. Nevidíme a ani nevieme, kam ideme. Všetko sa zdá byť rovnaké, hoci je všetko iné. Zároveň však môže bludisko slúžiť aj ako záchrana. Chlapec rozumne využíva bludisko na svoju záchranu v poslednej scéne filmu.

V *Kocke* poznajú hrdinovia jednu miestnosť, ktorá je zároveň aj tou ďalšou. Prechod z jednej miestnosti do druhej je prechodom do neznáma. Neznáme v tomto filme je všetko. Jedna miestnosť, ale aj celok. Nepoznáme veľkosť, štruktúru, materiál a dokonca ani postavy. Práve preto máme strach; nevieme, čo máme očakávať od tohto priestoru. Ak by sme hovorili o úniku, tak ten je (ne)možný v rámci kocky. Vždy len dočasne, pričom nakoniec si overíme od začiatku zrejme, že úniku niet. Skrátka, film *Kocka* nás spolu s hlavnými hrdinami od začiatku až do konca udržuje v neznáme, ktorého sa bojíme (tí, čo sa vieme báť). Práve kocka sa mi javí ako vhodný ekvivalent ďalej

spomínaného iného priestoru. Ona by mohla dobre fungovať v rámci snovej reality.

Napadá mi jedna poznámka k tvojmu deleniu priestorov. Existuje ešte minimálne jeden dôležitý priestor pre vytváranie strachu. Ide o priestor našich snových prejavov (snová realita). Keď snívame, nachádzame sa v imaginárnom priestore našich chcených či nechcených predstáv, túžob či strachu. Je to najmä v minulosti veľmi často využívaný filmový priestor. Určite si každý z nás spomenie na filmy o Nočných morách. Snová realita je ekvivalentom skutočnej reality. Hrdinovia príbehov si na začiatku myslia, že sú v obyčajnej realite. V tomto priestore plynie všetko ako v bežnom, ale my vieme, že to nie je tá istá realita, ten istý priestor. Je to priestor stvorený na zabíjanie a na to, aby sme sa báli. Zároveň tento priestor spĺňa spoločné menovateľa s ostatnými. Je väzením, pretože sa všetko deje v spánku. Nie sme determinovaní reálnymi hranicami, hranicou je v tomto prípade niečo imaginárne, je to hranica medzi snom a skutočnosťou. Únik je možný len na základe prebudenia sa. Na základe prechodu do iného, známeho priestoru. Tým sme sa dostali k druhému spomínanému menovateľu. Svet sna je ekvivalentom reálneho sveta, avšak nevládnú v ňom tie isté zákony. Všetky pohyby sú pohyby po neznámych priestoroch. Nevieme a ani nemôžeme tušiť, kde nás čaká nebezpečenstvo. Takže opäť aj v tomto prípade strach nastáva z napätia pred nepoznaným. Netušíme, čo nás čaká za najbližším rohom!

mm: Na príklade prvého zo série filmov o Nočných morách, (*Nočná mora na Elm Street*) sa dá veľmi pekne dokumentovať nielen priestor snový, ale aj vzťah filmovej a mimofilmovej reality a práce s týmto vzťahom vzhľadom na pocity napätia a strachu diváka. Všetky strašidelné scény filmu sa odohrávajú počas spánku postáv, v ich snoch. To znamená, že z primárnej, „reálnej“ reality, v ktorej žijeme, nevstupujeme do sekundárnej, ale až terciálnej reality. V prvom momente sa dostávame spolu s ak-térmi príbehu do reality filmovej, sekundárnej. Prijímame ich expozíciu, príbeh, všetko, čo sa na plátne odohráva. Film nás vtahuje sám do seba. V rámci tejto reality však prenikáme ešte ďalej: do sna. Freddy Krueger (Robert Englund), teda hlavná záporná postava, s desivými čepeľami na rukách totiž útočí vtedy, keď to

