

vystúpili do popredia cíteniu a myslenia 20. storočia primeranejšie priestorové scény.

V súbore scénografickej produkcie 20. storočia však hrali tieto hnutia len obmedzenú úlohu. Väčšina scénických výprav sa prikláňala k tradícii: maliarsky iluzionizmus v neutrálnom priestore a dekorácia ako element psychodrámy. Pre slovenskú a českú scénografiu je však príznačné, že proti kaširovanej kulise, maliarskou deskripciou ilustrujúcej prostredie a nahovárajúcej divákovi, že na scéne je skutočný život, stavala autentický materiál, ktorý nepredstieral ale predstavoval. Proti doznievajúcejmu impresívnemu realizmu s celou naivitou maľovanej kulisy vedome organizovala javiskový priestor urbanisticky a výpravu budovala s dôrazom na symbolickú výrazotvornú skratku.

Už v prvej polovici štyridsiatich rokov 20. storočia sa napríklad na scéne SND architekt Emil Belluš s Jánom Jamnickým usilovali o čistú priestorovosť scénických riešení. Ich spolupráca súvisela nielen s rodinným zväzkom a každodenným stykom, ale aj s estetickými zásadami na tvorbu scénického priestoru, úlohu svetla a farby, ako aj herca pohybujúceho sa v ňom. Spojivo medzi Bellušom a Jamnickým spočívalo na funkcionálnych zásadách tvorby priestoru. Na Jamnického mala obrovský vplyv bezkulisová scéna, dominantnosť osvetlenia, čo pomáhalo zdôrazňovať osobnosť herca. Tieto zásady boli blízke aj Bellušovi. V rámci tejto spolupráce Belluš Jamnickému poskytoval väčšinou bezplatne skicové návrhy, ktoré technicky dopracovávali majstri v divadelných dielňach. Väčšina týchto skíc sa nezachovala. Obaja sa stali priekopníkmi moderného divadla, v ktorom herec a réžia majú vrch nad popisom a dekoráciou scény (obr. 3).

autor pôsobí ako odborný asistent na ÚKAIS FA STU v Bratislave

:: Na margo V. Bahnu a architektúry v divadle a filme Lubomír Horník

Differences and particularity of architecture in film and theatre. Scenography – as abstracts (art work), emotional effect. The difference between architecture of everyday life and scenography. Area story. History of scenography. The conditions of dramatic space creation. What does the architecture bring to film and what does the film make for architecture? The difference between theater space and film space.

Stretám sa s kolegom, architektom Vladom Bahnom v diskusii o ďalšom zvláštnom a osobitom vzťahu architektúry s umeniami, teraz s filmom a divadlom. Aké sú rozdielnosti? Aké osobitosti? Čím pôsobí architektúra scény a architektúra reálna?

Budeme sa zaoberať architektúrou, ktorá sa v reálnom svete neužíva, napriek tomu jej účinok je okamžitý a silný.

Scénografia ako výtvarné dielo používa výrazové prvky a výrazové prostriedky výtvarného umenia: čiaru, farebnú škvrnu, sústavy čiar a farebné kompozície, tvary a imaginácie určitých realistických objektov a vystavením „plochých“ obrazov do priestoru javiska jeho trojdimenzionálnu imitáciu podporenú svetlom. Pritom rozličné časti sú koncipované aj tak, ako správne tvrdí autor, aby aktivizovali určité emotívne stavy: pocity pohody, radosti, napätia, ale aj nepokoja, smútku a rozhorčenia, nostalgie. Sú skratka dynamizujúcimi prvkami.

Vývoj architektúry sa pohybuje svojím vlastným smerom, intenzívne využívajúc nové technológie, materiály a konštrukcie v stavebníctve. Keďže sa pohybujeme na pomedzí multimédií a divadla, teda dramatických umení, technologický pokrok v tejto oblasti (aj TV a filmu) by na realizovanie architektonických kompozícií a ich vnímanie recipientom nemal mať vplyv. Chceme tým povedať, že sémantika architektúry sa za žiadnych podmienok nemení. Napriek tomu je rozdiel medzi architektúrou dramatickej scény (scénografiou) a architektúrou nášho každodenného života zásadný. Vysvetlenie týchto rozdielov si vzal za úlohu aj autor úvahy.

