

Miera štylizácie

Pod pojmom **štylizácia** vo zvukovej dramaturgii rozumieme:

1. jednotný osobitý spôsob spracovania diela,
2. esteticky účinnú metódu deformácie v umeleckom zobrazení skutočnosti.

Každé audiovizuálne dielo je útvar istým spôsobom štylizovaný. Zachycovaná realita sa rôznym spôsobom štylizuje v zhode so zámerom tvorca. Označenie **štylizovaný zvuk** alebo obraz si v podstate môžeme vysvetliť ako nápadnejší odklon od realistickej polohy dosahovaný *výraznou deformáciou* prostriedkov.

Jednou z možností štylizácie zvuku či obrazu je ich zámerne rozporný vzájomný vzťah, t.j. **kontrapunktické spojenie zložiek**, ktoré sami osebe hlbšie štylizované nie sú.

Príkladom toho je scéna z filmu Miloša Formana *Amadeus*, keď Mozart na smrteľnej posteli diktuje Salierimu partitúru svojho *Requiem*, a zároveň s horúčkovo sa rodiacou hudbou túto hudbu počujeme v skutočnej zvukovej podobe.

Iný príklad je vo filme *Chod' a pozeraj sa (Idi i smotri, 1985, réžia Elem Klimov)*.

V sekvencii, keď mladý bieloruský chlapec Fljora prechádza vojnou spustošenou krajinou, nad jeho hlavou prelieta skupina nemeckých lietadiel. Zvuk ich motorov však nepôsobí hrozivo, práve naopak. Zvuk je jemný, mierne hojdavý, skoro akoby to bola uspávajúca melódia spevu. Tým väčší kontrast následne nastáva v momente bombardovania, ktoré chlapca a jeho družku naplno zasiahne. Originálne je tu tiež podaný následok explózie – ohlušenie. Všetko, čo chlapec následne počuje, je výrazne skreslené, zvuk pripomína známy pocit vodou zaľahnutých uší. Chlapec si inštinktívne prikrýva uši oboma rukami, a z nich, akoby z rádiových slúchadiel počuje pískanie a zmes rôznych deformovaných zvukov, dokonca aj úryvok akejsi častušky.

Niekedy je možné zvláštne vyznenie scény dosiahnuť aj prostým vypustením všetkých reálnych zvukov zobrazovaného prostredia okrem akčného ruchu spojeného s postavou. Napríklad muž ide na bicykli mestskou ulicou, celá dopravná situácia okolo neho však prebieha v úplnom tichu. Jediný zvuk, ktorý je počuť, je výzvanie mužovho bicykla. Aktér sa tak v obraze stáva centrálnym bodom, je akoby pod lupou a divák automaticky sústreďí úplnú pozornosť práve na neho.

V zásade je teda možné v zvukovej zložke audiovizuálneho diela uplatniť štylizáciu dvojakého typu – štylizáciu:

1. **premenou zvuku** (úpravou jeho pôvodnej podoby),
2. **zámenou zvuku** (nahradením zvukom celkom iným, prípadne tichom).

Konkrétna potreba štylizácie závisí od povahy a poslania diela. Stanoviť teda vhodnú **mieru štylizácie** je záležitosťou estetického citu, vzájomného zladenia jednotlivých výrazových prostriedkov.

Zo základných druhov zvuku je najabstraktnejším umeleckým prejavom **hudba**. (Obrazová zložka, opierajúca sa o predmetné zobrazenie reality, býva svojou povahou neporovnateľnejšie konkrétnejšia.)

Všimnime si napríklad **filmové a televízne adaptácie oper**, kde sa scény pôvodne divadelné prenášajú do exteriérového prostredia. Spievané slovo, ako vysoko štylizovaný slovný prejav, ktorý bol skladateľom myslený v spojení so štylizovanými prostriedkami divadla, sa tak môže ocitnúť v rozpore s popisnou realnosťou obrazu. Operný spev tak pôsobí neprirodzene až groteskne, a dramatická sila hudby a slova sa oslabuje.