najmenej čakáme: počas spánku, v snoch. Táto dimenzia je jeho, tu ťočí rozličnými spôsobmi na svoje obete. Je zaujímavé vstúpiť do reality primárnej a pozerať sa na film z perspektívy diváka v sále. Prezentovaný dej má svoje vlastné zákonitosti, logiku. Ak prijmeme skutočnosť, že logika filmu, pokiaľ funguje sama pre seba, môže byť diametrálne odlišná od logiky známej z bežného života, stále sa stretávame s jedným problémom. V prípade klasických „teen-splatters“ (a *Nočná mora* je jednou z nich) sa totiž často stretávame so zaužívanými klišé, ktoré od určitého momentu hádzu poľienka (alebo poľená) pod nohy samotnému filmu. Totiž, keď divák vidí, ako prsnatá blondinka uteká pred vrahom na najvyššie poschodie rodinného domu, z ktorého prakticky niet úniku, nedochádza k cieľnému efektu. Divák sa totiž nebojí o postavu, pretože si uvedomuje, že koná naprosto nelogicky. Skôr si uvedomí, že je to celé vlastne nezmyselné, a tým pádom sú pocity strachu dokonale zažehnané. Tieto klišé sa už stali mnohokrát predmetom paródie aj v rámci žánru ako takého. Ako konkrétny príklad môžeme použiť ďalšiu Cravenovu sériu *Vreskot 1, 2, 3* z 90. rokov. V druhej časti jedna z postáv podrobne opisuje pravidlá a zákonitosti filmových pokračovaní (vrážd je viac a sú premyslenejšie apod.). Takýmto momentom sa film sám parodizuje, berie sám seba s nadhľadom, čo je divákovi, samozrejme, sympatické a pobaví sa. *Nočná mora* však pracuje s terciálnou realitou, ktorá zohráva veľmi dôležitú úlohu pri budovaní pocitov strachu. Keďže strašidelné scény sú situované do snov, hľadanie akýchkoľvek logických chýb sa stáva bezpredmetným. Divákovi je totiž aj z bežnej reality známe, že sen je niečo, čo je vytvorené zdanlivo bez logických súvislostí. Preto je tento moment pre film dôležitý a napomáha celkovému budovaniu atmosféry. Divák si totiž uvedomuje, že vo sne sa nerozmýšľa, len sa proste niečo odohráva. Preto nemá problém prijať klišé, ktoré by ho v prípade iného filmu (mysleného vážne, nie ironicky) vytrhlo z konceptu a strach by sa vytratil. Pri *Nočnej more* to však práve vďaka terciálnej, snovej realite, neplatí a strach teda pociťujeme aj napriek tomu, že sledujeme už zabehnuté klišé.

dv: Podľa mňa je veľmi zaujímavé sledovať filmy naháňajúce strach z hľadiska toho, ako



Nočná mora z Elm Street

sa jednotliví autori snažia vysporiadať s klišovitosťou tohto žánru. Každý ďalší film je iba variáciou už existujúcich filmov strachu („dobrý“ príklad *Gothika*). Je to, samozrejme, spôsobené určitým obmedzeným množstvom prvkov (výrazových prostriedkov) použiteľných v žánri hororov. Priestor je jedným z nich. Všetky priestory, ktoré sme spomínali, ale aj tie, na ktoré sme zabudli, sú iba modifikáciami jediného priestoru. Priestoru (alebo, ak chceme, reality), v ktorom žijeme alebo by sme mohli žiť za určitých okolností. Tieto priestory pre nás vytvárajú tvorcovia a vkladajú do nich aj také veci, ako je tebou spomínaná prsnatá blondinka. Sú to prvky dosť zavádzajúce. Na jednej strane sa zamýšľame nad nezmyselnosťou konania spomínanej blondinky, na strane druhej nám jej konanie je dané ako príklad toho, ako sa nemáme a ani ostatné postavy nemajú správať v podobnej situácii. V drivej väčšine hororov sa časť postáv správa iracionálne. Nejde len o „úbohé“ pokusy o útek, ale aj o neracionálne konanie postáv. Autori sa snažia vychádzať zo zásady, podľa ktorej v strachu sa nedá uvažovať a konať rozumne. Taktiež v týchto prípadoch sa dá hovoriť o klišé. Napr.: tmavý les je príhodný na to, aby sa postavy rozdelili („ty tu ostaň a ja sa idem pozrieť, čo sa stalo“), akoby to bolo potrebné. Takýmto veciam sa pri sledovaní tohto žánru nedá vyhnúť. Tvoria jeho podstatu.

