

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra zvukové tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**ZVUK NA HRANICI ANIMOVANÉHO A HRANÉHO
FILMU**

Ondřej Vomočil

Vedoucí práce: prof. Jiří Kubíček

Oponent práce: prof. Mgr. Jakub Kudláč, PhD.

Datum obhajoby: 9.9. 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Department of sound

BACHELOR'S THESIS

**SOUND ON THE EDGE OF ANIMATED AND LIVE
ACTION FILMS**

Ondřej Vomočil

Supervisor: prof. Jiří Kubíček

Opponent: prof. Mgr. Jakub Kudláč, PhD.

The date of thesis defense: 9.9. 2020

Conferred degree: BcA.

Praha, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

ZVUK NA HRANICI ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování:

Chtěl bych poděkovat především prof. Jiřímu Kubíčkoví za cenné rady při vedení mé práce. Dále respondentům, kteří mi ochotně zodpověděli veškeré dotazy a v neposlední řadě všem, kteří mě v průběhu dosavadního studia podporovali a motivovali k další tvorbě.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá specifickými postupy tvorby zvukové složky u hraných a animovaných filmů, které se následně snaží najít implementované v opačném médiu, než pro které jsou tyto postupy typické. V úvodu se věnuje stručnému popisu rozdílů obou médií a následně sleduje jednotlivé zvukové kategorie, a pro ně běžné pracovní postupy při tvorbě zvukové složky. V poslední řadě se zabývá současnými moderními technikami pro kombinaci obou médií, jako je například Motion Capture nebo zasazení 2D animace do hraných filmů.

Abstract

This bachelor's thesis deals with specific approaches of creating sound in live action and animated films, which it then attempts to find implemented in the opposite medium which they are typical for. The introduction is dedicated to a brief description of differences in both media and the thesis subsequently follows individual sound categories and their respective approaches to creating the element of sound. Lastly, it tackles advanced contemporary techniques of combining both media, such as Motion Capture or inserting 2D animation into live live action movies.

Obsah

ÚVOD	9
1. ZÁKLADNÍ ROZDÍLY TVORBY ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU	10
2. MLUVENÉ SLOVO A HERECKÉ PROJEVY JAKO PROSTŘEKY K TVORBĚ ANIMOVANÉHO CHARAKTERU	13
2.1 Zařazení natáčení dialogu do tvůrčího procesu	14
2.2 Možnosti natáčení dialogu	15
2.3 Animování postavy, podle předem natočeného dialogu	18
3. HUDBA A MICKEY MOUSING	19
3.1 Mickey Mousing a jeho využití v raných animovaných filmech	21
3.2 Současný přístup k Mickey Mousingu	23
4. ATMOSFÉRY A RUCHY JAKO PROSTŘEDKY K TVORBĚ PROSTŘEDÍ A POHYBU POSTAV ...	24
4.1 Hranice tvorby prostřední obrazem a zvukem	26
4.2 Ruchy rozšiřující realitu	29
4.3 Otázka uvěřitelnosti	30
5. TVORBA NA POMEZÍ MÉDIÍ	31
5.1 Motion Capture	31
5.2 2D animace v hraném filmu	32
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36

ÚVOD

Zvuk je nesmírně důležitou součástí jak hraných, tak animovaných filmů. U každého z typů má však své jisté konvence a pracovní postupy, které jsou pro dané médium typické. Může se jednat jak o technickou stránku, tak o stránku dramaturgickou.

V této práci jsem se rozhodl u každé ze tří základních zvukových kategorií nalézt něco, co je typické buď pro animované nebo hrané filmy, a najít následné využití takových prostředků v opačném médiu. Může to být jak technický postup, tak dramaturgické využití zvukové kategorie. V celé práci jsem pracoval s čistě narativními filmy.

První kapitola práce krátce rozebírá základní rozdíly mezi hranými a animovanými filmy, z hlediska zvukové složky a poukazuje na pozitiva a negativa absence kontaktního zvuku z filmového natáčení. V následující kapitole práce se řeší problematika dialogů a jejich technického zpracování, zařazení jejich natáčení do produkčního procesu a otázka jejich natáčení mimo stěny specializovaných studií, konkrétně u animovaných filmů.

Další kapitola rozebírá otázku hudby, speciálně Mickey Mousingu, techniky typické pro animovaný film. Sleduje její počátky a stylistickou funkci, kterou film obohacuje. Následně se zabývá současností a tím, jak by působilo užití takové techniky v moderních animovaných a hraných filmech. Následně se práce věnuje ruchům a atmosférám a jejich funkci vytvoření prostoru i v úzce stylizovaných filmech. Také se zabývá užíváním typických „cartoonových“ ruchů a ruchů, které dotvářejí filmovou realitu. V poslední kapitole práce nastíní současné techniky, které propojují obě dvě média. Zabývá se tím, jak se zvuk v takové kombinaci vytváří z technického hlediska, a tím, jak dramaturgicky ovlivňuje výsledný dojem z filmu.

