

frame



Obsah

Animovaný film ako spoločný jazyk rodiny_Klára Billíková.....	4
Temné alebo ružové detstvo? Čo o nás prezrádzajú rozprávky, ktoré sme milovali_ Chiara Weissmannová.....	6
V objatí známych príbehov _Bronislava Macová.....	8
„Krása má len jeden typ, škaredosť ich má tisíc“_Vanessa Suchá.....	10
Detský horor ako nástroj k dospievaniu?_Oliver Dzadík.....	12
Ranná melancholická stopa alebo keď sa rozprávky menia na nočné mory_ Paulína Fabušová.....	14
Čo sa stalo záporným postavám v rozprávkach?_Peter Jaroš.....	16
The criterion closet v obývačke mojich starých rodičov_Nina Dubeková.....	19
Wall-e_Samuel Strešňák.....	21
Tam, kde začalo moje kino_Oskar Khomenko.....	23
Ružovo zafarbené okuliare a <i>Lišiak Renart</i> _Lukáš Hladík.....	25
O pár zásadných filmoch..._Jasna Péterová.....	27
Príšerky, princezné a víly_Kristína Kresneyová.....	29
Spomienky zabalené do vianočných filmov_Hana Lukačínová.....	31
<i>Charlie: Všetky psíčky idú do neba</i> – divnosť môjho divného detstva_Tomáš Vydarený.....	33



Animovaný film ako spoločný jazyk rodiny

KLÁRA BILLÍKOVÁ

Keď si človek po rokoch znovu pozrie obľúbené rozprávky z detstva, môže to vyvolať zvláštne pocity. Najprv som sa sama seba pýtala, v akom jazyku som ich pozerala, pretože som potrebovala nájsť hrdinom ich prirodzený hlas. Ďalej som si uvedomila, že nie nadarmo sa tieto filmy neraz volajú **rodinné**, a prišlo mi smutno, že ich pozerám sama, zababušená v posteli, stovky kilometrov od ľudí, ktorí by sa smiali v rovnakej chvíli ako ja.

Filmy, pri ktorých sa mi kedysi zdalo, že trvajú hodiny a hodiny, teraz mali sotva deväťdesiat minút. Moja perspektíva sa zmenila. Vrátila som sa do detstva, no dokázala som súcitiť nielen s hlavnými hrdinami, ale aj s pomerne častým antagonistom, rodičom. Zrazu som videla, čo sa skrýva za prehnanou starostlivosťou, striktnými pravidlami alebo nedostatkom porozumenia medzi rodičom a dieťaťom.

Vybavovali sa mi zahmlené spomienky, ako sme sa s bratom schovávali za gauč v starom byte, keď žralok v *Hľadá sa Nemo* (2003) vyceril zubiská. Rozpamätala som sa na sladkastú vôňu koláča, ktorý mama za hodinu pokoja stihla dať piecť. Spolu s tým, ako som

vyrastala, sa čas trávený s rodičmi postupne skracoval a rozprávať sa bolo zrazu čoraz ťažšie.

„Ako sa máš?“ – „Dobre.“

„Ako škola?“ – „Ešte stojí.“

Našli však cestu, ako sa ku mne priblížiť. Ani v puberte som totiž neodmietla znovu si pozrieť napríklad *Kung Fu Pandu* (2008). A keď sa rozhovor začal otázkou, či už som objavila tajomstvo dračieho zvitku, bola šanca, že sa o sebe navzájom dozvieme niečo viac.

Zdá sa, že sa rozprávky veľkých štúdií ako Disney, Pixar, DreamWorks, Sony či Illumination stali prirodzenou súčasťou rodinného času a označenie „rodinný film“ im prisudzujeme akosi automaticky. Možno je to jednoducho otázka cieľovej skupiny, vekového obmedzenia alebo marketingovej stratégie. Mohli by však tieto animované „rodinné“ filmy mať nejaký hlbší význam pre fungovanie rodiny?

Bežne sa ľudia počas sledovania filmu veľa nerozprávajú. Keď deti film zaujme, so zatajeným dychom prežívajú každú nástrahu na hlavného hrdinu. Ro-

dičia si zatiaľ konečne vydýchnu, zasmejú sa spolu s deťmi alebo film nechajú plynúť na pozadí každodenných povinností.

Ak však obe generácie film vnímajú aspoň natoľko, že poznajú jeho príbeh, postavy, základný konflikt a riešenie, vzniká zdieľaná skúsenosť – referenčné pole, na ktorom sa dá neskôr stavať. Vtedy dokáže animovaná rozprávka preniknúť do každodenného života rodiny a môže fungovať ako komunikačný most.

Nie je to pritom nič ojedinelé. Najčastejšie sa rozprávkové príbehy presúvajú z obrazovky do detskej izby, kde ďalej ožívajú v detských hrách. Deti si filmové príbehy osvojujú. Opakujú scény, napodobňujú správanie postáv, skúšajú riešenia konfliktov, aké videli vo filme. V bezpečnom priestore hry preskúmajú hranice toho, čo sa má a čo nie. Emócie prežívajú spolu s postavami, a tak sa učia, že činy majú nejaké dôsledky. Smútok, radosť či vina sa stávajú hmatateľnejšie a zrozumiteľnejšie spolu s uvedomením, prečo tieto pocity vznikajú. Takto si postupne deti vytvárajú prvé predstavy o tom, čo je správne a čo nie.

Ak rodičia príbeh poznajú, vedia sa do hry zapojiť. Rozprávka vtedy funguje ako spoločné referenčné zázemie, ktoré poskytuje pevný rámec pravidiel a významov. Rodič aj dieťa preto môžu reagovať na rovnaké situácie, postavy a konflikty, čím sa medzi nimi vytvára priestor pre partnerskú interakciu. Hra sa tak môže ďalej rozvíjať a nadobúdať nové významy obmieňaním deja a rôznymi interpretáciami, počas ktorých dieťa spracúva vlastné skúsenosti a vyjadruje svoje postoje. Rodič hru jemne usmerňuje a spoluvytvára. Vychováva nenápadne, vzájomným dialógom v priestore, kde sú dovolené chyby a dieťa si môže bez strachu zo zlyhania osvojiť hodnotové vzorce. Rozprávkový príbeh pritom poskytuje bezpečný odstup: hovoriť o niekom inom je často jednoduchšie, než hovoriť priamo o sebe.

Malé dieťa vstupuje do sveta animovanej rozprávky cez pútavé vizuály, napínavé dobrodružstvá, vtipné gestá a postavičky, s ktorými sa dokáže stotožniť. Ocitá sa v zjednodušenom, zrozumiteľnejšom svete, kde je dobro rozoznateľné od zla a základné emócie a vzťahy medzi postavami sú ľahko čitateľné.

Dospelý divák zatiaľ v tom istom filme zachytáva skryté významy a symboliku – vrstvy, ktoré malé dieťa ešte nepostrehne. Rodičov rozprávky konfron-

tujú s ich vlastnou rodičovskou rolou a ponúkajú im priestor na reflexiu. Otvárajú otázky vzťahov, autority, kontroly či zodpovednosti a pripomínajú im, že ich správanie dieťa formuje, no zároveň aj to, že chyby sú súčasťou života. Rozprávka odkrýva komunikačné vzorce, naznačuje hranice medzi ochranou a samostatnosťou a učí, čo znamená byť skutočne prítomný pre dieťa. Pomáha dospelým vcítiť sa do detského sveta a uvedomiť si jeho krehkosť.

Sledovanie animovanej rozprávky je iným zážitkom pre každého člena rodiny, pretože sa k rôznym generáciám prihovára inak. Významy, ktoré v týchto filmoch nachádzajú rôzne generácie, sa navzájom dopĺňajú, a zároveň sa s každým ďalším pozretím menia aj u jednotlivých divákov spolu s tým, ako sa mení ich pohľad na svet.

Rozprávkové príbehy zostávajú v pamäti ako niečo známe, zdieľané a bezpečné – a každým rodinným filmovým večerom si tento status upevňujú. Opakovaným sledovaním obľúbených rozprávok sa postavy, scény či hlásky postupne menia na spoločné referencie. Stávajú sa z nich vnútorné vtipy, komunikačné skratky a drobné signály, ktorým rozumejú len členovia jednej rodiny. Rozprávka sa tak premieňa na spoločný jazyk – akýsi rodinný kód, ktorý vytvára pocit spolupatričnosti a zároveň ponúka slovník vtedy, keď bežné slová nestačia. Odkazmi na rodinný film môžeme vyjadriť humor, pomenovať náladu, pripomenúť hodnoty alebo sa dotknúť citlivých tém bez potreby dlhého vysvetľovania. Takto sa rozprávky stávajú bezpečnou cestou k rozhovoru aj o ťažko zdieľateľných témach. To, čo je najskôr hrou, sa môže zmeniť na stabilný komunikačný obchvat. Rodinnosť animovaného filmu preto spočíva práve v tom, že film sa neuzatvára spolu s koncovou titulkovou scénou, ale ďalej žije v rodinných vzťahoch.

A keď si prestávame rozumieť, nastal čas vytvoriť si vlastnú reč.

Autorka je študentkou 3. ročníka



Temné alebo ružové detstvo? Čo o nás prezrádzajú rozprávky, ktoré sme milovali

ROZHOVOR S DVOMA ĽUĎMI, DVOMA DETSTVAMI A DVOMA SVETMI

CHIARA WEISSMANNOVÁ

Niektoré deti sa chceli stať princeznami. Iné duchmi. A niektoré si medzi tým našli vlastnú rovnováhu. Rozprávky a filmy, ktoré nás sprevádzali v detstve, neboli len kulisou voľného času. Boli miestom prvých emócií, strachov, túžob aj pocitu bezpečia.

V tomto rozhovore sa stretávajú dva detské svety – temný a ružový. Nie ako protiklady, ale ako dve rozdielne cesty k pochopeniu seba samých. Respondentka A vyrastala na temnejších rozprávkach, respondentka B na ružových, pastelových príbehoch. Obe dnes patria k tej istej generácii, no ich mediálna pamäť vyzerá úplne inak.

Pamätáš si prvý film z detstva, ktorý v tebe niečo zanechal?

A: Pamätám si hlavne pocit. Nie dej. Bola to *Mířva nevesta Tima Burtona*. Mala som asi osem rokov a ten film ma zvláštne upokojoval. Nebol veselý, ale bol tichý. Smutný, ale jemný. Akoby mi dovolil cítiť veci, ktoré som ešte nevedela pomenovať.

B: U mňa to bola *Barbie: Dvanásť tancujúcich princezien*. Pamätám si farby, hudbu a ten upokojujúci pocit, že všetko je v poriadku. Že svet má jasné pravidlá – dobro je krásne, zlo je poraziteľné a na konci je vždy šťastný záver.

Priťahovali ťa už ako dieťa skôr temné alebo ružové svety?

A: Jednoznačne temné. Ale nie strašidelné. Skôr melancholické. Páčilo sa mi, že veci nie sú dokonalé. Že postavy majú chyby, že sú osamelé. Mala som pocit, že taký svet je ku mne úprimnejší.

B: Mňa priťahovalo všetko ružové. Princezné, dokonalé vlasy, šaty, sny. Ako dieťa som potrebovala istotu, a ten svet mi ju dával. Dnes na sebe vidím, že môj štýl obliekania môže byť týmto detským svetom stále ovplyvnený.