Avšak voľnejšia väzba hudobnej zložky s obrazom, myšlienkovú silnú hudbu a presvedčivú interpretáciu dokážu preklenúť spomínané rozpory. Takýmto príkladom je filmová verzia Mozartovej *Čarovnej flauty (Trollflöjten, 1974, Ingmar Bergman)*, kde priestory barokového divadla podporujú hudobný výraz opery a spolu s vynikajúcimi výkonmi aktérov sa tak dosiahol vrcholný dramatický účinok. Majstrovský príklad filmovej adaptácie opery vytvoril tiež Franco Zeffirelli v *Othellovi Giuseppe Verdiho (Otello, 1986, Franco Zeffirelli)*. Kamera tu pracuje s reálnym prostredím, zábery sú však výtvarne komponované tak, že pripomínajú živé maliarske plátna. Do hudby sa zapája zložka reálnych ruchov, a napriek tomu celok vyznieva jednotne a spolu

s geniálnou hudbou a špičkovým obsadením interpretov sa tak stáva pôsobivou hudobnou drámou, čo je v tejto audiovizuálnej podobe jednoznačne účinnejšie než v bežnej javiskovej inscenácii.

V modernej forme hudobnodramatického žánru – v **muzikáli** – väčšinou k spomínanému nesúladu nedochádza, aj keď sa dej odohráva v reálnom prostredí. K tomu, aby hudba vstupovala do deja nenásilne, slúžia v dobrom filmovom muzikáli nielen logické dejové zapojenie speváckych a tanečných čísel, ale tiež primeraná štylizácia. Výkony aktérov by mali byť prirodzené, bez operných manier. Štylizujú sa teda do polohy bližšie zobrazovanej realite. Samotný štýl muzikálovej hudby je masovo zažitý, blízky bežnej „hudbe všedného dňa“.

Problém štylizácie sa týka tiež spojenia obrazu s hovoreným slovom a s ruchmi. Ak je obraz väčšou mierou štylizovaný, dostáva sa s reálnym ruchom do rozporu.

Príkladom vysoko štylizovanej obrazovej zložky je **animovaný film**, kde sa reálne ruchy obvykle nahrádzajú hudobnou zvukomalbou či ruchmi štylizovanými – upravenými alebo umelo vytváranými. Umelo vytvárané *abstraktné zvuky* vo funkcii akcentu, predelu, signálu, jinglu atď., sa stali priam typickou súčasťou počítačových hier a televíznych relácií pracujúcich s počítačovou animáciou a virtuálnou realitou. Mali by však slúžiť ako nenápadná zvuková podpora obrazu, nemali by pôsobiť vtieravo, či dokonca parodicky, mať neúmernú hlasitosť a pod.

Taktiež v **hovorenom slove** veľmi záleží na správnom odhade miery štylizácie. Bohatý výrazový register reči poskytuje množstvo rôznych odtieňov prejavu. Výraz hovoreného slova by mal zodpovedať téme, štýlu a poslaniu diela.

Zaujímavá deformácia výrazových prostriedkov za účelom štylizácie (**synchronnosť dialógu**) sa nachádza vo filme *Lekcia Faust (Lekce Faust, 1994, Jan Švankmajer)*, kde česká zvuková verzia je dabovaná na anglicky hovorený obraz. Nezhoda medzi pohybom úst a zvukom reči, čo sme inokedy zvyknutí hodnotiť ako technický nedostatok, sa však v tomto prípade ako chyba javiť nemusí. Hlavná postava filmu (herec Petr Čepek) sa nechcene dostáva do úlohy Fausta v absurdnom divadle, mení sa na bábku a začína aj hovoriť podobne nesynchronne či kvázi synchronne ako ostatní členovia drevenej hereckej spoločnosti.