Práce čerpá z několika literárních zdrojů, internetových článků, vlastní zkušenosti, a především z osobních rozhovorů se zvukovými mistry současnosti.

Práce se na začátku každé kapitoly snaží přiblížit základní teorii, o kterou se následně opírá v dalších částech, a proto by měla být srozumitelná i čtenáři, který není nutně studentem katedry zvukové tvorby.

1. ZÁKLADNÍ ROZDÍLY TVORBY ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU

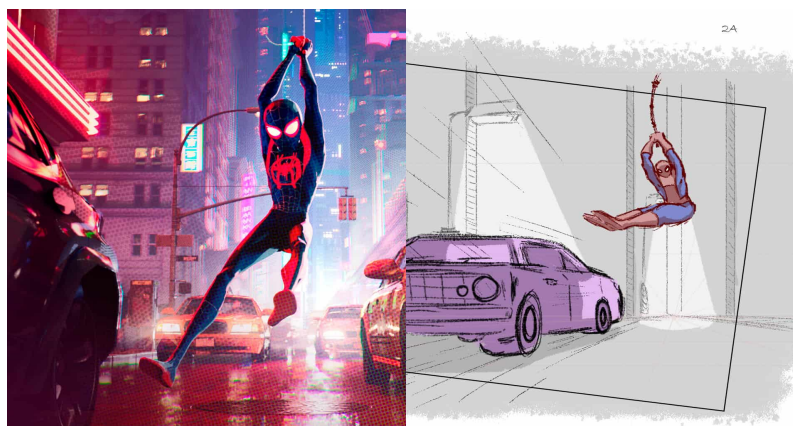
Hraný a animovaný film jsou velice odlišná umělecká média. Oba dva typy filmů mají stejné rozvrstvení pracovního postupu, které by se dalo rozdělit na tři fáze, a tedy: fáze preprodukce, fáze produkce a fáze postprodukce. Každé z médií pracuje s jednotlivými fázemi, z hlediska zvukové složky, odlišně. Práce se zvukem je závislá i na ostatních složkách, které dopomáhají vzniku audiovizuálního díla. Základním, a jistě nejpodstatnějším, rozdílem mezi animací a hranou tvorbou je absence filmového natáčení na zvolené lokaci. Tou může být jak reálné místo, jako je například pražská ulice, tak ateliér. U animovaného filmu tedy dochází k zásadnímu problému, kterým je nepřítomnost kontaktního zvuku, natočeného „na place“, jako je tomu u filmů hraných.

Neexistencí tohoto materiálu se exponenciálně zvyšuje množství práce ve fázi postprodukce, kde se na rozdíl od filmu hraného, zvuková složka začíná teprve vytvářet. U hraného filmu se v této fázi zvuková stopa dotváří. Natáčejí se postsynchronní ruchy (foleys), které přidávají filmu na přirozenosti, z archivů se dohledávají speciální zvukové efekty, které není možné nahrát v ruchovém studiu, jako je tomu například u kroků nebo otáčení listů papíru. Stejně tak se v archivech hledají, nebo v terénu natáčejí zvukové atmosféry, které se v následující fázi postprodukce vrství a následně vytvářejí představu o prostoru nebo čase. V neposlední řadě se natáčí postsynchrony mluveného slova, pro případnou opravu nepoužitelného materiálu z filmového natáčení nebo například celkovou náhradu hlasu postavy hlasem jiného herce. Všechny výše zmíněné příklady jsou ukázkami běžné praxe zvukové postprodukce hraného i animovaného filmu. Avšak je zde jeden patřičný rozdíl. U hraného filmu tyto prvky zvukovou stopu dotvářejí. Ve většině případů napomáhají „stavebnímu“ kontaktnímu zvuku, který je stále základem pro následnou postprodukci. *„Na druhé straně v animovaném filmu je veškerý synchronní zvuk vytvářen v postprodukcí, což vede k fikci bez skutečného vztahu k vizuálně renderované akci.“*¹ Jednotlivé prostředky tedy musí zvukovou stopu vytvořit. *„Hlavní cíl je nicméně týž – dosáhnout co nejskutečnějšího zvuku („jako ze života“).“*²

¹ PIKKOV, Ůlo. Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu. Překlad Anna STEJSKALOVÁ. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0. str.115

² viz. poznámka č. 1

Absence kontaktního zvuku však není pouze na škodu. Vzhledem k tomu, že je při natáčení zvukový mistr limitován velikostmi záběru, rozmístěním světel nebo například nepříznivými zvukovými podmínkami lokace, na které se film natáčí, se často napravováním technických nedostatků takové zvukové stopy ztratí desítky hodin času. Curt Schulkey, významný americký zvukový mistr se k problematice vyjadřuje takto: „Největší rozdíl, který pozoruji je ten, že u animovaného filmu neřešíme problém s žádnými zvuky, které sice ve finálním mixu nechceme, ale jsou nezbytné k vytvoření kontinuální dialogové stopy. Jejich funkcí je zakrytí veškerých parazitních ruchů z kontaktního zvuku.“³ Zvuková složka animovaného filmu má tedy výhodu v tom, že není ničím předurčena a limitována. Díky snížené potřebě pracovat na kontaktním zvuku z natáčení může docházet k tomu, že se finální zvuková stopa animovaného filmu vytvoří rychleji než u filmu hraného.