Myslíš si, že to súviselo s tým, aká si bola v detstvom veku?

A: Áno. Bola som citlivá, veľa som premýšľala a mala som silný vnútorný svet. Temné rozprávky mi ho ne-

otvárali, ony ho len potvrdzovali. Ukazovali mi, že aj smútok môže byť krásny.

B: Ja som bola skôr úzkostná. Ružové rozprávky mi pomáhali veriť, že chaos sa dá kontrolovať. Že svet má poriadok. Myslím, že som sa na ne nepozerala preto, že by som bola povrchná, ale preto, že som hľadala bezpečie.

Vraciaš sa k týmto filmom aj dnes?

A: Áno. Najmä vtedy, keď sa cítim preťažená alebo stratená. Sú to filmy, ktoré ma nepresvedčajú, že musím byť šťastná. Len mi pripomínajú, že je v poriadku cítiť.

B: Ja sa k nim vraciam skôr s nostalgiou. Už im neverím doslova, ale stále mi pripomínajú pocit, že niekedy stačí veriť v pekné veci.

Čo podľa teba hovorí náš detský vkus o našej osobnosti?

A: Že sme boli citliví už vtedy. Že sme si intuitívne vybrali príbehy, ktoré nám pomáhali zvládnuť svet. Temné rozprávky neboli únikom, ale spôsobom, ako zostať v kontakte so sebou.

B: A ružové rozprávky neboli naivné. Boli túžbou po poriadku, láskavosti a istote. Myslím si, že obe cesty sú rovnako legitímne.

Možno rozprávky neboli len detským programom. Možno to boli prvé zrkadlá našej duše. A možno sa k nim vraciame preto, lebo nám stále pripomínajú, kým sme boli skôr, než nám svet povedal, kým máme byť. Rozprávky, ktoré sme milovali, neboli náhodné. Boli prvým miestom, kde sme sa cítili pochopení. A možno práve preto ich pozeráme znova nie kvôli príbehu, ale kvôli tomu dieťaťu v nás, ktoré ich vtedy potrebovalo.

Autorka je študentkou 1. ročníka



V objatí známych príbehov

KOMFORT OPAKOVANÉHO AKO TERAPEUTICKÝ LIEK, ALE AJ TICHÝ ZLOZVYK

BROŇA MACOVÁ

Filmové umenie nám neustále prináša nové podnety, pomáha nám porozumieť výzvam sveta, v ktorom žijeme, a podobne ako iné médiá nás udržiava informačne a empaticky bdelych. Hodnoty týchto kvalít sme si vedomí, a preto naďalej túžime po širokom prehľade v aktuálnych filmových premiérach, autorských štýloch aj príbehoch, ktoré predtým ešte nikto nevyrozprával. Napriek tomu sa však pravidelne uchylujeme k bezpečiu poznaného a objavovanie nového odkladáme na priaznivejší čas. Čo sa teda skrýva za kúzlom rewatchingu, kedy nás pohladí a kedy nám naopak môže byť pascou?

Stresové či hektické obdobie vyplnené pocitom neistoty otvára cestu overeným obsahom – všetci to poznáme. Vyberáme si tituly, ktoré nás opakovane rozosmieľajú, dojímajú, vyhovujú nášmu vkusu či nám jednoducho umožňujú uniknúť do inej, ne-

existujúcej reality. Sú zárukou naplnenia našich očakávaní. Niektorí pravidelne pozerá *Bridget Jones*, iní *Spirited Away*, niektorí *The Shining*. V istom zmysle ide o rezignáciu na žáner, pretože nehľadáme podobné obsahy, ale uchylujeme sa k emocionálnemu spomienkovému stereotypu. Zaujímavé je, že v dobe narastajúceho počtu online platforiem, ktoré nám poskytujú ľahký prístup k množstvu nových snímok, rozličným autorským prístupom a žánrovým prevedeniam, sa objavuje tzv. „spotrebiteľský paradox“. Pre diváka je čoraz náročnejšie orientovať sa v ponuke a identifikovať v nej hodnotný obsah. Preto namiesto nového diela možno skôr siahne po tom dôverne známom.

Predvídateľnosť v nepredvídateľnom svete

Nie je prekvapením, že dôslednejšie vysvetlenie tohto fenoménu je spojené s našim mozgom. Psychológ Robert Zajonc už v 60. rokoch prišiel so štúdiou

o „efekte čistej expozície“. Hovorí v nej o tom, že ľudia majú tendenciu vytvárať si k určitej veci preferenciu iba z dôvodu, že ju poznajú. Keď sledujeme obľúbený film, náš mozog sa nemusí namáhať so spracovaním deja, necháva sa unášať postavami, dialógmi a motívmi. Znižujeme tak kognitívnu záťaž a naplno sa oddávame pocitu pohodlia a relaxu. Aj preto si v psychicky náročných obdobiach prirodzene volíme už toľkokrát videné snímky. Pre mnohých opätovné spojenie s postavami a prostredím predstavuje spôsob, ako zvládať úzkosť a zmierniť napätie. Nie je náhoda, že streamovacie platformy zaznamenali výrazný nárast opakovaného sledovania známych seriálov ako *Friends* či *The Office* najmä počas pandémie, keď ľudia vo zvýšenej miere hľadali pocit bezpečia a predvídateľnosti v nestabilnom svete.

Tento zvyk má však aj ďalšie roviny. Filmy z detstva nás dokážu preniesť do konkrétneho životného obdobia, niektoré tituly posilňujú kultúrnu identitu, pocit spolupatričnosti v rodine či komunite a často podnecujú kolektívnu nostalgiu. O tejto rutine sa najviac hovorí počas vianočných sviatkov, keď dostávajú priestor v domácnostiach najmä overené klasiky ako *Perinbaba*, *Popoluška* či *S tebou mně baví svět*.

Hľadanie vrstiev, ale aj zvyk, ktorý zväzuje

Aj keď sa najčastejšie vraciame k ľahším žánrom, ako sú romantické komédie či thrillery, návrat si zasľúžia predovšetkým filmové počiny, ktoré v sebe ukrývajú toľko detailov a širších významov, že ich nemožno obsiahnuť na prvé pozretie. Filmový kritik Roger Ebert to vystihol presne: „Skvelý film je taký, ktorý môžete pozeráť znova a znova a stále v ňom budete objavovať niečo nové.“ Pre mňa sú takými filmami napríklad *Blow-up*, *Mulholland Drive*, *Taxi Driver* či trilógia *Three Colors*. Kým prvýkrát nás strhne najmä dej, neskôr si začneme všímať jemné gestá, skryté významy v dialógoch či obrazové motívy, ktoré nám predtým unikli. Mení sa náš vek, skúsenosti, názory aj citlivosť na detaily. Opakované sledovanie sa tak stáva novým čítaním toho istého príbehu a odhaľuje jeho ďalšie vrstvy.

Rewatching môže mať pozitívny vplyv na naše psychické zdravie, no taktiež sa môžeme prostredníctvom tohto zvyku zaseknúť v určitej komfortnej bubline. Opakovane hľadáme emocionálne potešenie, ktoré postupne stráca pôvodnú silu. Niekedy si ľudia púšťajú znova a znova filmy len zo zvyku, nie z radosti či umeleckého zážitku. Stáva sa z toho automatický rituál bez hlbšieho prežívania. Zároveň je potom náročnejšie otvoriť sa nekonvenčným

umeleckým postupom, ktoré búrajú doposiaľ zaužívané hranice.

Autorka je študentkou 1. ročníka



„Krása má len jeden typ, škaredosť ich má tisíc“–

VANESSA SUCHÁ

Napísal Victor Hugo o kráse a škaredosti.

Škaredosť stojí v ostrom protiklade ku kánonu. Protirečí mu, narúša poriadok, rozrušuje hodnoty, vysmieva sa autorite, mravnosti i náboženstvu.¹ Nie je len estetickou kategóriou, ale pohľadom na svet. V tomto zmysle škaredosť nie je negáciou umenia, ale jednou z jeho najradikálnejších podôb. Umenie a škaredosť totiž zdieľajú rovnaký impulz: rebéliu.

Odmietanie uniformity, vzdor voči normám, podvracanie ideálu krásy. Od pradávna mnohí umelci kopali do múrov systému, narúšali hladké povrchy konvencií a odmietali pokoj harmónie. Či už ide o mrzáka Quasimoda, dekadentnú poéziu, Boschove démonické vízie, akčné performance dekonštruujúce telo alebo samotný film, estetika škaredosti k nám prehovára neodbytným spôsobom.

Tento hlas zaznieva prenikavo práve v animácii. Aj v hlavnom prúde sa nebojí deformácie, grotesky ani hororových zjavov prezlečených do poludštených podôb. Animovaný film otvára priestor absolútnej hre s tvarom — umožňuje stvoriť čokoľvek, čo si fantázia dokáže predstaviť. Nejde však len o technickú slobodu. Škaredosť sa tu premieňa na vedomú stratégiu narúšajúcu zaužívané predstavy o kráse a komforte diváckeho pohľadu.

Deväťdesiate a nulté roky zaznamenali výrazný prílev (nielen) animovaných diel pracujúcich s inakosťou, nekonvenčnou krásou, ba často aj so škaredosťou. V tomto období filmový mainstream bez rozpakov priniesol na najväčšie plátna multiplexov vianočný príbeh odohrávajúci sa v svete mŕtvych strašidiel, kde úlohu „Ježiška“ preberá kostlivec; rozprávanie o dievčatku, ktorému hrozí prištie gombíkov namiesto očí, alebo temnú romancu o svadbe s mŕtvou

nevestou.

Svetové mená ako Tim Burton a Henry Selick pritom našli svoj tematický pendant aj v československej tvorbe v osobe surrealistu Jana Švankmajera. Hoci k animácii pristupoval odlišným vizuálnym jazykom, motívy hororu, bizarných figúrok a estetiky škaredosti sú mu bytostne blízke, čo potvrdzujú snímky *Niečo z Alenky* (1988), *Lekce Faust* (1994) i *Otesánek* (2000).

Predvianočná nočná mora (1993), *Koralína a svet za tajnými dverami* (2009), *Mŕtva nevesta Tima Burtona* (2005) predstavujú len špičku ľadovca diel cielene testujúcich komfort krásy a pohybujúcich sa na tenkej hranici medzi obľubou a odmietnutím. V oblasti rodinného animovaného filmu sa opakovane otvára otázka, do akej miery je vhodné vystavovať detského diváka nekonvenčným príbehom, hoci ide v zásade o klasické rozprávkové štruktúry s happyendom, odlišný je najmä ich protagonista a vizuálna podoba znázorňovaného sveta.

Podstatné je pritom uvedomiť si, že s predsudkami sa s vysokou pravdepodobnosťou nenarodíme. Do hry vstupuje film ako médium s výraznou edukatívnou funkciou: prostredníctvom nevšedných, „neulízaných“ postáv a znepokojivých situácií sa detský divák učí uchopiť diverzitu sveta a narúša sa zjednodušená rovnica škaredé = zlé.