Architektonické dielo všeobecne evokuje osudy, epochy, históriu, ale nereprezentuje neskoršiu súčasnosť aj napriek momentu modernizácie, teda „prispôsobeniu“ (rekonštrukcii). Je trvácne (relatívne) a keďže jej vek ďaleko presahuje vek ľudský, nemôže flexibilne vyjadrovať aktuálne jednotlivé civilizačné a sociálno-spoločenské stavy a stupne histórie a ľudskej existencie. Ale architektonické dielo si pravdepodobne takúto ambíciu ani nekladie.

Architektúra scénická, aj keď verná svojmu pôvodnému určeniu, sa však stáva momentálnou, chvíľkovou, jej trvanie, podmienené druhu umenia podlieha pomínelosti – časovosti dramatického útvaru. Priestor a kompozícia, určujúce parametre architektonického diela, sa menia na silno emotívny fenomén v súlade s prezentáciou syžetu, príbehu dramatického diela. Ako výstižne tvrdí autor, architektúra scény v dramatickom produkte nezobrazuje ani zďaleka realitu.

Najskôr si však vysvetlíme, o čom vlastne kolega Vlado Bahna píše. Aj keď predmetom jeho príspevku je architektúra vo filme a divadle, je potrebné si uvedomiť, že aj uplatnenie architektúry a vôbec tvorba divadelného priestoru a priestoru filmového sa dosť zásadne odlišujú. Napriek tomu, že obidva umelecké druhy patria do jednej skupiny dramatických umení, teda umení, ktorého produkty sú výrazne podmienené

časom a ich pôsobenie je obmedzené. Určité vysvetlenie môžeme nájsť v histórii – teda doplníme úvahy autora o krátky exkurz.

K vplyvu rozličných hnutí v architektúre (výtvarnom umení) môžeme dodať, že aj scénografia a jej prejavy silno podliehali (tak ako napokon všetky výtvarné smery) spoločensko-politickej situácii a preto aj najväčšie počiny scénografov nájdeme v devätnástom, event. dvadsiatom storočí.

Za určitý medzník vo francúzskom divadle 19. stor. môžeme považovať uvedenie *Hernaniho* (1830) od V. Huga. Samotná hra nielen potvrdila režiséra ako profesiu, ale vytvorila priestor pre výtvarníkov scény a ich zásluhou dostala dekorácia charakter skutočného obrazu. Technický pokrok prinášal nové druhy osvetlenia (eliptické reflektory) a to podporovalo nové typy scénických priestorov, ktoré posilňovali emotívnosť určitých akcií – tajuplné zákutia, vytvárajúce „rembrandtovské“ polotiene, či vyčlenené akčné polia. Dokonca sa využíval aj Daguer-Niepeceov vynález daguerrotypie, fotografie na sklenených platniach (*Opera Aladin, čiže čarovná lampa*, 1822 v Comédie-Française). Vstupom rafinovaných svetelno-dekoračných trikov v dobe romantického divadla a objavením sa režiséra ako skutočnej autority v inscenácii, uvoľnil sa skutočný príval nových architektonických scénických variácií na európskych scénach. Prejavilo sa to hlavne odrazom abstraktného symbolizmu, ktorý sústredil kompozíciu na kľúčový priestor javiska, priviedol sem pozornosť diváka, aby na neho práve tu zaútočil emotívnym arzenálom hereckých výkonov.

Koncom 19. stor. prišiel Adolf Appia (1862-1928) s novou koncepciou scény – odmietol dekoráciu, ako klamlivú pastvu pre oči a všetku malebnosť na scéne nahradil trojrozmernou praktickou konštruovanou dekoráciou, ktorá bola schopná podporovať maximálne rozvinutie javiskovej akcie. Vyhlásil, že podstatnou vecou v divadle je dramatické dianie, motivované prítomnosťou osôb v hre na javisku. Odôvodnil to tým, že réžiu treba založiť na prítomnosti herca a z dejiska drámy treba odstrániť všetko, čo by tejto prítomnosti protirečilo. Ale bez čoho by sa javiskový priestor nebol zaobišiel, bolo svetlo. Po objave elektrických lúčov svetlo výrazne zasiahlo do vytvárania priestoru a stalo sa formatívnym prvkom scény a účastníkom dramatického diania. Maxa Reinhardta (1873-1943) zaujalo svetlo tak, že vytvoril vo svojich réžiách metódu svetelných kontrastov pred monochrónnym pozadím, čím významne zapojil do výtvarného pojatia scény kostým herca a obmedzil účinok „architektúry“. Krokom k dynamike scény boli rozličné otáčavé javiská, pohyblivé časti, či mechanicky preskupujúce sa kulisy. Reinhardt presadzoval túto novú „mechaniku“ a dokonca zrušil obvyklý rámec scény, vyšiel s dejiskom do hľadiska alebo využíval dokonca cirkusové dispozície (*Kráľ Oidipus*, 1919).