Obr. 1: Ukázka finální verze a animatiku scény z filmu *Spider-Man Into The Spider-Verse* (2018)

Pro animovaný film je rozdíl od filmu hraného velmi častou, až neodmyslitelnou, praxí využití tzv. animatiků. „Ve své nejzákladnější podobě je animatik hrubý náčrt filmu nebo scény pomocí storyboardových políček, načasovaných na dočasnou zvukovou stopu, která storyboard dotváří. Animatik buduje prostor k otestování správného načasování scén a kontrole zamýšleného významu audiovizuálního díla.“⁴ Výhodou je, že při práci s animatikem dochází k mnohem lepší představě o filmu jako celku, než je tomu u storyboardu. Běžně v této fázi přicházejí nápady a poznámky ke zvukové složce díla, kdy se vzájemnou komunikací mezi zvukařem a režisérem dá dopředu avizovat na případné potřebné úpravy nebo současné chyby, díky kterým nefunguje stávající záměr ani s použitím provizorní

³ Vlastní rozhovor

⁴ <http://electricegg.co.uk/what-is-an-animatic/> (překlad autora)

zvukové složky. Nemá však smysl tvořit propracovanou zvukovou stopu již na animatik, jelikož se nejedná o finální obraz se všemi detaily, od kterých se finální zvuk odvíjí. Předejde se tak opakovanému přepracovávání a doplňování zvukové složky. Jak jsem již zmínil, animatik by měl fungovat především jako hrubý náčrt, díky kterému se případně mohou prodlužovat či zkracovat záběry (například pro podpoření rytmu) ještě před samotným procesem animace.

Z tohoto stručného shrnutí základních rozdílů tvorby zvukové složky vyplývají nejpodstatnější rozdíly. Těmi jsou především absence kontaktního zvuku a fáze vzniku filmu, ve které se zapojí do výroby zvukový mistr. Samozřejmě by se dalo namítat, že je přítomen od úplného začátku, kdy konzultuje scénář a řeší s režisérem možná úskalí nebo pracovní postupy a zvukovou dramaturgii. Mám však na mysli praktický, a ne pouze teoretický, proces výroby zvukové složky.

U hraného filmu se začíná se zvukovou složkou pracovat již při natáčení, kdy se zvuk zaznamenává. Současně se tvoří tzv. downmixy do střížny, při kterých se všechny nahrávané stopy, ať už z ambientních mikrofonů, či mikroportů, pracovníě smíchají do jedné zvukové stopy, jenž se poté stříhá s obrazem a podle takto postříhané stopy se ve fázi zvukové postprodukce přiřadí originální zvukové stopy, se kterými se následně pracuje.

Naproti tomu u animovaného filmu záleží na tom, zda se v něm objevuje mluvené slovo. Z vlastní praxe s krátkometrážními animovanými filmy vím, že se začíná na zvukové složce pracovat v drtivé většině případů až ve fázi postprodukce, kde je hotový alespoň animatik. Existují však pro animovaný film typické postupy, při kterých nahrávání zvukové složky předchází procesu animace.

S prvním případem se setkáváme u hudby. Většinou se jedná o kratší formáty, při kterých je přesnost stříhu a rytmu animace v závislosti na hudbě klíčová. Každé médium pracuje s rytmem odlišně a animace se v takových případech musí podřídít hudební složce, pokud chceme dosáhnout absolutní synchronnosti hudby a obrazu. Není však vždy třeba se přiklánět k použití finální skladby. Pokud se předem stanoví přesné tempo a rytmus skladby, může se pro animaci použít skladba odlišná, která splňuje tyto parametry a temporytmus stříhu bude následně odpovídat i nové, již finální skladbě, která se ve výsledném díle použije. Problém však může nastat v momentě, kdy se od hudby neodvíjí pouze rytmus stříhu, ale i obsah a emoční vyznění animace. V takových případech může docházet k tomu, že i po jasném stanovení toho, jak finální skladba bude znít, bude animátor reagovat svou tvorbou na hudbu prozatímní, která výsledek ovlivní nejen temporytmicky, ale i obsahově.

Druhým případem, kdy se zvuk nahrává před začátkem animování jsou dialogy. Pokud se ve filmu objevuje lip-sync (viz. dále), je pravidlo, že se dialogy nahrávají před procesem animace. Této problematice se budu věnovat v nadcházející kapitole práce.