Skorá generácia Z, do ktorej patrí aj ja, spolu s mileniálmi vyrastala na filmoch výrazne nabúrjavúcich dovtedajšiu pretváрку „večného úsmevu“ myšiaka Mickeyho. Narodili sme sa do obdobia, keď *Leví kráľ* a *Predvianočná nočná mora* vznikali v približne rovnakom čase, práve tento paradox o nás veľa vypovedá. Na jednej strane stojí klasická disneyovská rozprávka, na druhej temná, bizarná estetika, melanchólia a outsiderstvo. Pri filmoch z výkladnej skrine estetiky škaredosti cítim silnú nostalgiu, pretože ako dieťa som v nich nevidela nič zvláštne ani rušivé. Jednoducho som prijala pravidlá ich sveta bez potreby vysvetlení. Dnes sa k týmto dielam vraciame a treba podotknúť, že nejde len o animované filmy – naše detstvo sprevádzala aj legendárna láska Morticie a Gomeza z *Rodiny Addamsovcov* (1991), postava „cool“ outsidera *Nožnicovorukého Edwarda* (1990) či podivne fascinujúceho Willyho Wonku vo filme *Charlie a továreň na čokoládu* (2005).

Príčiny zvýšeného výskytu filmov so špecifickou, často nekonvenčnou estetikou možno hľadať v spoločenskej klíme 90. rokov, ktorú poznačil pretrvávajúci

júci otras hodnôt. Po skončení studenej vojny sa rozpadli veľké ideologické rámce a svet prestal ponúkať jednoznačné, čiernobiele odpovede. Tvorcovia reflektovali pocity neistoty, odcudzenia a hľadania novej identity. Hranica medzi detským a dospelým sa pritom nenápadne stierala, čím sa otvoril priestor pre formálny i tematický experiment. Vznikali diela pôsobiace čudne, miestami až znepokojivo, no práve touto nekomfortnosťou pôsobili autenticky. A možno aj preto sa nám ako deťom zdali byť prirodzené. Boli totiž obrazom sveta, do ktorého sme sa narodili.

Autorka je študentkou 5. ročníka

¹ KURYLUK, Ewa. *Salome and Judas in the Cave of Sex*. Evanston: Northwestern University Press, 1987, s. 11.



Detský horor ako nástroj k dospievaniu? —————

OLIVER DZADÍK

Horor na prvý pohľad nie je žánrom, ktorý by svojou prezentáciou bol určený pre deti a mládež. Na druhý pohľad to tak ale veľmi neplatí. Preto existuje subžáner detského hororu, aby dokázal konfrontovať mladého diváka s útrapami života a varovať ho pred temnými stránkami, ktoré sa ukrývajú v skrytých, zaprášených rohoch spoločenských sfér. Prvými, ktoré by mnohým ľuďom zišli na um, sú nepochybne filmy Tima Burtona.

Vo svojej tvorbe sa venoval nepochopeným, ostrčeným outsiderom, kritike spoločnosti a jej pokrytectvu. Niekoľko by preto asi prekvapilo, že v detstve svojou najobľúbenejšou „rozprávkou“ bola práve *Koralína* (2009), adaptácia knihy autora Neila Gaimana. Animovaný film Henryho Selicka, ktorý je často nesprávne pripisovaný Timovi Burtonovi (podobne to bolo aj s *Predvianočnou nočnou morou* /1993/), ktorú tiež Selick režíroval), skúma a interpretuje sféry detskej skúsenosti, všetkých aspektov a emócií, ktoré do toho spadajú – zvedavosť, nuda, úzkosť a strach. *Koralína* vo svojej zvrátenej a pokrivenej kráse ukazuje, že sa dieťa ako titulný protagonista filmu môže dať ľahko nalákať na jednoduché radosti a potešenia v inej realite s inou rodinou, ktorá mu dáva dost pozornosti, len aby sa neskôr dozvedelo, že je to celé

pasca. Témy, ale hlavne vizuálne spracovanie filmu, ukazujú, ako práve horor alebo špecificky detský horor môže byť, podľa môjho úsudku, zábavný, a hlavne prospešný pre detského diváka.

Pri pojme „rozprávka“ alebo „detský film“ by si človek väčšinou spomenul na animované filmy od štúdií Disney, DreamWorks alebo aj Ghibli. Selickov film nie je tradičným animákom pre deti – v zmysle takom, ktorý by ich zabavil alebo stimuloval ako hlavný cieľ. Naopak, ide práve opačným smerom. Sledujeme príbeh mladého dievčaťa Koralíny, ktoré sa so svojimi rodičmi presťahovalo do nového domu so zvláštnymi susedmi a miestnym chlapcom Wybiem. Rodičia z rôznych dôvodov, napríklad blížiaci sa termín na napísanie článku, autonehoda a stresy so sťahovania, nemajú čas na svoju dcéru a ignorujú ju. Jedného dňa však mladé dievča nájde malé dvierka vedúce do alternatívnej reality s „inými“ rodičmi. Všetko, čo sa tam deje, hlavnú postavu vedie k presvedčeniu, že ten iný svet je lepší než ten reálny. Napriek tomu, že aj my sme očarení týmto alternatívnym svetom podobne ako Koralína, pocit neistoty a napätia stále u nás pretrváva.

Aby sme sa však hlbšie ponorili do psychológie

Selickovho detského hororu, treba sa zamerať na hlavnú protagonistku filmu. Koralína je len 11-ročné dievča so zvedavou a dobrodružnou povahou. Je vo veku, keď má potrebu bádať a spoznávať nové veci, ale stále je závislá od svojich rodičov. Je však dostatočne vyspelá a múdra na to, aby dokázala vnímať a odhadnúť prostredie, v ktorom sa nachádza. Zdá sa, že má dobrý vzťah s rodičmi, lebo si uvedomuje, že majú veľa pracovných povinností a nemôžu sa jej naplno venovať. Stále je ale dieťaťom a potrebuje pozornosť a validáciu, a keď ich opakovane nenachádza u rodičov, začne si myslieť, že ju nemajú až tak veľmi radi, ako má ona ich. Druhý svet je preto šitý na jej potreby, presne podľa jej predstáv, podobne, ako by si asi každé dieťa predstavovalo svoju perfektnú realitu. Odzrkadľuje to Koralínino vnútro, ako vidí svet – skutočný svet je šedý, chladný a pochmúrny, ten „zlý“, a druhý svet (ten „dobrý“) je plný fantázie so zaujímavými ľuďmi a s množstvom zábavy, kde sa protagonistka ani nemôže nudiť. V tomto spočíva skutočný psychologický horor. Taktika predátorskej osoby je obeť nalákať, psychicky ju zmanipulovať a v slabej chvíľke ju utešiť, tvrdiť, že to, čo on/ona môže poskytnúť, je najlepšie a u neho/nej sa bude mať dobre. Vo svete za dvierkami je všetko také vrtošivé a dojemne čudné, že sa my ako diváci spolu s Koralínou nechávame chytiť na pasce druhej matky menom Beldam.

Koralína má tendenciu premeniť nám dobre známe a neškodné veci na niečo, čo navodzuje hrôzu, napr. gombíky. Prečo sú našité na oči? Aký význam v sebe ukrývajú? Nápadne sa to podobá a súvisí (k čomu prispieva aj stop motion štýl animácie) s bábikou objavujúcou sa v úvode – jasný odkaz, že všetci a všetko visia na nitkách, ktorých konce drží druhá matka, a zažiť si gombíky do očí je vzdaním sa vlastnej duše. Aj v nás to vyvoláva pocit „uncanny valley“, kde si nie sme istí, či je niekto ozajstnou ľudskou bytosťou alebo sa niekto alebo niečo pokúša iba tak vizuálne prezentovať – čo je presne to, čo Beldam robí. Keď sa realita druhého sveta začne rúcať, odhaľuje svoju pravú národu. Malá hrdinka začne vidieť druhý svet taký, aký skutočne je – ako brloh predátora. Záporačka sa vo svojej finálnej forme podobá pavúkovi a aj jej izba má pavúcie motívy (hrdinka sa neskôr doslova chytí do jej pavučiny). Druhá matka je tiež zrkadlom Koralíny – reprezentuje jej strach zo závislosti od druhých a neschopnosť sa osamostatniť. Preto aj manipuluje celý svet, aby si každého u seba udržala.

Detský horor učí mladého diváka, ako bezpečne preskúmať a spracovať strach. Učí ho, ako si vybudovať

odolnosť a komplexnú perspektívu, kde na neho číhajú rôzne nástrahy. Prekonávanie prekážok a budovanie si vlastného obranného mechanizmu je súčasť dospievania a protagonistka na konci filmu emočne dospeje. Nepotrebuje uniknúť do fantastického sveta, v ktorom je prestimulovaná, stačí len, aby akceptovala, že skutočný svet je plný nuáns. Skutočnosť, že je svet práve teraz šedivý a daždivý, neznamená, že sa neskôr nevyjasní; to, že ľudia okolo nej sú „divní“, neznamená, že nie sú výnimoční.

Koralína je názorným príkladom, ako môžu byť temné až nepohodlné témy spracované do detských filmov, pritom ide o lekcie a rady, ktoré nám rodičia vždy znovu a znovu opakovali: „Never cudzím ľuďom.“ Pomáhali nám tak poraziť monštrá zosobnené vo filmoch ako reprezentácia najhorších strachov, ktoré sme ako malé deti prežívali. A dodali nám odvalu. *Koralína* presne toto robí.

Autor je študentom 3. ročníka



Ranná melancholická stopa alebo keď sa rozprávky menia na nočné mory

PAULÍNA FABUŠOVÁ

Väčšine z nás sa rozprávky spájajú s príjemnými chvíľami z detstva, na ktoré radi nostalgicky spomíname, ba občas sa túžime vrátiť späť. Okrem zábavných, poučných alebo rozkošných zobrazení a šťastných koncov sme sa však v detských rozprávkach občas stretli aj s niečím nepríjemným... Strachom, temnotou, smrťou, smútkom, násilím, zneužívaním, kanibalizmom, vraždením alebo opustením, ktoré sa v rozprávkach taktiež nachádzajú, pretože patria aj do reálneho sveta, ktorý má byť aspoň trochu reflektovaný a učiť deti, že aj ťažké chvíle patria k životu.

To, že je zlo v nejakej adekvátnej forme v rozprávkach zobrazené, je samozrejme v poriadku, a vo väčšine rozprávok sa aj zodpovedajúco v určitej miere nachádza. Má to svoj význam: deti sa prostredníctvom príbehu učia rozlišovať medzi bezpečím a nebezpečenstvom. Na obrazovke či plátne zobrazená nepriazeň osudu zas môže v publiku upevňovať vytrvalosť a nádej, pričom vždy existuje cesta k lepšiemu koncu. Dualita a vhodná kombinácia dobrého a zlého v rozprávkach je tým pádom užitočná, avšak

nie každá rozprávka s touto premisou korešponduje. Prečo teda existujú rozprávky, ktoré sú celé temné, napriek tomu, že sú určené deťom?

Áno, strašidelnosť ako súčasť rozprávok si môžeme historicky vysvetliť ich pôvodom, keď neboli určené deťom, ale dospelým, neraz kvázi ako horory. A to, že ľudskú psychiku priťahujú strach alebo znepokojujúce historiky, tiež nie je neznáme, v určitej miere aj dokonca prirodzené. Bratia Grimmovci v 19. storočí zbierali pôvodné ľudové rozprávania, v ktorých sa nachádzali krutosť a krvavosť, no postupne ich upravovali tak, aby boli vhodnejšie aj pre deti. Určitá temnosť sa naprieč rôznymi kultúrami a obdobiami v rozprávkach zachovala a v nejakej podobe pretrváva dodnes. Existujú však aj filmové rozprávky, ktoré sú celé vystavané na temnote, negatívnych ľudských vlastnostiach, smútku a strachu, pričom dokážu vyvolať úzkosť a nepokoj nielen u detí, ale aj u dospelých.