Vráťme sa k priestoru, ktorý vytvárajú tvorcovia vždy vo väčšej či menšej miere podľa reality. Takže by som si dovolil spätne poprieť všetky naše názory na pluralitu priestoru. Priestor je len jeden a v ňom sa nachádzame práve pri sle-

dovani spomínaných imaginárnych priestorov vo filme. Táto ilúzia nám dovoľuje sa báť alebo smiať sa, práve na spomínaných kľišé. Nie je to nič viac a ani nič menej.

mm: Keď sme sa v našom predchádzajúcom dialógu snažili prenikáť do hlbších sfér budovania atmosféry a pocitov strachu v rámci filmovej reality, vystúpme na tomto mieste z týchto sfér. Filmová realita je vždy súčasťou tej reality, v ktorej žijeme, ktorú poznáme a spoznávame. Bez nej by nemohla existovať. Vytvára jej modifikácie, variácie, alternatívy, ale stále pracuje so skúsenosťou z našej reality. Filmová realita je akoby „parazitom“ reality reálnej, hoci chápanie parazitizmu v klasickom význame nie je celkom presné pre našu tému: filmová realita tej našej neškodí, iba z nej preberá určité body a vlastnosti a využíva ich pre seba. Platí to pre filmy o strachu a vyvolávajúce pocity strachu aj pre akékoľvek iné. V našom dialógu sme sa venovali práve filmom hororového žánru, napriek tomu takýto vzťah filmovej a mimofilmovej reality je globálny. Platí v podstate vždy. Je totiž jednou z podstat kinematografie.

Autori študujú filmovú vedu, 2. a 1. ročník

Dracula (Dracula), USA 1931; scenár: Hamilton Deane, John L. Bardelston, Garrett Fort; réžia: Tod Browning; kamera: Karl Freund; **Votrelec** (Alien), USA 1979, scenár: Dan O'Bannon, Ronald Shusett; réžia: Ridley Scott; kamera: Derek Vanlint; **Osvietenie** (The Shining), USA 1980, scenár: Stanley Kubrick, Diane Johnson; réžia: Stanley Kubrick; kamera: John Alcott; **Kocka** (Cube), Kanada 1997, scenár: André Bijelic, Vincenzo Natali; réžia: Vincenzo Natali; kamera: Derek Rogers; **Nočná mora z Elm Street** (A Nightmare On Elm Street), USA 1984, scenár: Wes Craven; réžia: Wes Craven; kamera: Jacques Haitkin; **Vreskot** (Scream), USA 1996, scenár: Kevin Williamson; réžia: Wes Craven; kamera: Mark Irwin; **Vreskot 2** (Scream 2), USA 1997, scenár: Kevin Williamson; réžia: Wes Craven; kamera: Peter Deming; **Vreskot 3** (Scream 3), USA 2000, scenár: Kevin Williamson, Ehren Kruger; réžia: Wes Craven; kamera: Peter Deming; **Gothika** (Gothika), USA 2003, scenár: Sebastian Gutierrez; réžia: Mathieu Kassovitz, Thom Olyphant; kamera: Matthew Libatique

¹ Voľný preklad tagline k filmu.

Čo povedal pán Andrzej Wajda na besede so študentmi štrnásteho apríla

ZM

Poľský inštitút v Bratislave, Asociácia slovenských filmových klubov a Slovenský filmový ústav pripravili v rámci tohtoročnej prehliadky Febiobest retrospektívu poľského režiséra Andrzeja Wajdu, ktorej súčasťou je aj výstava jeho kresieb z ciest po Japonsku.

Vidieť a počuť naživo legendu je povznášajúci pocit za každých okolností. A ak sa po krátkom čase ukáže, že nebude vznikať to trápne (besednicke) ticho bez otázok, je to ešte lepšie. Majster bol rečný, takže stačilo len niekoľko odvážlivcov z auditoria.

Ponúkam len pár krátkych poznámok, ako som si ich zaznamenala do notesa. Skôr pre pobavenie, ako pre poučenie.

Hneď pri prvej otázke („Citíte sa viac ako človek z mramoru alebo ako človek zo železa?“) pán Wajda vstáva. So šibalským úsmevom: *Viete, keď ja stojím a vy sedíte, ja mám pravdu. Automaticky.*

Keď sa chcete o niekom niečo dozvedieť, najlepšie je nakrútiť o ňom film.

Ak robotnícka vláda hovorila v mene robotníckej triedy a roľníkov, robotníci a roľníci nemohli hovoriť za seba vlastným hlasom.

Režisér rozpráva, ako sa šiel do gdaňských lodeníc pripojiť k štrajku a jeden z robotníkov ho spoznal.

Pán Andrzej, prečo nenakrúтите film o nás?



A aký film o vás?

No, človek zo železa, povedal ten štrajkujúci robotník.

A pán režisér, ktorý dovtedy a ani potom nenakrútil nič z donútenia, túto objednávku splnil.

Zvláštna náhoda: poľskí štrajkujúci robotníci nástojili, aby vláda splnila ich 21 požiadaviek; cenzori trvali na tom, aby Andrzej Wajda v svojom novom, vtedy horúco aktuálnom *Človekovi zo železa* spravil 21 nožničkových zásahov. Alebo symbol?