Mimo tyto klasické příklady natáčení zvuku k animovanému filmu, ještě před procesem animace se však stává i to, že režisér se zvukařem vytvoří kompletní zvukovou složku včetně mixu, a až poté se začíná tvořit vizuální složka filmu. Nejvýznamnějším režisérem, který se zvukem takto začal pracovat byl Gene Deitch. Ve své knize se k tomu vyjadřuje takto: „*S postupem času jsem natáčel více a více soundtracků v předstihu animaci, takže si animátoři byli vědomi celkové atmosféry zvukové složky filmu. Dialog byl, samozřejmě, téměř vždy natáčen s předstihem, jakožto ústřední element pro lip-sync, ale měl jsem pocit, že i průvodní hudba a zvukové efekty byly pro vytvoření atmosféry pro animátory podstatné.*“⁵ Ve své knize dále popisuje, že tvorba zvukové stopy filmu, který je zatím jen a pouze v režisérově hlavě byla náročná, ale uskutečnitelná. Je potřeba však přihlídnout k tomu, že velkou část své tvorby Gene Deitch vytvořil v 60.-80. letech minulého století, kdy neexistoval trend, a především technologická možnost ozvučit každý pohyb postavy. Jednalo se především o signifikantní ruchy a hudbu. Z tohoto důvodu si myslím, že by v dnešní době nebylo možné vytvořit finální mix filmu, který by dopovídal současným standardům, ještě před animací.

2. MLUVENÉ SLOVO A HERECKÉ PROJEVY JAKO PROSTŘEKY K TVORBĚ ANIMOVANÉHO CHARAKTERU

Mluvené slovo je jednou ze tří základních zvukových kategorií užívaných v audiovizuální tvorbě. Jeho primárním účelem je předání určité informace nebo vyjádření emoce. Ve filmu může být použito ve formě komentáře, osvětlujícího situaci v ději, nebo dialogu, o kterém bych se rád rozepsal více.

„Dialog je rozmluva jednajících aktérů – dramatických postav ztělesněných herci, nebo konverzace skutečných osob [...] zpravidla je přímo nositelem děje. Při zvukovém ztvárnění dialogu je proto zapotřebí dbát na srozumitelnost a dramatickou účinnost dialogu, ale i na jeho soulad s akcí v obraze a věrohodné

⁵ <https://web.archive.org/web/20150909223630/http://www.awn.com/genedeitch/chapter-five-the-great-footage-fallacy> (překlad autora)

*zapojení do prostředí.*⁶ Obdobou dialogu je monolog, u kterého se neočekává žádná odezva druhé postavy. Aktér mluví například se zvířetem nebo sám se sebou. Zvláštní obdobou monologu je tzv. vnitřní monolog, kdy „[...] postava v obraze nemluví, ale vnímáme její hlas, jako bychom četli její myšlenky.“⁷ V takovém případě vůbec nedochází, k již výše zmíněnému lip-syncu, kdy se synchronizuje hlas postavy s pohybem jejich úst tak aby artikulace odpovídala skutečnosti.

Lip-sync je u hraného filmu naprosto základní technikou, jejíž přítomnost si běžný divák téměř neuvědomuje. Sice k takové synchronizaci dochází již ve střížně, avšak například v případě postsynchronů mluveného slova se o následný lip-sync stará zvukař. U animovaného filmu k lip-syncu nedochází tak často, jelikož v mnohem větší míře pracuje s vyprávěním beze slov. Například pomocí jednoduchých gest, nebo s použitím imaginárního způsobu řeči, či prostých citoslovcí. Pokud je však dopředu stanoveno, že k lip-syncu dojde, tak se podle předem natočeného dialogu animují jednotlivé fáze úst postavy tak, aby artikulace v obraze odpovídala mluvenému slovu.

Nejčastějším tvrzením, se kterým se setkáváme je, že se dialogy k hraným filmům točí tzv. „na place“, čili na lokaci filmového natáčení, a k animovaným filmům se točí dialogy v uzavřených studiích, která se současně využívají i k natáčení postsynchronů, nebo dabingu. Ve většině případů je toto tvrzení pravdivé, avšak dochází i k případům, kdy se dialogy k animovaným filmům točí mimo stěny uzavřených dabingových studií.

2.1 Zařazení natáčení dialogu do tvůrčího procesu

U hraného filmu je natáčení dialogů vcelku prvoplánové. Dochází k němu souběžně s natáčením zbytku filmového díla, kdy se zaznamenává jak obrazový, tak zvukový materiál. V následné postprodukci se podle potřeby doplňují nebo nahrazují repliky, které se nahrávají ve studiu bez přítomnosti kamer a ostatních členů filmového štábu.