Asi najlepším príkladom vo všeobecnosti je americký režisér Tim Burton, známy a jedinečný práve

pre svoj temný štýl v rozprávkach, napr. titulmi ako: *Alica v krajine zázrakov* (2010), *Mŕtva nevesta Tima Burtona* (2005) alebo pomerne kontroverznou snímkou *Charlie a továrňu na čokoládu* (2005). Jeho diela bežne obsahujú magické, ale znepokojujúce prvky, prefíkanosť a desivosť ľudskej psychiky, odsúdenie, osamelosť, smrť...

Jednou z najpopulárnejších rozprávok, spájajúcou hororovosť s pochmúrnosťou, je *Koralína a svet za tajnými dverami* (*Coraline*) z roku 2009 režírovaná Henrym Selickom. Hoci sa príbeh končí dobre, divák sa počas sledovania nielenže bojí, ale aj sa cíti napäto až úzkostne vzhľadom na realistickú líniu príbehu, ktorá preniká hlbšie než gombíky namiesto očí.

Rôznym možno na prvý pohľad nevhodným scénam – násilným, sexuálnym alebo až emočne náročným – sa nevyhli ani disneyovky či produkcia Pixar Animation Studios, ktoré sa bežne púšťajú deťom, pretože sa nepovažujú za vyslovene hororové alebo smutné (napr. *Pinocchio*, 1940; *Zvonár u Matky Božej*, 1996; *Hore*, 2009). Alebo príklad z českej tvorby: *Kozí príbeh – Povesti starej Prahy* (2008).

Nepríjemný pocit z nejakej rozprávky nemusia v divákovi vyvolať len vyslovene explicitné scény alebo dej, ale aj farebnosť, vizuál postav, forma animácie (pokiaľ ide o animovanú rozprávku) či celková atmosféra diela. Tieto všetky faktory môžu spôsobovať diskomfort, úzkosť alebo subtílnu melanchóliu počas sledovania aj pokiaľ sa v príbehu nedeje nič negatívne. Medzi takéto sfilmované/televízne rozprávky by som tak zoširoka a z osobného pohľadu zaradila napr. sériu *Wallace a Grommit* – pre tmavé farby vo vizuáli a pocit prázdnoty či izolovanosti postav v ich svete. Snímky o Spejblovi a Hurvínkovi – pre typ stvárnenia a pohyb drevených bábok. *Perinaba* (1985) Juraja Jakubiska – sa mi síce nezdá strašidelná, ani postava Smrťky, ktorá je mi naopak celkom sympatická, avšak celková atmosféra a dianie vo filme pôsobia zvláštne ťaživo. Z československej tvorby nemôžem nespomenúť ani poetickú tvorbu Juraja Herza, ktorý vo svojich filmoch pracoval aj s rozprávkovými motívmi, pričom ich zaujímavosť a magicky prepájal s hororovosťou napríklad v snímke *Panna a netvor* z roku 1978. Na záver by som spomenula postavu Raťafáka Plachtu z televízneho cyklu pre deti *Slniečko*, ktorý vyrábala Československá televízia Bratislava v rokoch 1979 až 1989 a ktorý síce sám osebe nemá stelesňovať nič negatívne, no jeho výzor znepokojuje hádam každého z nás bez ohľadu na vek a kontext.

Na otázku, prečo takéto temné rozprávky existujú, by som si možno čisto úvahovo a osobne trúfla odpovedať, že nejde len o „jednoduché“ vysvetlenie, že sa my ľudia už ako deti radi bojíme alebo že nám to má iba predostierať nepríjemné stránky sveta. Otázkou je aj to, či skôr nejde o reakcie na nejaké, možno detské, osobné traumy alebo prejavy istej čudnej abnormality autorov týchto rozprávok, ktorí si sú vedomí, že obsah bude určený pre deti vo vývine. Na druhej strane to však ozvlášťňuje kinematografiu, ponúka diverzitu v umení či priestor pre nové otázky a diskusiu.

Autorka je študentkou 2. ročníka



Čo sa stalo záporným postavám v rozprávkach? —

PETER JAROŠ

Od gréckych mýtov a bájí cez rozprávky bratov Grimmovcov alebo zozbierané povesti Pavla Dobšinského či prvé filmy veľkých animovaných štúdií ako Disney či DreamWorks dominoval ich príbehom boj dobra so zlom ukázaný v konkrétnej a priamej podobe. Dobro v podobe kladného a morálne neskazeného hrdinu bojujúceho za pozitívne princípy a zlo vo forme absolútne neopraviteľnej, stále zlo konajúcej postavy. No tieto dlhoveké archetypy sa začali meniť. V knihách a neskôr vo filmoch začali vystupovať postavy čoraz viac podobné ľuďom v skutočnom živote. V konaní ambivalentné. Nie úplne zlé, ale ani morálne dokonalé. Tí dobrí neboli už absolútne dobrí a nemali vždy také čisté úmysly, a naopak, tí zlí mali dôvody na uskutočňovanie morálne negatívnych rozhodnutí, ktoré sú veľakrát zrozumiteľné a uveriteľné. Pochopiteľné to je v hraných filmoch určených dospelému publiku, ktoré sa vie v takýchto postavách nájsť, lebo určitým spôsobom napodobujú skutočnosť. Otázkou je, prečo sa takéto postavy vyskytujú v rozprávkach, resp. prečo sa záporáci menili a postupom času neraz úplne vymizli.

Záporák bol dlhé roky jedným zo základných pilierov animovaného filmu. Bol jasne rozpoznateľný, dramaticky funkčný a často aj ikonický. Stačí si spomenúť na Scarovu temnú charizmu v *Levom kráľovi* (1994), Uršulinu teatralnosť v *Malej morskej víle*

(1989) či Frollovu fanatickú krutosť v *Zvonárovi Matky Božej* (1996). Práve záporná postava vytvárala napätie, definovala hodnotový konflikt a nútila hrdinu rásť. No veľakrát im chýbal vierohodný motív pre konanie zlých činov. V posledných rokoch sa však z animovaných filmov – najmä z produkcie štúdia Disney – záporák akoby vytrácal.

V klasickej ére Disneyho animácie bol záporák neoddeliteľnou súčasťou naratívnej štruktúry. Zlo bolo personifikované, jasne oddelené od dobra a malo konkrétnu podobu. Antagonista nebol len prekážkou, ale aktívnym hybným motorom príbehu. Často bol dokonca výraznejší než samotný hrdina – inteligentnejší, mocnejší a dramaticky dominantnejší. Tento model vychádzal z klasickej rozprávkovej tradície, kde konflikt dobra a zla nebol ambivalentný, ale priamočiary a čitateľný aj pre detského diváka.

Na prelome tisícročia začalo produkovať filmy štúdio Pixar, ktoré má v povahe ponúkať príbehy so zložitejšími spoločenskými témami a realistejšími postavami často bez tradičných negatívnych hrdinov ako napríklad vo *Wall-e* (2008), *Ratatouille* (2007) či *Hľadá sa Nemo* (2003). Zlom nastáva približne v druhej dekáde 21. storočia, keď sa štúdio Disney postupne odkláňa od explicitného záporáka a začína experimentovať s inými formami konfliktu vo väčšine svojich filmov. V *Ladovom kráľovstve* (2013) je antagonista odhalený až spätne a bez vý-

raznej dramatickej prítomnosti, v *Zootropolise* (2016) je zlo rozptýlené v systéme a predsudkoch, vo *Velkej šestke* (2014) vychádza konflikt z osobnej traumy. Tento trend vyvrcholí v novších filmoch ako *Duša* (2020), *Encanto* (2021), *Luca* (2021) či *Keď sa červenám* (2022), kde záporná postava úplne chýba a konflikt sa presúva dovnútra postáv, do rodinných vzťahov, strachu z inakosti alebo procesu dospievania.

Štúdio Disney (spolu s Pixarom) sa tak v snahe o univerzálnu prijateľnosť a emocionálnu bezpečnosť vyhýba personifikovanému zlu. Výsledkom je akýsi „post-antagonistický“ animovaný film, v ktorom sa zlo nedá poraziť, len pochopiť alebo spracovať. Týmto prístupom reaguje na súčasnú spoločenskú klímu – dôraz na empatiu, sebaaprijatie a harmonizáciu vzťahov. Hoci sú tieto hodnoty a rozoberanie komplexných spoločenských problémov nepochybniteľne dôležité, ich dôsledkom je často oslabenie dramatického napätia a zneistenie detského publika. Pri absencii zrozumiteľného konfliktu, boja za dobro, dokáže byť detský divák stratený, a tak film mnoho rás stráca katarzný účinok

V ostrom kontraste s vyššie spomenutými stojí štúdio DreamWorks, ktoré si aj v súčasnosti zachováva vieru v klasickejší model konfliktu. Už od svojho vzniku sa síce vyhaňovalo voči Disneyho rozprávkovej idealizácii, no záporák nikdy úplne neopustilo. Naopak, začalo s ním pracovať sofistikovanejšie. Antagonisti ako Tai Lung v *Kung Fu Panda* (2008) či Bubák v *Legendárnej partii* (2012) nie sú úplne zlí – majú komplikovanú minulosť, uveriteľnú motiváciu a často fungujú ako temné zrkadlo hlavného hrdinu. Zároveň však film *Ako si vycvičiť draka* (2010) úplne upustil od využitia záporného hrdinu a konflikt sa odohrával v rovine vzťahu otca a syna, venoval sa mnohým témam, napr. predsudkom, strachu z neznáma, hendikepom...

Tento prístup vrcholí vo filme *Kocúr v čižmách: Posledné želanie* (2022), kde sa objavuje Smrť ako archetypálny a zároveň mimoriadne desivý antagonista. Smrť tu nie je ani paródiou, ani psychologickým problémom, ale neodvratnou hrozbou. Práve vďaka nej film získava existenciálnu hĺbku a dramatickosť, ktorá je v súčasnej animácii skôr výnimkou. DreamWorks tak ukazuje, že ani detský film sa nemusí báť temnoty – práve naopak, môže ju využiť ako nástroj dospievania. Filmové štúdio tak prijíma riziko, že konfrontácia môže byť nepríjemná, desivá, no zároveň očistná. Záporná postava sa tu nestáva reliktom minulosti, ale dôkazom dôvery v diváka – aj detské publikum totiž dokáže čeliť hrozbe, ak mu príbeh

ponúkne zmysluplné vyústenie.

Zmiznutie záporáka z animovaných filmov teda nie je náhodné. Je odrazom hodnotového posunu, spôsobu, akým dnes rozprávame príbehy o svete a o sebe samých. Otázkou zostáva, či bez skutočného záporného hrdinu dokáže animovaný film naďalej ponúkať silnú dramatickú skúsenosť – alebo či sa z neho postupne nestane len vítaná, veľakrát príliš komplikovaná, no konfliktu zbavená emocionálna atrakcia.