Opačné tendencie presadzoval Gordon Craig (1872-1960), autor myšlienky „čistej divadelnosti“ oslobodenej od jarma literatúry, hudby, maliarstva a prejavujúcej sa iba v scénickom umení, ktoré podľa neho netvorí hra hercov, ani text, ani réžia, ani tanec, ale gesto, ktoré je dušou hry, slová, ktoré sú telom drámy, línie a farby, ktoré podmieňujú existenciu dekorácie a rytmus, ktorý je podstatou tanca. Teda „nijaký realizmus, ale štýl!“ Z uvedených prvkov vytváral Craig akúsi „architektúru“ hry, homogénny celok.

Richard Wágner (1813-1883), architekt, režisér, dirigent, výtvarník, básnik a skladateľ bol známy aj svojim výskumom divadelnej architektúry a keďže podstatne podliehal romantizmu, preferoval réžiu a dekorácie na úkor dramatického textu. Úsilie o „kolosálnu“, či už monumen-

tálnymi scénami alebo davom účinkujúcich (napr. *Zázračná hra*, 1927) v scénických realizáciách aj v teoretických koncepciách vyústili do syntetického divadla, ktoré Walter Gropius, architekt nazval v r. 1926 „Totaltheater“ a ktoré odštartovalo početné štúdiá a polemiky o novej divadelnej architektúre.

Expresionizmus vznikol ešte pred 1. svetovou vojnou, ale objavil sa v dramatických dielach 20-tych rokov 20. storočia v humanistickejšej, ale aj presvedčivejšej forme, poprevracal naruby všetky perspektívy a vďaka prehnanému líčeniu postavil do protikladu zmučenú masku postavy a ľudskú tvár. Stavba – teda architektúra s deformovanou perspektívou a prekvapujúcimi tvarmi vyvolávala skľučujúcu atmosféru, útočila na emócie a evokovala zvedavosť a napätie. Tak isto ako v divadle aj vo filme sa objavili diela (ktoré dnes patria do Zlatého fondu kinematografie) reprezentujúce avantgardu dvadsiatych rokov a nemecký expresionizmus vo svojej najčistejšej forme.

Stručné obzretie do histórie scénického výtvarníctva naznačilo, ako úzko súvisí javisková „architektúra“ s dramatickým dielom – divadlom, že je jeho súčasťou v neoddeliteľnom zväzku, že je realizovaná za účelom emotívneho útoku na diváka „zvonka“.

Ak by sme chceli uviesť určitú kategorizáciu, môžeme aj povedať, že divadelná scéna spĺňa podľa predstáv dramaturga či režiséra podmienky

- A) vytvorenia historického priestoru (hry s klasickým námetom),
- B) vytvorenia priestoru navodzujúceho náladu, emócie (abstraktný priestor),
- C) účelového priestoru (odnože aj historického) napr. rozličné inscenácie muzikálov, napr. *West Side story*.

Pritom je nevyhnutné, aby sa dodržal určitý rytmus dramaturgie a réžie, ktorý zjednocuje napríklad rustikálny príbeh s reálnymi prvkami scény, alebo psychologicky náročnejší dej s abstraktnejšou scénou.

Divadlo a film, napriek svojej podobnosti a príslušnosti do skupiny umení dramatických, sú umenia veľmi rozdielne. Nielen používaním zložitých technických prostriedkov, ale hlavne výsledným produktom a jeho vytváraním, ktorým je v jednom prípade „filmový“ príbeh a v druhom divadelná hra.

Počiatky filmovej scény však nájdeme v divadle. Divadelný riaditeľ, režisér, herec, producent a iluzionista Georges Méliés (1861-1938) je často označovaný za kúzelníka filmového plátna. Pravdou však je, že je určite otcom hraného filmu (aj keď prvú „hranú“ filmovú epizódu *Postriekaný striekač*, 1895, natočili Lumiérovci). Spôsobilá to malá porucha kinematografu (kamery) – zaseknutie filmu. Omnibus, ktorý prechádzal pred kamerou, vystriedal pohrebný sprievod. Vznikol tak „stop-trik“, najjednoduchší z filmových trikov. Nielenže aktivizoval celú plejádu zložitejších trikov, ale bol základom aj pre filmovú skladbu a formátovanie záberov (samozrejme oveľa neskôr).