U animovaného filmu je však doba zařazení natáčení dialogů odlišná. Jak říká Noah Timan, zvukař filmu *Fantastický pan lišák*: „*U animovaného projektu je mluvené slovo natáčeno s předstihem. Následná animace se zakládá na již takto natočeném dialogu, tím pádem je výsledek celého filmu velmi ovlivněn hereckým výkonem*

⁶ BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 | SBN 80-7331-010-4 str.19

⁷Tamtéž

a kvalitou nahrávek.“⁸ Z toho plyne mé tvrzení v minulé kapitole, ohledně natáčení dialogů s předstihem. Avšak setkáváme se i se situací, kdy je dialog natáčen až po samotném procesu animace. Tato praktika se využívá nejčastěji ve východní animaci, konkrétně japonském anime, především kvůli rychlosti a finančním aspektům. „Proces tvorby byl u anime kodifikován v šedesátých letech japonským režisérem Osamu Tezukou. Celý proces byl vymyšlen především pro televizní vysílání. Vzhledem k tomu, že animační proces trvá nejdéle, začíná se právě u něj [...] až v momentě, kdy se projekt blíží finální verzi se k němu dostanou herci, kteří namluví jejich role.“⁹ Taková praxe je sice vhodná, z hlediska produkčních aspektů, ale herecký projev je silně předurčen již naanimovaným materiálem. Herec najednou ztrácí veškerou volnost a je donucen se podřítit již hotovému obrazu.



Obr. 2: Ukázka japonského stylu animace.

2.2 Možnosti natáčení dialogu

V animovaném filmu má natáčení dialogu mnoho podob. Tou nejběžnější je natáčení ve studiových podmínkách. Herci se sejdou ve studiu, kde pod vedením režiséra natočí své repliky. Natáčení může probíhat jednotlivě nebo s několika herci ve studiu zároveň. Další možnou praktikou natáčení dialogu pro animovaný film je jeho předtočení a následné nadabování herci. V takovém případě se repliky předběžně přečtou například dvěma lidmi, kteří však nejsou reální aktéři. Na takto natočený text se naanimuje film a následně se do studia dostaví herci, kteří natočí své repliky v již

⁸ Vlastní rozhovor

⁹ <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-12-11/125115> (překlad autora)

použitelném formátu. U takové praktiky však může docházet k nepříjemnostem z hlediska dynamiky nebo rytmu a načasování. Jelikož se animace vytvoří na provizorní dialogy, herci jsou poté omezeni již původním, nekvalitním, dialogem, kterým se řídí celá akce. Výsledek pak nebude působit dynamicky ani při sebelepším hereckém projevu, protože je předurčen předchozím, jak jsem již zmínil, nekvalitním provizorním dialogem.

Technikou natáčení dialogu k animovanému filmu, která se nejvíce blíží hrané tvorbě je natáčení v terénu. S takovou technikou se však v praxi téměř nesetkáme. Je časově i produkčně mnohem náročnější než poměrně jednoduché natáčení dialogů ve studiových podmínkách. Příkladem takového natáčení je stop motion loutkový film *Fantastický pan lišák* z roku 2009. Dialogy se k tomuto filmu se, jak říká Noah Timan: „[...] *natáčely na opuštěné farmě s několika různými prostředími v Connecticutu. Štáb sestával jen z nejdůležitějších členů, tedy režiséra, střihače, mě, mého asistenta, producenta a herců. Jelikož se nemuselo pracovat se světlem a kamerou, zvládli jsme dialogy natočit během 5 až 6 dnů.*“¹⁰ Je tedy zřejmé, že i přes určitou podobnost s natáčením u hraných filmů, byl proces výroby podstatně rychlejší.

Dalším animovaným filmem, do kterého se dialogy nenatáčely ve studiu je film *Rango* z roku 2011. Nenatáčelo se však v reálných prostředích, jako tomu bylo u předchozího filmu, nýbrž v ateliérech. Není však úplně podstatné, jestli se dialogy natáčely na farmě, nebo v ateliéru. Více záleží na technice celého natáčení.

Oproti dabování postav ve studiu, se herec může volně pohybovat. Může sedět, ležet, stát, běhat, skákat apod. To je jeden ze základních předpokladů takového natáčení. Od něho se odvíjí využitá technika pro snímání zvuku. Na rozdíl od velkomembránových mikrofónů na stojanu se využívají především ambientní, malomembránové mikrofony, které umožňují absolutní volnost pohybu. Důležitá je také přítomnost určitých rekvizit, se kterými herec může manipulovat, díky čemuž se lépe vžije do postavy a nemusí vše nechávat na své představivosti. Všechny tyto atributy vedou k jedinému, a tím je co nejpřirozenější herecký projev což je pro animovaný film velice důležité. Jak říká Noah Timan: „*V momentě, kdy se na základě předtočeného dialogu vytváří animace, je charakter celého filmu závislý právě na kvalitě zvukové nahrávky a hereckém projevu.*“¹¹