Zároveň sú rozprávky určené primárne deťom. A deti ešte nepoznajú úplne svet, to, ako (ne)funguje, a preto sú rozprávky ich akýmsi prvým učiteľom toho, ako to vo svete chodí. Rozprávky učia, čo je zlé a čo nie. Za čo by sa mali postavy ospravedlniť, keď urobia niečo zlé, a keď niečo dobré, na čo majú byť hrdé. Čo je teda pre deti ideálnejšie, rozprávky, v ktorých nefigurujú záporné postavy rovnako ako v skutočnom živote, alebo rozprávky, kde je priamo ukázané dobro aj zlo, a tak majú jednoduchšie zobrazované, čo je správne a čo nie??

Tradičné rozprávky s jasne vykresleným antagonistom ponúkajú prehľadnú morálnu orientáciu: zlo je pomenované, má konkrétnu podobu a jeho porážka potvrdzuje existenciu spravodlivého poriadku. Pre deti, najmä v mladšom veku, je takýto model zrozumiteľný a pomáha im vytvárať základné etické kategórie.

Súčasnú rozprávku často negatívnych hrdinov opúšťajú a nahrádzajú ich vnútornými konfliktmi, nepochopením či sociálnym tlakom. Tento prístup učí empatii a schopnosti porozumieť emóciám iných, no zároveň môže viesť k rozmazaniu morálnych hraníc. Ak problematické správanie nie je jasne označené ako nesprávne, dieťa môže ťažšie rozlišovať, za čo sa treba ospravedlniť a prečo niektoré činy nemožno jednoducho ospravedlniť okolnosťami.

Ideálny model preto nespočíva ani v úplnom odstránení zloduchov, ani v čierno-bielom zobrazení sveta. Najhodnotnejšie rozprávky dokážu spojiť jasné pomenovanie dobra a zla s pochopením motivácií postáv. Takýto prístup deťom poskytuje nielen morálnu orientáciu, ale aj schopnosť čeliť konfliktom v reálnom svete, ktorý je zložitejší než klasická rozprávka, no stále vyžaduje jasné hodnotové rozhodnutia.

Zmiznutie alebo premena záporáka v súčasných animovaných rozprávkach tak nie je len estetickým či naratívnym trendom, ale odrazom hlbšej spoloč-

skej zmeny v tom, ako chceme deťom svet vysvetlovať. Kým staršie rozprávky ponúkali jasnú morálnu mapu prostredníctvom personifikovaného dobra a zla, novšie príbehy sa snažia viesť detského diváka k empatii, sebapoznaniu a pochopeniu komplexnosti ľudského konania. Otázkou však zostáva, či úplné opustenie antagonistu neochudobňuje rozprávku o dramatický konflikt a jasné hodnotové ukotvenie, ktoré deti v procese formovania ešte potrebujú. Ideálnym riešením sa preto javí rovnováha: rozprávka, ktorá sa nebojí pomenovať zlo a konfrontovať ho, no zároveň dokáže ukázať jeho príčiny a dôsledky. Potom môže zostať nielen verným obrazom reality, ale aj zmysluplným morálnym kompasom pre detského diváka.

Autor je študentom 3. ročníka



The criterion closet v obývačke mojich starých rodičov

NINA DUBEKOVÁ

Americká distribučná spoločnosť The Criterion Collection sa venuje predovšetkým uchovávaniu zásadných klasických a súčasných filmových diel z celého sveta. V ich záujme je filmy reštaurovať v čo najvyššej kvalite a spolu s bonusovým materiálom ich publikovať vo formátoch fyzického média alebo na ich vlastnej streamovacej platforme – The Criterion Channel. Od roku 2010 začali tiež príležitostne zverejňovať krátke videá filmových tvorcov pri návšteve komôrky v ich kancelárskych priestoroch, ktorá obsahuje kolekciu vyše tisíc ich vlastných DVD a Blu-ray publikácií. Tento nápad sa v internetovom priestore pomerne rýchlo uchytil a dnes sú návštevy tejto ikonickej komôrky zverejňované aspoň raz týždenne v rámci cyklu *Criterion Closet Picks*. Koncept je jednoduchý: návštevníci si vyberú a krátko popíšu niekoľko titulov, ktoré sú pre nich osobne či autorsky významné. Cieľom je utužovanie a inšpirovanie komunity milovníkov filmu.

Do súvislosti s týmto fenoménom by som chcela

uviesť policu v obývacej miestnosti mojich starých rodičov, ktorá pre mňa symbolizuje vlastnú čarovnú komnatu. Ich kolekcia pozostáva z DVD-čiek s rozprávkami v papierových obaloch z príloh novin a časopisov, ktoré v detstve pre mňa a moje sesternice a bratranca predstavovali výnimočný a podstatný zdroj zábavy.

Sledovanie televízora sme však mali obmedzené a presadzovali sa rôzne podoby hier v dome alebo na dvore, kde už sme si pravidlá určovali sami. Charakter našich hier podnecovali a poháňali príbehy, postavy a prostredia, ktoré sme spoznali vďaka filmu. Otvárali nám svety a ponúkali možnosti, ktorých sme sa nebojácne chopili a nadšene prenášali do snenia o tom, čo všetko sa pred nami ešte ukrýva a čo spoznáme, až raz budeme veľkí. Dovoľte mi pozvať vás k polici mojich starých rodičov a predstaviť vám dve pre mňa významné rozprávky, ktoré som s obľubou opakovane sledovala z koberca pod televízorom: *Kirikou z divočiny* (2005) a *Víla z nebeského kráľovstva* (2008).

Kým animovaný film *Kirikou z divočiny* pochádza z dielne prevažne francúzskych tvorcov, jeho príbeh povstal z tradičných rozprávok zo západnej Afriky. Je pokračovaním hlavného príbehu z filmu *Kirikou a čarodejnica* (1998) od rovnakých tvorcov. Kirikou je drobný, neobyčajný chlapec, ktorý zázračne už od narodenia rozpráva, chodí a je neuveriteľne bystrý. V prvom filme zápasil s kľatbou čarodejnice Karaby uvalenou na jeho dedinu – vysušila všetky studne a mužov odvieďla preč, premenila na zaujímavé postavičky takzvaných fetišov, ktorí sa stali jej pomocníkmi a nástrojmi v konaní zla. Pokračovanie príbehu obsahuje niekoľko zápletiiek s ďalšími výzvami, Kirikou ich prekonáva a čelí stále novým výstahám čarodejnice. Dedinu zachraňuje hrdinskými činmi, napr. odľáka divoké zviera ohrozujúce úrodu alebo v prestrojení navštívi sídlo Karaby, aby získal čarovný kvet a zachránil životy žien v dedine. Prostredie príbehu je bohaté na farby, vo filme je úžasná scéna, keď Kirikou zabľúdi do záhrady plnej prekrásnych, jasne zelených stromov a pestrofarebných rastlín. Ako malú ma fascinovala kultúra a jej mágia, ktorú som prostredníctvom rozprávky tak dobrorúžne spoznala. Postava malého Kirikou pre mňa bola vždy zábavná – komicky rýchlo pobežoval a veselo komentoval dianie. Taktiež mi ale odovzdal posolstvo dôležité pre nejedno dieťa. Naučil ma, že aj tí najmenší môžu mať najväčšiu silu.

Príbeh animovaného filmu *Víla z nebeského kráľovstva* vychádza z tradičnej mytológie Severnej Kórey. Dej sa odohráva v okolí hory Kumkang, kde mladý muž Mudal žije jednoduchý a tichý život so svojou matkou. Jedného dňa zachráni postreleného srnčeka, ktorý sa mu neskôr túži odvdáčiť, a tak spojí osud Mudala a krásnej Arang. Arang je víla z nebeského kráľovstva, ktorá v dôsledku srnčekom naaranžovaného stretnutia s Mudalom zostane uväznená na zemi. Mudal a jeho matka prichýlia Arang, dievčina spoznáva spôsoby pozemského života a nájde aj lásku k Mudalovi. Zatiaľ čo ich vzťah utužujú šibalstvá rozkošného srnčeka a kačky, ohrozuje ich postava miestneho poľovníka, ktorý je zároveň aj cisárovým radcom z nebeského kráľovstva odhodlaným vrátiť mu jeho dcéru Arang. Je hneď niekoľko aspektov tohto príbehu, ktoré ma v detstve obzvlášť fascinovali, napríklad magické prostredie hory Kumkang aj nebeského kráľovstva, napätie z nástrah ovplyvňujúcich osud postáv alebo sekvencie sprevádzané tradičnými piesňami. Najväčšmi ma však zaujal osud víly Arang. Jej postava je od začiatku motivovaná vrátiť sa domov, ale zároveň zápasí s čoraz silnejšou túžbou zostať na zemi s Mudalom, jeho láskavou matkou a zvieracími priateľmi. Arang bola sprvu veľ-

mi utiahnutá a plachá, no podľahla čaru obyčajného života a v neznámom prostredí objavila vlastné sebavedomie, čo na mňa v detstve hlboko zapôsobil.

Oba zmienené filmy, ako aj množstvo ďalších z môjho detstva, majú pre mňa dnes najmä nostalgickú hodnotu. Prirodzene, neustále konzumujem ďalšie médiá, prijímam nové podnety a niečo sa mi vždy zdá zaujímavejšie a nahradí staré, prípadne sa len postaví povedľa. Čo ma však neprestajne láka vracať sa k obrazom z môjho detstva, je ich schopnosť sprostredkovať mi bezstarostnosť, radosť a voľnosť, ktoré som kedysi mala v takom neobmedzenom množstve. Preto som presvedčená, že nie je na škodu dovoliť si priblížiť sa k tomu, kým sme boli a čo sme prežili, keď sme boli malí. Práve naopak, prijať detskú ľahkosť môže prospieť.

Autorka je študentkou 1. ročníka



WALL-E

SAMUEL STREŠNÁK

Filmy z detstva si často nepamätáme ako ucelené príbehy, ale ako fragmenty, obrazy, pocity, nálady. Niektoré z nich v nás zostanú bez toho, aby sme vedeli presne identifikovať dôvod. *Wall-E*, animovaný film štúdia Pixar z roku 2008, patrí pre mňa práve k takýmto spomienkam. Viem, že som ho videl ako dieťa, no nepamätám si, či to bolo v kine alebo doma. Pamätám si však, že som mal rozprávkovú knižku *Wall-E* a že tento film, alebo skôr jeho svet, bol prirodzenou súčasťou mojej detskej pamäti.

Keď som si film pozrel znova po viac než desiatich rokoch, uvedomil som si, aký výrazný vplyv na mňa musel mať, hoci som si ho pamätal len nejasne. Spôsob, akým film rozpráva príbeh prevažne obrazom, v tichu a pomalom tempe, mi bol okamžite blízky. Rovnako aj jeho sci-fi prostredie a melancholická atmosféra opustenej Zeme, kde osamelý robot triedi odpad a nachádza staré VHS kazety s pozostatkami ľudskej kultúry. Spätne sa ukazuje, že ide o film, ktorý neformoval len môj vkus, ale aj spôsob, akým dnes vnímam filmové rozprávanie. Ako dieťa som pri sledovaní nevnímal metafory ani spoločenské presahy. Viditeľný bol len príbeh robota, ktorý upratuje planétu, a jeho nekomplikovaná túžba po kontakte. Jednoducho funguje na viacerých úrovniach naraz. Dieťa sleduje pohyb, gesto a emóciu, dospelý divák už číta

obraz sveta, ktorý sa nachádza v hlbokom úpadku.