Pre nás je však dôležité, že Méliés použil svoje divadlo (Divadlo Roberta Houdina v Montreuil pri Paríži) k prvým inscenovaným hraným epizodkám a založil tak prvý filmový ateliér (1897). Reportáže bratov Lumiérovcov z reálneho života dostali vážneho konkurenta a vlastne zachránili film pred zabudnutím, lebo divákov prestali zaujímať príchody vlakov, štátne návštevy a dokonca aj záznamy zo športových podujatí. Méliés priniesol do jarmočnej produkcie krátkych spravodajských šotov prevratnú zmenu: inscenovaný a vymyslený príbeh – hraný film.

Méliésovým ateliérom bolo divadelné javisko a všetko sa odohrávalo ako v divadle – v celkovom pohľade kamery z jedného miesta (ak

neakceptujeme občasnú zastavenia „kamery“ pri tvorbe trikov). Môžeme teda povedať, že Meliésove filmy boli natočené divadelné predstavenia. S kulisami a „papierovým“ priestorom. Až neskôr, objavom detailného záberu (Griffith, Eještejn) a zmeny pozície kamery bolo možné zasiahnuť do konštrukcie a kompozície scény.

V r. 1920 vznikol jeden z najčudesnejších filmov histórie, reprezentant nemeckého expresionizmu, *Kabinet doktora Caligariho*, režiséra Roberta Wieneho. Príbeh o zločinnom riaditeľovi blázinca a jeho chovancovi predznamenáva obdobie hororov – bláznov, homunkulov, rozličných strašidiel a tragických osudov (*Golem, 1920, Unavená smrť, 1921, Upír Nosferatu, 1922, Dr. Mabuse, 1922*). Prostredie, filmový priestor bol dielom troch expresionistických výtvarníkov zo skupiny Der Sturm (H. Warm, W. Röhring, W. Reinmann). V ich podaní miesto deja stratilo charakter kulisy a stalo sa nosným prvkom. Výrazná deformácia perspektívy, záhadné striedanie plôch svetla a tieňa, ktoré je vlastne namaľované na dekoráciách a nie je výsledkom svietenia, vytvárajú bizarný svet, ktorý priamo korešponduje s príbehom: riaditeľ blázinca hypnoticky ovláda mladého chovanca Cesara, aby v hypnóze páchal rozličné násilnosti. „Bábka“ Cesare a „živá“ kulisa (domy, ulica, tiene) reprezentujú práve tú divadelnú emotívnu súvstažnosť, ktorou si dramatické dielo získava diváka. Dodajme, že organická architektúra prostredia si aj od hercov vyžiadala, aby sa pohybovali strnulo, neprirodzene a tak vzniklo čosi ako pantomíma (nezabúdajme, že vtedy ešte film nerozprával). Intenzívny emotívny efekt filmovej scény je, pravda, zdôraznený hlavne celkovými zábermi, kde má pôsobnosť najväčšiu. Nie je to však zámer. Do približne polovice dvadsiaty rokov pripomínali filmové priestory divadelnú scénu a nakrúcať sa väčšinou v celkových záberoch.

Vývoj filmovej architektúry všeobecne prebiehal v silnom konflikte tvorivosti a reality: architektúra podnietená realitou a film ako odraz reálneho sveta – a proti ním invencia tvorcov: režiséra a architekta scény so svojimi predstavami a inšpiráciou naskrz nie realistickými.

Rozdiel medzi scénou divadelnou a filmovou si uvedomíme pri návšteve filmového ateliéru. Zistíme, že akčný priestor je z praktického hľadiska nepochopiteľne rozdelený. Príčina je v postupe vzniku filmového príbehu: nakrúcania po záberoch. Film vznikne spojením záberov rozličnej veľkosti a dĺžky do scén (obrazov) a spojením scén do súvislého filmového príbehu. Aj štrukturalizácia filmu je úplne odlišná od divadla: od políčka, záberu, obrazu, sekvencie až po hotové dielo. Teda filmový priestor je atomizovaný rozzáberovaním a to umožňuje pri realizácii rozličné zmeny, úpravy a korekcie scény, dokonca bližšie zábery sa vôbec nemusia odohrať v priestore jednej scény, ale úplne niekde inde. Filmový priestor vznikne vlastne až v strižni, kde sa zábery z jedného obrazu-scény, pospájajú do zmysluplného celku.