¹⁰ Vlastní rozhovor

¹¹ Vlastní rozhovor



Obr. 3: Ukázka nahrávání dialogu k filmu *Fantastický pan Lišák* (2009)

Je pochopitelné, že technická kvalita nahrávky nebude na tak dokonalé úrovni, jako je tomu při nahrávání ve studiových podmínkách. Pro potřeby volného pohybu herců se používají stejné mikrofonní techniky jako u natáčení hraného filmu „na place“. S tím přicházejí z hlediska technické kvality nahrávky určitá omezení, či případné problémy, jako jsou například nepříznivé povětrnostní podmínky, tzv. ohmaty na mikrofonní tyči nebo zvýšený vnitřní šum. Takové problémy jsou však bagatelizovány výsledným hereckým projevem, kterého jsme schopni, díky použití této metody, dosáhnout. Noah Timan se k tomu vyjadřuje takto: „*Myslím, že to není tolik o sónické kvalitě zvuku, protože jsem si jistý, že je tu někdo, kdo by s použitím stejných mikrofonů a snímacích technik dosáhl i ve studiu podobných, leč méně organických, výsledků z hlediska sónické stránky. Myslím si, že je to spíš o vlivu celého procesu natáčení na herecký projev.*“¹²

I přes všechny pozitivní dopady na výsledný herecký projev a zvukovou stopu se tato metoda téměř nevyužívá. Přece jen *Rango* a *Fantastický pan lišák* byly jediné dva příklady, u kterých jsem se byl schopný dočíst o jejich natáčení dialogů mimo studio. Důvodem jsou především produkční aspekty. Je mnohem jednodušší pronajmout studio, kde se sejdou herci a za pár dní natočí veškeré dialogy než shánět lokace, které splňují podmínky jak geograficky, tak zvukově, na které by se poté museli všichni herci dopravit a trávit na nich svůj čas. I přesto však doufám, že se této metody začne využívat hojněji, jelikož rozdíl hereckého projevu v porovnání s ostatními animovanými filmy je vcelku razantní.

Ke studiovému natáčení dialogů je nutné podotknout, že se v drtivé většině případů natáčí každá postava zvlášť a nedochází tak k vzájemné interakci mezi herci.

¹² Vlastní rozhovor

To může mít za následek nepřirozenost hlasového projevu, jelikož je herecká akce založena čistě na představivosti (jak herce, tak režiséra), a ne na skutečném dialogu, vedeném mezi postavami. Důvody pro natáčení každého herce zvlášť, nikoliv současně jsou prosté. Jednak je to kvůli střihu dialogů a zjednodušení následné zvukové postprodukce, kdy se nestává, že by herci mluvili přes sebe a signál je tak poměrně čistý, bez nežádoucích přeslechů jiného hlasu. Druhým důvodem je poté časová flexibilita herců a finanční náročnost, jelikož dva aktéři ve studiu stráví mnohem více času než jeden aktér, který nemusí brát ohledy na promluvy druhého aktéra. Je tedy zřejmé, že by z hlediska herecké akce, bylo vhodnější natáčet obě postavy najednou jako plynulý dialog obou aktérů. Na druhou stranu však častokrát není na takové natáčení čas, ani finanční prostředky, a proto se raději zvolí varianta natáčení po postavách a od přirozenějšího hereckého projevu se ustoupí. Curt Schulkey mi popsal průběh natáčení dialogů (dvou herců současně) pro animovaný film *Spider Man: Into the Spider-Verse* takto: *„Nerad bych se někdy setkal s natáčením dialogů ve studiu s více než dvěma herci naráz. Když byli ve studiu dva, oba měli separátní mikrofony a zvuk pohlcující přepážku mezi nimi. Tato přepážka je pevná asi do výšky ramen, zbytek je tvořen plexisklem, takže na sebe herci vidí a mohou spolu interagovat, aniž by byli v jejich mikrofonech přeslechy druhých hlasů.“*¹³

2.3 Animování postavy, podle předem natočeného dialogu

Metoda natáčení dialogů mimo studio dává hercům mnohem větší prostor a realističtější prostředí, než by tomu tak bylo při natáčení ve studiových podmínkách. Od toho se odvíjí přirozenost jejich herecké akce, díky čemuž vzniká intuitivnější výsledek. Není se poté čemu divit, že postavy ve filmech, kde se dialog natáčel touto metodou, působí velice realisticky. Všechno je to díky načasování, kadencích a intonaci hlasu.

U vytváření postav z předem natočeného dialogu však nezáleží pouze na prostorách, ve kterých se dialog natáčel. Nejdůležitějším elementem je herecký projev, který má na tvorbu charakteru znatelný dopad. Je potřeba si uvědomit, jak postava vypadá, jaké má grimasy, jak se hýbe, jestli je to člověk nebo imaginární tvor atd. Je totiž velice funkční, přidávat pomocí hlasového projevu jisté prvky, typické pro daný charakter. Takto nadabovaná postava se pak zdá nejen propracovanější, ale

¹³ Vlastní rozhovor

hlavně více uvěřitelnější, než kdyby byla namluvena stroze, „klasickým“ lidským hlasem.