Film nevyžaduje okamžité hlboké porozumenie, ale ponúka ho tým, ktorí sa k nemu vrátia neskôr. Vízia budúcnosti, ktorú *Wall-E* predstavuje, je znepokojivá práve svojou kvázi banálnosťou. Ľudstvo sa nevymkne spod kontroly v dôsledku jednej veľkej katastrofy, ale pomaly, pohodlne a takmer nebadane. Ľudia už nemusí robiť nič... sedia, konzumujú tekutú stravu a nechávajú robotov rozhodovať o všetkých aspektoch ich života. Táto predstava pôsobí priam až parodicky, no zároveň bolestne nechcene. Svet, v ktorom je všetko zariadené za človeka, nepôsobí ako utópia, ale ako trápna a smutná karikatúra pohodlia. Zároveň však tento obraz nie je jednoznačne odsudzujúci. Pri opätovnom sledovaní som si uvedomil, že napriek grotesknosti s týmito ľuďmi súcitím. Nie sú zlí, len už rezignovali. Nie sú vinníkmi, ale dôsledkom systému, ktorý im postupne vzal schopnosť konať. Film tak neponúka priestor na pohrdanie, ale nastavuje nepríjemné zrkadlo. Ukazuje túžbu po svete bez námahy. Túžbu, ktorú v sebe do istej miery nosíme všetci, no mala by zostať len v rovine predstáv.

Zaujímavým kontrastom k tomuto obrazu ľudstva sú v snímke roboti. Práve oni sú nositeľmi emócií, charakterových vlastností a individuality. Wall-E

aj Eve sa vyvíjajú, prejavujú zvedavosť a city, sú schopní obetovať sa, zatiaľ čo čas ľudskej slávy už dávno pominul. Tento prevrátený vzťah, stroje ako bytosti s vnútorným životom a ľudia ako pasívne telá, vytvára jednu z najsilnejších a zároveň najnepríjemnejších myšlienok filmu. Nejde o strach z technológií, ale o strach zo straty ľudskosti.

Po dopozieraní som si uvedomil, že práve *Wall-E* je pre mňa kľúčovým dielom detstva. Filmom, ktorý vo mne ako v dieťati našartoval filmové zmyslenie. Nielen množstvom presných a vtipných momentov, ale aj víziou budúcnosti, ktorú dnes čítam inak než kedysi. *Wall-E* je perfektná sci-fi rozprávka, je hravá, melancholická a nadčasová. Ostáva mi len dúfať, že to, čo dnes funguje ako varovná fikcia, zostane navždy len sci-fi a že sa jedného dňa nestane našou realitou.

Autor je študentom 3. ročníka



Tam, kde začalo moje kino

OSKAR KHOMENKO

Sú veci, ktoré si pamätáte do najmenších detailov. Jedného dňa sa môj otec rozhodol, že ma prvýkrát vezme do kina. Mal som päť rokov a videli sme film *Ako si vycvičiť draka* (2010).

Vtedy som ešte presne nerozumel významu slov „mediálna pamäť“ ani tomu, že filmy môžu formovať generácie a obrazy z detstva sa môžu stať súčasťou toho, kým sme. Ale veľmi dobre si pamätám tmú v sále a obrovské plátno, na ktorom sa objavili draci.

Uplynulo veľa rokov, a tak keď som minulý rok išiel do kina na nového „draka“ (*Ako si vycvičiť draka*, 2025), nečakal som nič špeciálne. Live action, remake vytvorený pre nové publikum, ale aj pre tých, ktorí vyrástli, ale nezabudli na Bezzubku. Teraz je to trend, štúdiá nakrúcajú remaky, lebo to funguje, prináša peniaze... Nostalgia sa ľahko predáva.

Ale napriek vnútornému pocitu, že to bude iba záležitosť biznisu, svetlo zhasína a na plátne sa znova

objavujú draci, len teraz sú realistickí. Pozeral som film a videl som tú spomienku na zážitok z detstva. Nebolo to len príjemné, prichytil som sa pri zvláštnom pociť, že som prišiel na stretnutie sám so sebou, len malým.

Pre mňa je film *Ako si vycvičiť draka* nielen príbehom o Vikingoch a drakoch, ale aj o pocitoch z prvého aj prvotného nadšenia z kina. Myslím si, že keď sa vraciame k filmom z detstva, hľadáme ten dávny emocionálny stav – pohodlie, bezpečnosť, nadšenie. Chceme ich pozerať znova a znova, nie kvôli novým informáciám, ale aby sme si zopakovali emócie.

Dá sa dlho hovoriť o tom, že live action je vydieranie nostalgiou, že štúdiá znova nakrúcajú všetko, čo sa dá, lebo je to zaručený spôsob, ako zarobiť. Niektorí hovoria, že originálne príbehy ustupujú do úzadia, iní, že sú neprekonateľné. A myslím, že pravda je aj jedno, aj druhé. No zároveň nám live action dáva možnosť prežiť známe veci nanovo, ponúka šancu

emocionálne sa vrátiť. Nie doma pred obrazovkou notebooku, ale práve v kine, kde to všetko začalo – na veľkom plátne, v tme a so zvukom. Cítil som vďačnosť za možnosť znovu prežiť známy svet, ale nanovo a už s iným vnútorným zážitkom.

V live action verzii je všetko inak. Skutočné tváre, materialita sveta, všetko dodáva príbehu vážnosť. To, čo sa v detstve zdalo ako nereálne dobrodružstvo, teraz vyzerá ako príbeh o zodpovednosti, strachu byť „iný“ a tlaku očakávaní. Hlavný hrdina Štikút už nie je len „cool chalan s drakom“, ale postava, ktorá odmieta násilie v kultúre postavenej na vojne.

Myslím, že môžeme povedať, že sme generácia, ktorá vyrastala na animovaných filmoch. Na drakoch, rybkách, robotoch, monštrách, superhrdinoch, princeznách a rôznych zvieratkách, ktoré boli pre nás prvými sprievodcami svetom emócií, strachov a nádejí. Práve vďaka nim sme sa prvýkrát naučili súcitiť, báť sa, tešiť sa a veriť vymysleným postavám. Preto dnes, keď máme dvadsať alebo dvadsaťpäť rokov, tieto obrazy nikam nezmišli. Stali sa súčasťou toho, ako vnímame film a ako prežívame svet ako celok. Preto je pre mňa *Ako si vycvičiť draka* fragmentom mojej osobnej histórie, dôkazom toho, že médiá môžu byť nielen produktom, ale aj spomienkou.

Takže áno, filmy z detstva formujú mediálnu pamäť nielen našej generácie. Stávajú sa referenčnými bodmi: „Pamätám si, ako som to videl prvýkrát“, „Pamätám si, s kým som bol“. Vpletajú sa do osobnej histórie. Filmy z detstva pozeráme znova a znova nie preto, že sú dokonalé, ale preto, že v nich sme my sami, bývalí, a niekedy iba to úplne stačí. Možno si niekto, kto toto číta, spomenie na svoju prvú návštevu kina a prvý (animovaný) film. Niekedy stačí spomenúť si na seba ako päťročného a jednoducho znova zájsť do kina.

Autor je študentom 4. ročníka



Ružovo zafarbené okuliare a *Lišiak Renart*

LUKÁŠ HLADÍK

Napadlo vám niekedy, že kedysi bolo všetko lepšie? Filmy boli lepšie. Hudba bola chytľavejšia. Jedlo chutilo šťavnatejšie. Samozrejme, vo väčšine prípadov to v skutočnosti nebolo lepšie, len sa na to pozeráte cez ružové okuliare.

Pozerať sa cez ružové okuliare alebo „rose-tinted glasses“ je ustálené slovné spojenie pre filtrovaný či príliš optimistický pohľad na svet okolo. Napríklad optimistickjší pohľad na minulosť. Človek má tendenciu si pamätať len dobré zážitky, čo vytvára síce krajšiu, no nereálnu verziu minulosti.

Každý z nás má nejakú hru, film, seriál či knihu, ktoré ho počas detstva ovplyvnili. V mojom prípade je to luxemburský animovaný film *Lišiak Renart* (2005).

Dej filmu je inšpirovaný západoeurópskou stredovekou alegorickou bájkou *Le Roman de Renart* (bájka pochádza z Francúzska a neskôr sa rozšírila aj inde v západnej Európe). Táto bája je o antropomorfnom lišiakovi menom Renart, ktorý podvádza ostatné zvieratá, aby získal niečo vo svoj prospech. Mýtus sa samozrejme v priebehu rokov menil a vyvíjal, avšak film sa inšpiroval iba týmto základným drama-

tickým konfliktom. Scenáristi k nemu pridali originálne postavy, vzťahy medzi nimi a zápletky.

Lišiak Renart, ktorý kradne, aby jeho manželka a deti nešli spať hladní, sa spolu s potkanom Rufusom vydá na dobrodružnú cestu za pokladom. Podrobnejšie sa dejom snímky zaoberať nebudem, lebo vlastne nie je podstatný pre túto úvahu. Už som aj zabudol na niektoré zápletky, ale zapamätal som si pocit, ktorý vo mne tento film vyvolal. Často sa ťažko opisuje, prečo nejaká konkrétna vec v človeku vzbudzuje pocit nostalgie, ale skúsím. Fantastické a zasnežené prostredie, kde sa väčšina deja odohráva, mi pripomína teplotu a pokoj zimných sviatkov či jednoduchosť a bezstarostnosť detstva. Na druhej strane som si navždy zapamätal pocit smútku a strachu, ktorý vo mne vyvolala scéna o Renartovom sne: popravila ho a jeho rodina sa na to pozerá.

Vždy som v dobrom spomínal na art style filmu *Lišiak Renart*, ale nikdy som nevedel konkretizovať, čo sa mi na ňom páčilo. Avšak teraz, keď som si ho pustil ako dospelý, tak sa mi zdá, že som na to konečne došiel. Animácia tohto filmu je kombináciou počítačového 3D a rukou nakresleného 2D. Postavy

a objekty, s ktorými interagujú, sú animované pomocou 3D modelov. Pozadia a priestor, v ktorom sa postavy pohybujú, sú ručne nakreslené. 3D modely sú na dobu a rozpočet filmu priemerné, avšak 2D pozadia sú nádherné a detailné. Ak pozeráte film v originálnej kvalite, zastaralé 3D modely ľahko splynú s nádhernými 2D pozadiami, a tak celková animácia filmu nepôsobí zastaralo. Keď sa nad tým zamyslím, tak v mojich spomienkach je *Lišiak Renart* skôr sériou krásnych krajinomalieb než film s dejom.

Mnohé rozprávky určené pre deti obsahujú dospelé témy či vtipy, ktoré sú dostatočne skryté, aby deťom preleteli ponad hlavy. Avšak *Lišiak Renart* je pri týchto témach natoľko priamy, že som si ich aj ako dieťa všimol. Mám na mysli napríklad:

- sexualizáciu vlčice, ktorá sa pokúsi zneužiť Renarta;
- priame ukázanie Renartovej popravy v jeho sne;
- zmasakrovanie domu plného malých sliepok.

Lišiaka Renarta som ako malý pozeral dokola. Po pätnástich rokoch som si ho pustil znova. Lenže pri pozeraní som sa nudil a ani silný pocit nostalgie nedokázal predísť sklamaniu. Napriek tomu pre mňa *Lišiak Renart* ostane pomyselnými ružovými okuliarmi, cez ktoré sa budem pozeráť na minulosť a spomínať na jednoduchšie časy. Som rád, že som jeden z mála tých, ktorí keď započujú pesničku *Kung Fu Fighting*, nespomenú si na film *Karate Kid* (1984), ale na túto zabudnutú luxemburskú rozprávku.

