

KRÁSNÉ BYTOSTI

PRACOVNÍ LIST PRO STUDENTY

Island, Dánsko, Švédsko, Nizozemsko, Česko / 2022 / 123 min. / režie: Guðmundur Arnar Guðmundsson

Před projekcí

Prohlédni si plakát k filmu. Jsou na něm zobrazeni čtyři chlapci. Jak na tebe působí situace, ve které jsou zachyceni? Utíkají před něčím, nebo hrají nějakou hru? Jaké pocity v tobě vyvolává levá horní polovina plakátu, červánkové nebe?



Film byl uveden na řadě významných filmových festivalů. Na Berlinale se prezentoval úplně jiným plakátem než v českých kinech. Jaké pocity v tobě vyvolává druhý plakát? Možná jste si všimli, že fotografie chlapců byla focena proti slunci – tak většina z nás nikdy nefotí. Jaký je v tom podle vás záměr?

Film *Krásné bytosti* se odehrává na Islandu. Se svými přibližně 300 tisíci obyvateli patří Island k nejřidčeji osídleným evropským zemím. V hlavním městě Reykjavíku žije více než $\frac{1}{4}$ obyvatel ostrova. A právě na jeho periferii se odehrává i příběh filmu. Věděli jste, že Islandané používají tzv. výhradní tykání? To znamená, že vůbec neužívají zdvořilostního vykání, v žádných situacích. Znáš o této zemi nějaké další zajímavosti? Poděl se o ně se svými spolužáky.

Poznáš na slepé mapě severní Evropy, kde leží Island? Dokážeš určit další země, které se vešly do výřezu?



Po projekci: Kdy se příběh odehrává?

V průběhu projekce vás možná napadlo, že se film neodehrává tak úplně v současnosti. Styl oblékání se tolik neodlišuje, ale podle určitých náznaků bychom mohli říci poměrně přesně, kdy se film odehrává. V jedné scéně vidíme drátový mikrofon televizního reportéra (00:08:50), pak stolní počítač (00:44:41), a nakonec tlačítkový mobilní telefon (00:45:00).



O čem to vlastně bylo?

Mezi filmaři se říká, že na začátku tvorby každého filmu by mělo být nejprve formulováno téma, poselství adresované divákům, od kterého by se měl celý příběh odvíjet. V *Krásných bytostech* ale můžeme silných témat vypožorovat více. Jaké je pro vás to nejdůležitější? Jaká linie příběhu vás nejvíce zasáhla?

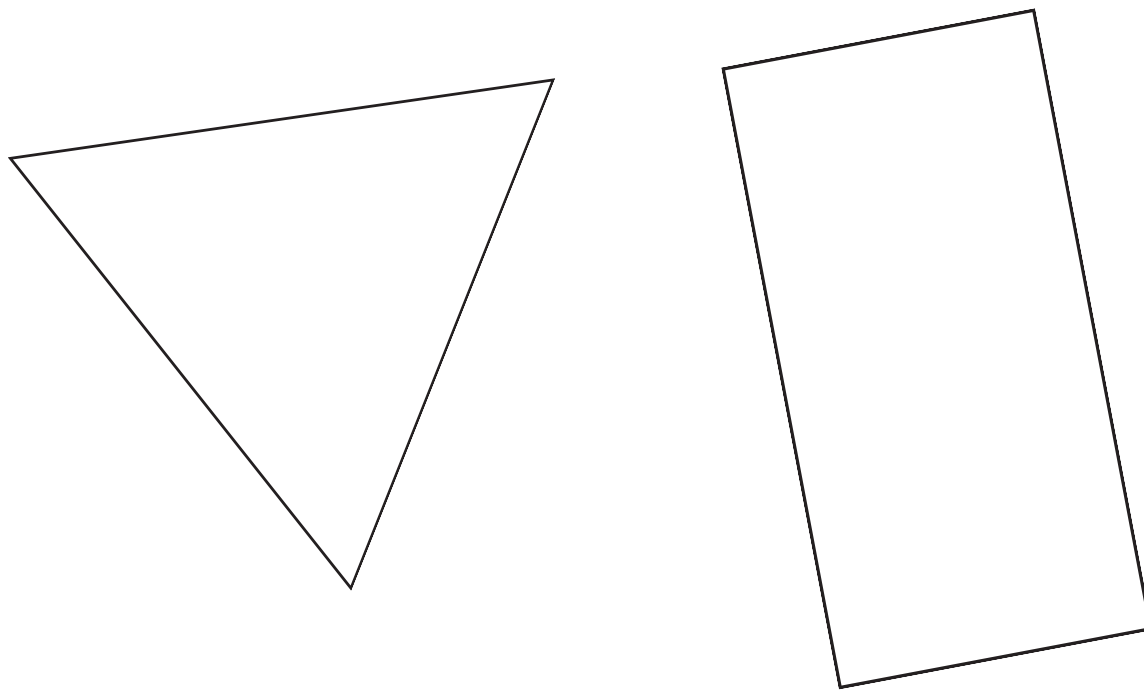


Nejprve diskutujte ve dvojici. Poté zkuste přednést spolužákům to, na čem jste se s shodli, nebo naopak neshodli. Neexistuje špatná odpověď. Důležité je formulovat svůj názor.

Role v partě

Na začátku filmu jsou součástí klučičí party Konni (K), Addi (A) a Siggi (S). Později se k nim přidává Balli (B). Každý z nich zastává v partě nějakou roli. Ve chvíli, kdy se ze tří členů parta rozroste na čtyři, tak se o něco promění dynamika celé skupiny. Zkuste využít tyto dva obrazce a zanést první písmena

chlapeckých jmen na jejich vrcholy tak, abyste znázornili postavení a vztahy mezi členy party. Svou volbu zkuste vysvětlit. Všímejte si toho, jaké mají kluci postavení ve skupině (na kterém jsou vrcholu), ale také jak se liší vztahy mezi nimi (jednotlivé strany).