Typickým příkladem pro využívání těchto hlasových projevů, které nenesou čistě lingvistickou informaci jsou zvířecí citoslovce. V animovaných filmech se vyskytují poměrně často. Kupříkladu ve filmu *Lví Král* z roku 1994, kdy se klasickým dialogům mezi postavami přidávají zvířecí hlasové projevy, které zdůrazňují například emoci hněvu, nebo smutku. Ony zvířecí projevy jsou však reálné nahrávky daných zvířat, ne pouhá imitace hercem. Stejným způsobem pracuje například film *Kung Fu Panda* z roku 2008.

Kde se naopak pracuje přímo s hereckou imitací reálných zvukových projevů zvířat je seriál *Bojack Horseman* (2014-2020). Celý děj se odehrává v pomyslném Hollywoodu, kde spolu žijí jak lidské postavy, tak postavy z říše zvířat, které však jednají jako lidé, ale současně se u nich projevují jejich typicky zvířecí vlastnosti. Jedná se o satirickou napodobeninu typického života filmových hvězd a členů filmových štábů, která právě díky zakomponování zvířecích charakterů podporuje klasické stereotypní představy o těchto personách. A právě zmíněné hlasové projevy zvířecí části populace podporují a celkově dovytvářejí onen stereotypní dojem.

Při tvorbě voiceoveru pro animovanou postavu je potřeba dopředu přemýšlet nad tím, jak postava vypadá, jaké má vlastnosti, jak se chová apod. V případě, že by byla při nahrávání hlasu taková příprava podceněna, mohlo by dojít k tomu, že výsledný charakter nebude vyzařovat dojmem, který byl původně zamýšlen. Proto je především při natáčení provizorních dialogů, na které vzniká animace, ke které je až následně přizván herec k předabování, velmi podstatné jasně znát vlastnosti této postavy. Pokud bude již provizorní dialog natočen bez potřebné emoce, hloubky hlasu, nebo kadence, nebude možné následným předabováním reinkarnovat takto nefunkční vztah mezi vizuální stránkou postavy a jejím hereckým provedením.

3. HUDBA A MICKEY MOUSING

Hudba je další ze tří základních zvukových kategorií, se kterými se v audiovizuálním díle můžeme setkat. *„Mluvené slovo a hudba jsou produkty lidského myšlení [...], hudební sdělení je nekonkrétní. Nad racionalitou u něj převažuje*

*emotivita, do popředí vystupuje stránka estetická.*¹⁴ Hudbou se můžeme zabývat z hlediska jejího původu (archivní, vytvořená přímo pro dílo...), z hlediska míry její organizovanosti (komponovaná, improvizovaná), z hlediska oblasti jejího působení (ve fikčním světě filmu nebo mimo něj), nebo z hlediska vazby mezi hudbou a obrazem. „*Běžným případem je přímá vazba hudby k obrazu na základě společného charakterového rysu [...], hudba souhlasně doplňuje viděné.*“¹⁵ V takovém vztahu hudby a obrazu dochází k vzájemné podpoře, ve které se prohlubují emoce scény stejným směrem a nedochází k žádnému kontrapunktu mezi jednotlivými složkami. Příkladem by mohla být scéna, kdy v potměšilé uličce uprostřed noci pronásleduje tajemný muž mladou dívku. V takovém případě vazby přímé by hrála pravděpodobně rytmická hudba obohacená o ostré smyčce, která by v průběhu scény gradovala a podporovala by napětí, vybudované v takové scéně.

Naproti tomu je zde vazba nepřímá, kdy se mísí rozdílné povahy hudební a obrazové složky. V takovém případě dochází ke kontrapunktu, který může emotivní vyznění scény, jak podpořit, tak přetvořit do satirické, ironizující podoby.

Oba tyto vztahy mezi obrazem a hudbou se mohou dále větvit na vazby volné a těsné. Při volné vazbě postupují obě média svou vlastní cestou a nejsou na sobě striktně závislé. Záleží zde spíše na prvcích, jako jsou gradace nebo momenty vyvrcholení situace. Naproti tomu zde leží vazba těsná, při které spolu obrazová a zvuková stránka úzce souvisí. Není to však souvislost obsahová, nýbrž například rytmická, kdy se střih obrazu jasně podvoluje hudebnímu rytmu.¹⁶

Takto těsná vazba, vztahující se na střih obrazu a rytmus hudby většinou vyústí v efekt popisnosti nežli podpory, či vytvoření emoce. Prof. Ivo Bláha se k tomu vyjadřuje takto: „*Synchronností detailů obrazu a hudby využívá velmi často animovaný film a hraná groteska. [...] hudba v detailech synchronně vázaná zvyšuje účinnost akce komickou mechanicitou spojení. Funkce hudby se tu soustředí k podpoře akce samé a zbytečně nezatěžuje záběr významově. Je to tedy ilustrace, jež ovšem koná tomuto žánru cenné služby.*“¹⁷ Takové hudební ilustraci viděného se začalo přezdívat pojmem Mickey Mousing.