Autor je študentom 2. ročníka



O pár zásadných filmoch...

JASNA PÉTEROVÁ

V mojom článku by som vám rada priblížila zopár zásadných filmov môjho detstva, ktoré ma nejakým spôsobom ovplyvnili, formovali alebo inak zaujali, či... možno len boli prvé, akými spôsobom iniciačné. S niektorými filmami mám spojenú detskú traumu, ktorá ma dodnes prenasleduje a týka sa doškriabaného DVD, ktoré odmieta fungovať.

K mojim obľúbeným titulom z útleho detstva patrí *Leví kráľ* (1994), prvý film, ktorý si pamätám, že som videla, takže je najdôležitejší, *Spirit: Divoký žrebec* (2002), *Doba ľadová* (2002), *Toy Story* (1995) a nepochybne aj geniálna satira *Za plotom* (2006). K nim sa rada vrátim aj dnes. Dodnes vyzerajú dobre a majú dobré myšlienky, sú ikonami spolu s *Nekonečným príbehom* (1984) či *Labyrintom* (1986).

No existujú snímky, ktoré mi svojou sugestívnosťou takpovediac zmenili život. Tým najzásadnejším je *Babe – galantné prasiatko* (1995). Príbeh malého prasiatka, ktoré sa rozhodne zmeniť svoj osud a stať sa pastierskym psom. Film vyzerá idylicky, prostredie útulnej farmy, rozprávajúce zvieratká, no musíme zabudnúť na až burtonovsky strašidelný úvod z bitúnku. Prakticky tam nie je ukázané nič doslova,

ale silou filmového média, predovšetkým hudby, sviatenia a strihu, každému dôjde, čo sa stalo. Nuž a asi aj pre tento film dlhé roky (vlastne odkedy si pamätám) bojkotujem mäso. Práve tu by sa dal nájsť možno ďalší dôkaz toho, že film je mimoriadne mocné, sugestívne médium.

Ako najstarší súrodenec som na prvom stupni základnej školy drankala od rodičov, aby som si mohla pozrieť nejaký ten film pre dospelých, ale musela som počkať, kým mladší súrodenci budú v škole a ja doma. Takže som sa vždy veľmi tešila na to, keď budem chorá, aby som mohla pozeráť „dospelácke“ filmy. A keďže som si v tej dobe myslela, že sú to vojnové filmy, tak som chcela spoznať práve také. Jedným z nich bol *Vojnový kôň* (2011) Stevena Spielberga (ktorý ma už vydesil *E.T. Mimoszemšťanom* /1982/). Príbeh koňa Joeyho ma vtedy veľmi oslovil. Vlastne z veľa filmov o koňoch, čo som pozerala, je práve *Vojnový kôň* ten, ku ktorému sa vraciam dodnes (na rozdiel od hromady snímok s dostihovou tematikou, ktoré som pozerala len preto, že v nich vystupovali kone). Dielo, ktoré mi predstavilo vojnu a „dospelácke“ filmy.

Ešte musím spomenúť zopár čestných položiek zo svojho detského zoznamu: seriál *MacGyver* (1985 – 1992), pretože neraz sa taký macgyverizmus (vynález z vecí, čo človek nájde doma) môže hodiť; klasika *Simpsonovci* (1989 – súčasnosť), ktorá obvykle nesklame; *Anna zo zeleného domu* (1985), pretože stále som romantička; *Podivné dedičstvo* (1972) či *Majstrov syn* (1978), pretože to viem tiež, ale nechce sa mi... 😊

No a potom je tu akýsi divácky paradox. Moment, keď som poznala hudbu (z klipu), ale nie príbeh, ten mi (ne)chýbal. Poznala som film po mene, ale dostala som sa k nemu o dosť neskôr, a aj tak to vo mne vyvolalo otázky. Koniec Formanovho muzikálu *Hair* (1979) poznám dlhšie než film v celku a vždy ma finálna scéna naštve nehoráznym spôsobom (SPOILER: Berger zomrie). Ďalším takým prípadom je *Trainspotting* (1996), ten som z logických dôvodov videla až počas strednej školy, ale pesničku *Perfect Day* aj s klipom z filmu som si pamätala...

Najsilnejšie tento „paradox“ na mňa zapôsobil pri filme *Útek do divočiny* (2007), hudba Eddieho Veddera ma dlho sprevádzala takmer na každom kroku. Pesničky *Society* či *Guaranteed* s krásnymi klipmi. Samotný príbeh na mňa zapôsobil natolko, že som si prakticky hneď po skončení filmu – pozerali sme ho s otcom a súrodencami na počítači, ktorý bol položený na cajone (bubne) – zobrala knižku z police a začala čítať...

Ako vidno, filmy ma sprevádzajú v podstate odjakživa. Chcem vzdať hold filmárom, ktorí formovali moje detstvo a dospievanie. Keď sa na to tak pozerám, je to celkom pestrá zbierka...

Autorka je študentkou 4. ročníka



Príšerky, princezné a víly

KRISTÍNA KRESNYEOVÁ

Je mnoho rozprávok, ktoré vo mne zanechali nejakú stopu — pozitívnu či negatívnu. Mnohé sa mi z istého uhla pohľadu zdali byť zaujímavé. Kvôli tomu som si nevybrala jeden konkrétny film, dokonca ani sériu. Namiesto toho som sa rozhodla písať o veľmi špecifickom pociť. Tento pocit však neviem opísať bez konkrétnych filmov a ich prvkov. Práve preto sa okrajovo dotknem niekoľkých rozprávok.

Rozprávky, ktoré vo mne vyvolali najkrajšie pocity, neraz pochádzali zo sérií *Bratz*, *Barbie* či *Monster High*. Napriek tomu, že sa mi dnes už nezdarujú byť rovnako fascinujúce, občasne ani zmysluplné, s nadšením si ich občas púšťam. Robím tak najmä v zlých časoch, keď hľadám únik. Snažím sa vrátiť do svojho detstva a robím to práve prostredníctvom týchto rozprávok. Tieto filmy vo mne vyvolali veľmi intenzívnu emóciu, kvôli ktorej som sa cítila, akoby som sa sama v rozprávkach nachádzala. Teraz sa mi túto emóciu podarilo opísať jednoducho a stručne, no v realite bola omnoho komplikovanejšia. Nenačádzam slová, ktorými by som tú emóciu vedela dokonalo opísať. Pokúsim sa to však priblížiť pripomenutím špecifických chvíľ z rozprávok.

Musím sa priznať, že si stále nie som úplne istá, ako vo mne rozprávky dokázali vyvolať natolko čarovný pocit. Mám však predstavu. Je mi jasné, že z veľkej časti to spôsobil fakt, že som bola dieťa. Myslím si, že aj vtedy som sa podvedome snažila nájsť nejaký únik a v týchto rozprávkach som ho objavila náhodne. Taktiež si myslím, že to z veľkej časti zapríčinila obrazová štylizácia rozprávok. Veľkolepá a fiktívne prostredia, syté farby, celkový dizajn postáv – ich oblečenie, vlasy či veci. Fantastické bytosti a magické schopnosti, ktoré by pohltili každé dieťa. Víly, morské panny a princezné, ktoré pôvodne boli bežnými dievčatami, no nadobudli nové životy. Všetko tu bolo možné a vizuálne nádherné.

V sérii *Barbie* filmov je vždy rovnaká hlavná postava – Barbie, zažíva veľkolepé a rôzne dobrodružstvá. Všetko prežíva v štýlovom, trblietavom a farebnom oblečení. Občas zistí, že je stratenou princeznou, inokedy je vílou s nádhernými krídlami, alebo zisťuje, že je vlastne morskou pannou. Na začiatku je zväčša obyčajným dievčaťom so všedným výzorom, a postupne sa okrem jej identity mení aj jej výzor. Dobrým príkladom je film *Barbie a škola pre princeznú* (2011). V tomto konkrétnom filme je Barbie

chudobným, no usilovným dievčatom z mesta. Jedného dňa však dostane šancu zúčastniť sa výcviku v škole pre princeznú. Nadobudne nové kamarátske aj štýlové kúsky oblečenia. Na konci filmu objaví veľkolepé tajomstvá a zistí, že je stratenou princeznou. Barbie je silne asociovaná s ružovou farbou, ktorá je v rozprávkach neustále. Medzi moje obľúbené by som zahrnula *Barbie a kúzelný módný salón* (2010), *Barbie a Diamantový zámok* (2008), *Barbie a dvanásť tancujúcich princezieň* (2006) a mnoho ďalších. Všetky ma ako malé dievča ohúrili. Priala som si tam byť a mať všetko to oblečenie a zakúsiť tú mágiu. Dodnes mi prinášajú istý pocit útechy, aj keď už nie rovnaký ako predtým.

Podobne to mám aj s *Monster High* či *Bratz*. Obe série ma zaujali z rovnakých dôvodov ako filmy *Barbie*. Monsterky mali neskutočne štýlové kúsky oblečenia, nehovoriac o farebných vlasoch, ktoré som v svojich teen rokoch napodobňovala. Na Vianoce som si dlhé roky priala dostať postavičky z filmu... a úprimne, dnes by ma rovnako potešili. Bratzky som pozerávala menej než ostatné, no *Bratz – kúzelné krídla* (2006) bol pre mňa ohromujúcim zážitkom. Nadchlo ma najmä to, že postavami boli bežné školáčky, ktoré z ničoho nič nadobudli krídla a magické schopnosti. Taktiež, zas a znova, v štýlovom oblečení.

Všetky tie vizuály, mágia a myšlienky patria medzi najčarovnejšie chvíle môjho detstva. Keď som rozprávku videla prvý raz, hneď som vedela, že tú špecifickú emóciu si chcem navždy uchovať. Myslela som si, že sa k nej budem môcť hocikedy vrátiť, postačí len si opäť pozrieť niektorú z nich. Ako som však vyrastala a prechádzala si rôznymi fázami, na filmy som zabudla. Spomenula som si na ne až po mnohých rokoch, keď som znovu mala potrebu utiecť. Ten dávny pocit som už však nezažila, len vlnu zahmlených spomienok a nostalgiu.

Autorka je študentkou 2. ročníka



Spomienky zabalené do vianočných filmov

HANA LUKAČINOVÁ

Čím je človek starší, tým menej pociťuje vianočnú náladu, až niekedy úplne zabudne, koľko času vlastne ostáva do Štedrého dňa. No vianočné filmy dokážu pretočiť hodiny a prebudiť v nás detskú radosť. Jednoducho sa stali neoddeliteľnou súčasťou sviatočných večerov. A hoci my starneme, ich atmosféra v nás zostáva a každoročne nám pripomína, prečo sú Vianoce výnimočné.

Rada spomínam na vianočný čas nášho detstva, keď sme si s bratom sadli na gauč, napchávali sa sladkým pečivom a sledovali na obrazovke Kevina, ako pobežuje po dome. Mohlo by sa to zopakovať aj každý rok, no nikdy to nebude mať takú atmosféru, ako keď sme boli malí. Prežívali sme film, akoby boli lupiči aj u nás doma. Veľa detí si určite pri sledovaní filmu predstavovalo, aký bojový plán by si vymysleli, keby sa ocitli v rovnakej situácii ako ikonická hlavná postava.