Aj ďalšia otázka („Čo vravel Danton-Gérard Depardieu na revolúciu-Solidaritu?“) majstra rozrozprávala jedna radosť: *Depardieu pricestoval do jedného z centier Solidarity v najväčšej trme-vrme. Všetde sa tmolili unavení štrajkujúci, horúčkovitě rozhovory, vážne rozhodnutia. Revolucionári nespia, lebo sa boja, že bude po revolúcii, keď sa zobudia. Depardieu pozeral na ľudí, ako chodia, hovoria - veľmi rýchlo. Jeho si nikto nevšimol, ale on si všimol, čo bolo treba. Je dobré robiť film, ktorý je ozvenou skutočnosti.*

Andrzej Wajda spomína, ako najprv nakrúcal scény spojené s Robespierrom a s poľskými hercami. Potom materiál ukázal francúzskym hercom – teda Dantonovi a jeho suite. *Pozerali, pozerali, pokyvovali hlavami a potom povedali: Tak o toto ti išlo. O to expresívnejšie poľské herectvo.*

Na otázku o osobných kinematografických preferenciách („Filmy ktorých súčasných režisérov sa vám páčia?“) začína majster krátko o tom, že je chybou deliť film na európsky intelektuálny, dobrý a americký, komerčný, nedobry. Jemu sa zo starého kontinentu najväčšími

pozdáva Pedro Almodóvar (a *Hovor s ňou*), spoza oceánu *Milion Dollar Baby*.

V budúcnosti viac pôjde o to, kto je náš hrdina; kde je ten moment, ktorý bude meniť náš svet. Menej sa budú riešiť formálne problémy.

Dobry rečník aj z odpovede na celkom obyčajnú otázku („Prečo ste si vybrali práve filmové umenie?“) upletie úvahu. *Chcel som byť maliarom. Ale maliar to má zložité, namaluje obraz, stojí pred ním a musí byť presvedčený, že svet nemôže existovať bez jeho obrazu. (...) Keď niekedy režirujem v divadle, pri skúškach sa sem-tam obzriem dozadu do pustého hľadiska a zdese sa sám seba pýtam: A čo ak nikto nepride? (...) Film v krabíčke nie je film, až potom v kinosále s divákom. (...) Každý autor má iný kľúč, ako otvoríť diváka, na výstave... v kine... Aj ja mám svoj kľúč... povie filmárska legenda a zahrá scénu s hľadaním kľúča po vreckách vlastných nohavíc a saka.*

Problém hrdinu dneška považuje majster evidentne v umení za jeden z najdôležitejších, súdiac podľa frekvencie, s akou sa k nemu pri rozprávaní vracia. Aj ďalšiu otázku („Aki ľudia sa pohybujú v snoch Andrzeja Wajdu?“) na to využil. *Nevieme, kde je, môže byť hocikde. Treba ho hľadať.*

Odpoveď na predposlednú otázku („Sú témy, ktoré ste ešte nepretavili do filmu a chceli by ste?“) bola ako stvorená pre pôdu vysokej umeleckej školy a jej študentov. *Nakrútil som päťdesiat scenárov, stopäťdesiat je na polici nezrealizovaných. Ak režisér chodí po svete s jedným scenárom, to je zlá cesta. Musí mať viac projektov.*

Filmový režisér dvakrát počas práce využíva svoj talent: keď sa rozhoduje, aký film bude robiť a keď si vyberá hercov. Ostatné je nádenničina.

Som schopný nadchnúť sa niečím, čo spravil niekto iný, nie iba tým, čo som spravil ja - a je to veru ťažké (smiech).

Posledná otázka: „Aký máte vzťah k smrti?“

Posledná odpoveď: *Bojím sa jej. Spomína Cybulskeho nečakanú tragickú smrť. Smrť Jána Pavla II. a jeho prípravu na ňu, ale to nedokáže hocikto. Dal by sa natočiť film o smrti. Ale ešte nie som pripravený.*

Andrzej Wajda: *Keď chcete byť filmármi, na nič nečakajte. Lepšie už nebude.*

frame

kritický občasník študentov filmovej vedy Filmovej a televíznej fakulty
Vysokej školy múzických umení v Bratislave

Ročník 3 – 2005, číslo 1

Šéfredaktor: Zuzana Mojžišová
(zmojzisova@in.slovanet.sk, Svoradova 2, 813 01 Bratislava)

Vizuálna koncepcia a layout: Eva Filová

Na obálke bol použitý záber z filmu Martina Šulika
Slnecný štát (2005)