Co už je moc, a co je ještě v pořádku...

Každý z chlapců v Konniho partě řeší doma nějaké problémy a v kruhu kamarádů se snaží přijít na jiné myšlenky. Chlapcům je kolem čtrnácti let. Experimentují s alkoholem, drogami, vrhají se do konfliktů po hlavě. Zkuste se zamyslet nad realitou stejně starých kluků a holek v dnešní České republice. Co vám z jejich způsobů trávení volného času přijde přes čáru, a co je běžné i ve vašem okolí? Zkuste do grafu vyhocenosti zanést, jak se k jejich chování stavíte. Stačí označit místo. Podél grafu pak můžete dopisovat slova (cigarety, alkohol, drogy, násilí atd.), která vystihnou, co je pro vás přijatelné, co je na hraně, a co už za ní.



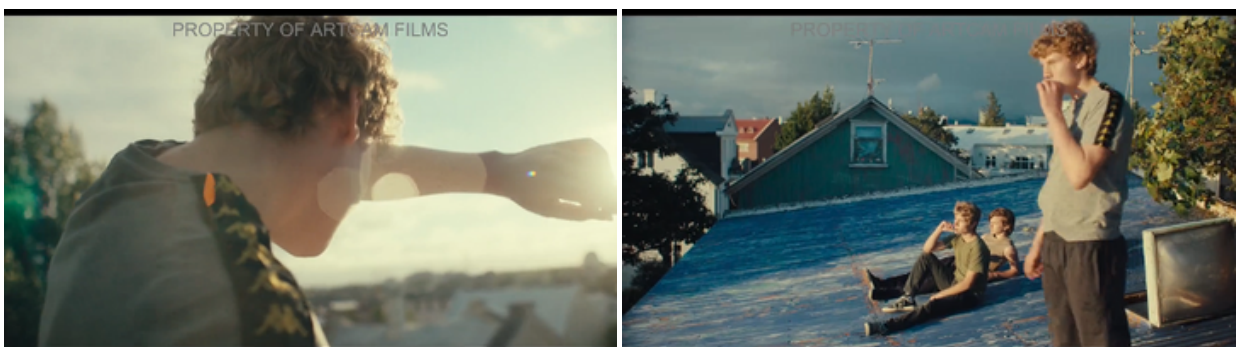
Film, to není pouze téma, příběh a postavy

Víte, co se skrývá pod pojmem filmová řeč? Slyšeli jste už někoho tento pojem použít? Když filmaři pracují na filmu, mají před sebou stovky a tisíce tvůrčích i organizačních rozhodnutí. Nestačí, aby měli jasno v příběhu a postavách. Musí se věnovat kamerové práci, zvukové složce, střihové skladbě. Možná vám to tak na první zhlédnutí nepřipadá, ale Krásné bytosti mají velmi pečlivě promyšlenou práci s výrazovými prostředky filmu, což dodává filmu nezaměnitelný styl. Podívejme se na několik záběrů z filmu a všimějme si toho, co jindy ve filmech často přehlízíme.

Rvačka na benzínce (00:16:05; 00:16:14) patří k vypjatým momentům filmu. Zkuste popsat, jak se ve scéně pracuje s kamerou? Jaké barevné odstíny v ní převažují? Jaké ruchy slyšíte ve zvukové složce? Jak byste popsali střihovou skladbu?



Naproti tomu scéna, ve které chlapci pokuřují na střeše Balliho domu, se odehrává úplně v jiné atmosféře (00:32:28; 00:32:31). Čím to je, že na nás tak působí? Samozřejmě, že je to také tím, že se zde chlapci neperou. Všimněte si ale opět toho, jak zde filmaři pracují s kamerou, jaké barevné odstíny ve scéně převažují, co slyšíte ve zvukové stopě. Srovnajte střih této scény s tou předchozí.



Magický realismus po islandsku

Za magický realismus je označován umělecký směr, který velkou měrou zpopularizoval ve své literární tvorbě spisovatel Gabriel García Márquez – zejména svým románem *Sto let samoty*. Pro díla magického realismu je typické, že do reality vstupují nadpřirozené jevy. Divák se ale necítí jako při četbě fantasy nebo sci-fi. Nadpřirozeno se stává takřka uvěřitelným. Tento zvláštní jev vstupuje i do filmu *Krásné bytosti*. Addiho matka věří v nadpřirozeno – on je k tomu skeptický. Autorská stylizace filmu nabízí příležitost pro nalezení spojitostí mezi zdánlivě velmi vzdálenými oblastmi umělecké tvorby. V případě filmu *Krásné bytosti* se ale takový „oslí můstek“ pro didaktický rozměr opravdu nabízí.

Snové momenty jsou ve filmu motivovány různým způsobem. Principy magického realismu nás vedou jako diváky k tomu, že si nemůžeme být zcela jisti tím, odkud se nadpřirozené jevy před našimi zraky vyjevují. Addiho matka vstupuje synovi do snů (00:54:03), které mají až mystickou či věšteckou povahu. V příběhu se dozvídáme, že matka určitými viděními sama disponuje. Další záběr nás vede k jinému čtení. Addi požil halucinogeny (01:03:55). Zničehonic může manipulovat krajinou. Je nám jasné, že je to způsobené jeho halucinacemi, ale konzumace drog nás znejistí při dalším čtení jeho vizí. Jsou tyto vize plodem „daru“, a nebo pouhou psychózou z užívání drog?