Prečo je *Sám doma* (1990) takou chytľavou snímkou a baví takmer každé dieťa? Úchvatné prostredie amerických ulíc, typické vianočné farby – vo vyzdo-

benom dome či na kostýmoch postáv, veľa darčiekov pod vysokým a rozsvieteným vianočným stromčekom nás jednoducho lákajú. Hoci keď vyrastieme, zrejme si uvedomíme, že naše vianočné zvyky majú väčšie čaro a všetko v tom filme pôsobí trochu umelo. Avšak dramatický dej, dojemné scény a známe piesne, napríklad *Rockin' Around the Christmas Tree* od Brendy Lee alebo *Somewhere in My Memory* od Johna Williamsa, ktorá je ústrednou skladbou filmu, nás navadia, aby sme si film pozreli znova aj tento rok.

S otcom bol a stále aj je naším favoritom film *S tebou mňa baví svet* (1983). Hoci už vtipné príhody a hlášky zo snímky dobre poznáme, stále sa na nich vieme pobaviť a spríjemniť nám náladu. Opäť príbeh, v ktorom vystupuje viacero detských postáv, má rodinnú atmosféru a riešenie na každý problém. Komu by sa v detstve nepáčilo ísť na chatu len s fotíčkami, keď nám slúbili nekonečnú zábavu?

Vždy som obdivovala, koľko snehu mali na výlete a aké vtipné situácie vedeli povymýšľať. Dnes už ne-

máme toľko snehu a nevieme si ani predstaviť toľko dní zábavy bez mobilu alebo televízora. Vnímam tento film ako peknú pripomienku toho, že zabaviť by sme sa mali vedieť aj bez technologických vymožeností, aké nám táto doba ponúka. Dej nás určite baví aj kvôli skvelým hercom a nezabudnuteľnej tanečnej kreácii Zdeny Studenkovej na pesničku *Sladké mámení* od Heleny Vondráčkovej. Na tú chceme tancovať vždy, keď skladbu začujeme.

A čo mi v detstve napokon tiež robilo Vianoce Vianocami? Štedrý deň sme väčšinou ako rodina trávili u starých rodičov a každoročne sme sa s mamou tešili na novú slovenskú či českú vianočnú rozprávku, ktorú dávali vo večerných hodinách. Platí to doteraz. Nedá sa povedať, že by sa každý rok úplne vydarila, no jednou z mojich najobľúbenejších bolo *Sedem zhavranelých bratov* (2015). Obdivovala som hlavnú hrdinku a považovala som za sympatické aj vedľajšie postavy.

Celý príbeh je postavený na rôznych poučeniach, čo sa mi v mladšom veku zdalo byť veľmi inšpiratívne. Detaily vo filme a prírodné prostredie pôsobia príjemne na našu myseľ, no a ako v každej rozprávke dobro víťazí nad zlom. A to ľudia, či už menší alebo väčší, majú radi, zázraky a čaro, ktoré príbehy priťahujú. Každý rok nové vianočné rozprávky vedľa aj prekvapiť, aj sklamať. Keď už sedím doma pred tým televízorom, dávam im šancu a aspoň nachvíľu zabúdam na starosti každodenného sveta a vnímam to pekné, čo z nich plynie. Mnohé z nich však vo mne nedokážu zanechať taký silný dojem ako filmy, ku ktorým sa vraciam už roky. Možno je to tým, že dnešné vianočné príbehy často stavajú na okamžitom efekte a predvídateľných motívoch, no len zriedka dokážu vytvoriť atmosféru a emóciu, ktorá by sa nám dokázala usadiť v pamäti.

Práve preto sa k starším vianočným filmom opakovane vraciame. Nie vždy preto, že by boli dokonalejšie, ale preto, že sú pre nás spojené s konkrétnymi spomienkami či rodinnými rituálmi. Sledujeme ich takmer automaticky, aj kvôli nadšeniu, ktoré v nás opätovne vyvolávajú obľúbené postavy a ich nezabudnuteľné hlášky. Vianočné filmy sa tak pre nás nestávajú len audiovizuálnym zážitkom, ale nositeľmi pamäte – spomienok na detstvo, na blízkych a na chvíľe, ku ktorým sa radi vraciame práve preto, že v nás stále dokážu prebudiť radosť.

Autorka je študentkou 1. ročníka



Charlie: Všetky psíčky idú do neba – divnosť môjho divného detstva

TOMÁŠ VYDARENÝ

„Všetky psy idú do neba, pretože sú lojálne a poslušné.“ Táto parafráza z filmu *Charlie: Všetky psíčky idú do neba* (1989) definuje základnú premisu animovanej snímky z roku 1989, ktorú režíroval Don Bluth s Danom Kuensterom a Garym Goldmanom. Jeho doterajšia tvorba by sa dala definovať slovami: **temný Walt Disney, hoci je známejší skôr vďaka filmu *Anastázia* z roku 1997.**

Sledujeme psa Charlieho, ktorý hneď na začiatku deja ujde z basy a ako spolumajiteľ si to namieri priamo do psieho kasína. Tam sa pravidelne konajú krsyie preteky, vo veľkom tam funguje hazard, chľastá sa a fajčí jedna radosť. Charlie je tu niečo ako celebrita – kopa priateľov, peňazí a fenky sa na neho lepia tak, že by mu aj slovenskí raperi závideli. Druhý spolumajiteľ by však chcel byť jediným vlastníkom. Basa nesplnila účel, a tak sa Charlieho rozhodne odprevadiť na miesto, odkiaľ sa nikto nevracia. V nebi má každý svoje hodiny – a tie Charlieho sa zastavi-

li. Jemu sa však vďaka tvrdohlavosti podarí hodiny pretočiť naspäť. Dostáva druhú šancu stať sa lepším psom.

Po formálnej stránke ide o dosť zvláštnu štruktúru. Akcia vyvoláva reakciu, no skoky v čase a priestore sú natoľko mäťúce, že dej miestami pôsobí až epizodicky. Je to prevažne problém druhej polovice filmu. Konanie postáv je často nevysvetlené a divák si musí sám domýšľať ich motivácie. Objavujú sa postavy, ktoré autor zjavne pridal len preto, aby nejako vybrádoval z neriešiteľnej situácie. Pôsobí to samoučelne..

Ale to nie je všetko – *Charlie* je aj muzikál. Hudobné sekvencie pôsobia, akoby boli pridané na poslednú chvíľu. Texty piesní vyznievajú amatérsky a hudba ako demo prehrané na klavíri. Dej miestami pôsobí neuspokojivo. Napriek úžasnemu námetu a konceptu je scenár jednoducho slabšia časť filmu.

Štylistika je na druhej strane úplne iná šálka kávy. Mizanscéna je kreatívna, plná hravých farieb a pokrivených perspektív. Animácia je očividne najsilnejší aspekt celého filmu. Každá postava prekypuje životom – či už ide o postavy v popredí alebo na pozadí. Ich charakter srší z každého pohybu. Animácia je živá a expresívna bez toho, aby rušila či pôsobila moc realisticky. Zvuk väčšinu času drží tempo s obrazom a zvukári vedia prekvapiť, keď sa do diela poriadne započúvate. Vivid animácia ponúka široké stylistické možnosti. Strihová skladba je miestami chaotická a ešte viac prehľbuje problém so skokmi v čase a priestore, o ktorých už bola reč.

Ako mohol byť toto jeden z mojich najobľúbenejších filmov detského panteónu, dodnes neviem. No bol schopný ma chytiť za srdce. Skôr než deťom by som ho odporučil fanúšikom animácie. Snímka výrazne čerpá zo „zlatého veku“ disneyoviek, no zároveň sa nebojí zájsť aj za hranu, až do temnoty. Téma života a smrti je tu podaná na tú dobu originálne a citlivo. Film je kuriózný, no má zvláštnu hypnotickú schopnosť udržať ma pri obrazovke. Bola to silná dávka nostalgie. Mám rád tento film, berie si to najlepšie, čo mám z 2D animácie najradšej, a pridáva svoje „korenie“ temna. Na prvý pohľad pôsobí ako niečo, čo pustíte decku, nech neotravuje a je ticho. No má silný presah aj pre dospelých, či už je to nostalgiu vyvolávajúcou estetiku alebo nikdy nehasnúcimi otázkami života a smrti. Zubatá si raz príde po každého, a čakať na ňu je pre nás hrozné. Tak si to čakanie spríjemníme niečím, čo nám pomôže pochopiť nepochopiteľné.

Autor je študentom 1. ročníka

Zoznam fotografií

Obálka – Z plagátu k filmu *Koralína* (2009). Zdroj: https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm1274647808/?ref_=tt_ov_i

s. 4 – Reklamný plagát štúdia DreamWorks Animation. Zdroj: https://www.reddit.com/r/DreamWorks/comments/1anar2b/my_dreamworks_animation_wallpaper_update_3/#lightbox

s. 6 – Ilustračný obrázok. Zdroj: <https://pixabay.com/sk/vectors/johnny-depp-upir-5178368/>

s. 8 – Ilustračný obrázok. Zdroj: <https://stuyspec.com/staff/angelina-sze>

s. 10 – Obrázok vytvorený nástrojmi AI Gemini

s. 12 – Snímka z filmu *Koralína* (2009). Zdroj: https://movie-villains.fandom.com/wiki/Beldam?file=The_Beldam.jpg

s. 14 – Screenshot z relácie Slniečko.

s. 16 – Snímka z filmu *Kocúr v čižmách: Posledné želanie* (2022). Zdroj: <https://www.imdb.com/title/tt3915174/mediaviewer/rm1117732097/>

s. 19 – Snímka z filmu *Kirikou z divočiny* (2005) Zdroj: <https://www.gebekafilms.com/fiches-films/kirikou-et-les-betes-sauvages/>

s. 21 – Snímka z filmu *Wall-E* (2008). Zdroj: [https://pixar.fandom.com/wiki/WALL%E2%80%A2E_\(character\)](https://pixar.fandom.com/wiki/WALL%E2%80%A2E_(character))

s. 23 – Snímka z filmu *Ako si vycvičiť draka* (2010). Zdroj: <https://refresher.sk/film/how-to-train-your-dragon/gallery/2>

s. 25 – Snímka z filmu *Lišiak Renart* (2005). Zdroj: https://www.imdb.com/title/tt0436710/mediaviewer/rm2180416513/?ref_=tt_ph_2

s. 27 – Plagát k filmu *Babe – galantné prasiatko* (1995). Zdroj: <https://www.acmodasi.in/amdb/movie/9598-babe-1995/images#gallery-1>

s. 29 – Snímka zo série *Monster High*. Zdroj: <https://www.cinemablend.com/new/Monster-High-Movie-Just-Took-Big-Step-Forward-90247.html>

s. 31 – Snímka z filmu *S tebou mě baví svět* (1982). Zdroj: <https://prozeny.blesk.cz/galerie/proste-fenomen/1299934/kviz-jak-dobre-znate-komedii-stoleti-s-tebou-me-bavi-svet-otestujte-se?foto=0>

s. 33 – Snímka z filmu *Charlie: Všetky psíčky idú do neba* (1989). Zdroj: https://www.imdb.com/title/tt0096787/mediaviewer/rm540312576/?ref_=tt_ph_more

frame

1/2026, ročník 25

Toto číslo edične pripravili Jasna Péterová a Oskar Khomenko
Jazyková korektúra: Zuzana Mojžišová
Layout: Žofia Ščuroková