Divadelný priestor je celistvý pre jednotlivé scény a keďže divadlo nepozná „záber“, musí použiť na imitáciu prechodov, akcií a zvýraznenie psychologických hnutí protagonistov iné prostriedky. V spomienkach a pocitoch divákov zostáva celok scény viac ako „akčné“ detaily protagonistov vo filme.

Autor V. Bahna rozvíja zaujímavú otázku – čo architektúra prináša filmu a čo film robí pre architektúru. Odpoveď nájdeme aj v porovnaní filmovej scény v rozličných žánroch. Filmové príbehy z histórie vyžadujú dobovú scénu a realie v dobovom štýle. Ak divadelná scéna používa dominujúci detail ako prezentáciu doby, v ktorej sa príbeh odohráva, vo filmovej scéne sa objavuje predmetný detail v rámci určitého záberu len akoby „mimochodom“ – niekedy je len doplnením kompozície

záberu, inokedy je niečím významným v rámci deja (detailný záber na románsky stĺp, ktorý skrýva napr. tajnú schránku). Dejisko filmu (historický priestor) sa v určitých momentoch objaví v celkových, resp. polocelk. záberoch, aby orientovali diváka a „presvedčili ho“, že je na správnom mieste.

Rozdiel medzi divadelnou a filmovou scénou je aj v spôsobe percepcie – divadelnú hru vnímame komplexne – po zdvihnutí opony sme prevzatení malebnosťou a vtipom scénografa, uchváti nás výkon hercov. Vnímame inscenáciu ako komplexný, časovo obmedzený výtvarno-dramatický príbeh, sme vyrovnaní s tým, že vidíme „hru“, imagináciu, neskutočnosť.

Film rafinovanosťou skladby záberov deklaruje skutočnosť – reálnu scénu – priestor, protagonisti sú „skutoční“ ľudia – rozhnevaní, veselí, rozhorúčení, spotení, zarastení, uzimení, všetko vidíme v detaile, akoby sme stáli vedľa nich. Skutočná je aj scéna – interiér izby, ulice mesta, západ slnka, dážď, horúčava, fujavica, tropický prales a more.

Mágia filmu je dokonalá a nenapodobiteľná – vtahuje nás do deja a my prežívame príbeh s protagonistami.

Realnosti filmového príbehu zodpovedá teda aj filmová architektúra (a teraz je to úplne presné), pretože pracuje s reálnymi objemami (stavbami, kulisami), ateliérovú stavbu dopĺňa stavbami „v reále“ – nakrúca sa v skutočnom lese a na skutočnom mori.

Ak by sme chceli charakterizovať účinok filmu na diváka, jeho útok smeruje, na rozdiel od divadelného diela, „zvnútra“. Je to preto, že film vzniká vlastne v divákovej mysli – tam sa spájajú emotívne efekty z jednotlivých scén a vytvára sa celok. Až keď absolvujeme projekciu postupne všetkých filmových scén, dokážeme čosi o filmovom diele povedať.

Na záver ešte niekoľko slov o filme ako „siedmom“ umení. Film je umenie syntetické, lebo prevzalo výrazové prostriedky zo všetkých starších, „pôvodných“ umení: z tanca pohybu, z poézie reč a príbeh deja, z maliarstva a sochárstva (architektúry) scénu a výtvarno a bez hudby to vlastne vo filmoch už nejde. Podobne aj divadlo, ktoré je s filmom v skupine dramatických umení. Film má však navyše špecifické výrazové prostriedky (kamera, veľkosť záberov, strih a pod.), ktoré ho robia „privilegovaným“, lebo dokáže diváka vtiahnuť do svojho sveta, do sveta snov, fantázie a dobrodružstva.

autor je docent – pedagóg na KPaMD FA STU v Bratislave

LITERATÚRA

MOUSSINAC, L.: *Divadlo od počiatku po naše dni*. SVKL Bratislava, 1965.
TOEPLITZ, J.: *Dějiny filmu 1*. Panorama Praha, 1989.