

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE "SOUND EFFECTS"
studenta Miroslava Chaloupky

Na začátku tohoto oponentského posudku si dovoluji citovat ze Závěru bakalářské práce:
"V práci jsem zmapoval základní postupy užívané při tvorbě zvukových efektů v současné audiovizuální tvorbě. V první části jsem rozdělil "sound effects" dle dramaturgického užití, kde jsem výrazně čerpal z knihy profesora Ivo Bláhy. Ve druhé části jsem pojmenoval základní skupiny zvukových efektů podle technologického užití a tvorby. Do této části jsem zařadil nejen konvenční metody zvukové tvorby v kinematografii, ale zmínil jsem i postupy, které kinematografie přejímá od herního průmyslu (využití procedurálního audia). Ve třetí části této bakalářské práce jsem popsal a prakticky demonstroval postupy, které se používají při tvorbě zvukových efektů. V poslední, čtvrté části této práce, jsem se zaměřil na emocionální působení zvukových efektů a postupů ovlivňující prožitek a vnímání diváka."

A právě takto strukturovaná bakalářská práce při rozsahu 32 stran popisuje od každého něco, kapitoly se tak stávají nedotaženými, neucelenými a bohužel, jsou tím opomíjena v některých případech i základní fakta. Nedostatečné vymezení mantinelů způsobuje ve čtenáři pocit nedopovězených teorií, držících se základních principů šířeji nerozvedených, pro čtenáře místy nesrozumitelných.

Příkladem pro mne byla kapitola "Emocionální působení zvukových efektů" popsaných jen právě na 4,5 stránky, kdy např.: kapitola 6.1. *Vliv ruchů na vnímání plynutí času* se tím stala pro mne nesrozumitelnou.

A podobné je to i u některých dalších kapitol - kompilace neucelených teorií, dále nerozvedených. Např.:

V kapitole 5.2. *Časová expanze, komprese a změna ladění* najdeme teorii: "Pro tyto typy úprav je dobré mít zdrojové materiály nahrané ve vyšší než běžné vzorkovací frekvenci (96kHz). Na kvalitu výsledného vzorku má vliv i zvolení správného algoritmu používaného procesoru." A už se čtenář dále nedozvídá PROČ?. Proč je dobré použít vyšší vzorkovací frekvenci než běžnou vzorkovací frekvenci? Co je to "běžná" vzorkovací frekvence? V takto postavené větě čtenář nabývá dojmu, že "běžná" vzorkovací frekvence je 96kHz.

V kapitole 5.1. *Vrstvení věta*: "Je dobré mít na paměti to, že sounddesignerovi nejde o to vytvořit nejvrstvenatější a nejdynamičtější zvuk, ale zvuk takový, který věrohodně doplní danou scénu."

Mistru zvuku (a to se týká i vrstvení zvuků) skutečně nejde o nejdynamičtější zvuk?

V kapitole 4.4.2. *Syntéza* se student zmiňuje o tzv. whoosh efektech, které není možné vytvořit z reálně nahraných zdrojů. Co švih rákoskou?

V kapitole 4.3. *Background sound effect* je zmiňována jen informace o místě. Schází však podstatná informace o rovině časové, díky které zvuková atmosféra dokáže divákům přiblížit např. denní dobu, roční období, historické prostředí, prostředí z budoucnosti, atd.

V kapitole 3.2. *Stylizované zvukové efekty* se musím ptát, proč se "němé" akce (letící kámen, hození šipky) jeví bez použití stylizovaných zvukových efektů jako nedostatečné a neuspokojící?

Přiznávám, že v kapitole 3.1. *Reálné zvukové efekty* nerozumím větě: "V rámci emocionálního působení na diváka jsou reálné ruchy svázané s obrazem a obrazovým střihem."

Zaměříme-li se na historii němému filmu, dávám k diskuzi, zda promítače, kteří svou akcí za plátnem doplňovali scházející zvukovou stopu, již můžeme nazývat "ruchaři".

V neposlední řadě vykazuje bakalářská práce gramatické chyby (opomíjení čárky ve větách, 30. léta 20. století se píše s tečkami, v textu je odkazováno na kapitolu 4.6., která má být správně 4.5.)

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení E.

MgA. Ladislav Greiner
září 2018