¹⁴ BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 | SBN 80-7331-010-4 str. 17

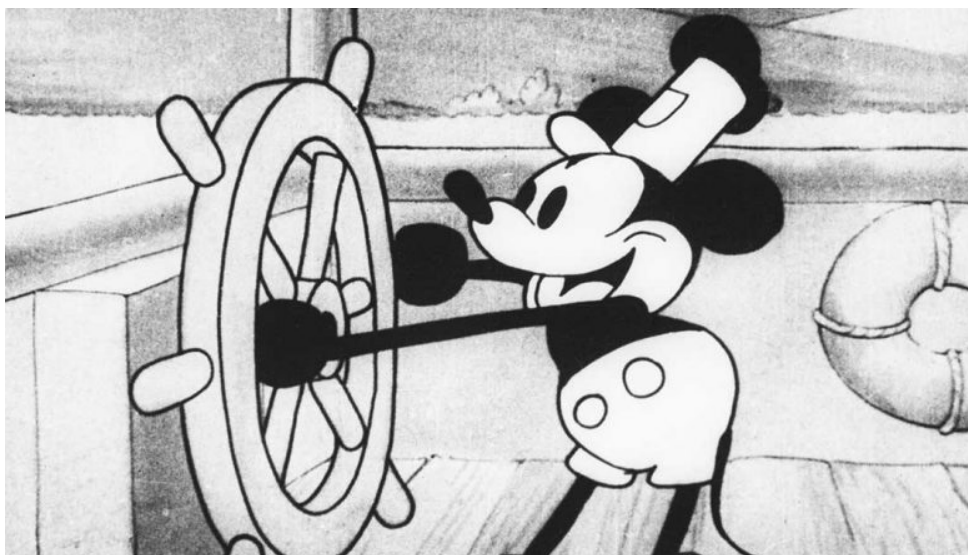
¹⁵ Tamtéž str. 65

¹⁶ Tamtéž str.67

¹⁷ Tamtéž str.67

3.1 Mickey Mousing a jeho využití v raných animovaných filmech

Mickey Mousing označuje techniku, při které se „[...] komponuje hudební segment tak, aby hudba vyzdvihovala fyzické pohyby postav. Tento technický termín se uchytíl v animovaném průmyslu třicátých let, avšak praktické využití synchronizované akce do rytmu filmové hudby pochází již z dob němého filmu. V animované grotesce se dá tato metoda využít jako kompletní náhrada ruchů. Naproti tomu v hraných filmech se tato technika využívá společně s realistickými ruchy a vytváří dojem choreografického tance.“¹⁸



Obr. 4: Scéna z filmu Steamboat Willie (1928)

Kořeny této techniky sahají do roku 1928, kdy se světu představil film Walta Disneyho Steamboat Willie, s Mikey Mousem v hlavní roli.¹⁹ Od toho též pochází název této techniky. Paradoxně, i přesto, že byl tento film klíčový pro vznik Mickey Mousingu, se nesetkáváme s čistě ryzí náhradou veškerých ruchů symfonickým orchestrem. Hudební složka v tomto filmu funguje jako pomyslný vedoucí rytmický prvek, na kterém je vybudována animace, ale nestaví se stoprocentně do role zástupce veškerých ruchů. Hudba nahrazuje především kroky a ruchy, které jsou z hlediska funkčnosti lépe ztvárnitelné hudební složkou. Například ve scéně, kdy Mickey krmí senem krávu. Často se zde vyskytuje také využití lotosové flétny, která funguje na bázi stoupajícího a klesajícího glissanda pomocí pístu umístěného uvnitř flétny. Tento hudební motiv

¹⁸ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MickeyMousing> (překlad autora)

¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Steamboat_Willie

nahrazuje například zvuk odplivávání žvýkacího tabáku. Celkově se však dle mého názoru v tomto snímku nesetkáváme s Mickey Mousingem ve své ryzí formě. Spousta ruchů je reálných a spousta ruchů chybí úplně, avšak není nahrazeno hudební složkou. Ta stále funguje spíše jako rytmický prvek.

Naproti tomu však stojí film *Skeleton dance* z roku 1929, ve kterém hudba nahrazuje veškeré ruchy, které by se ve filmu případně mohly objevit. Takové využití této techniky vytváří mnohem silnější dojem synchronnosti a v konečném důsledku i realističnosti (z hlediska doby a nároků, za kterých filmy vznikaly). Film působí mnohem zhuštěněji než *Steamboat Willie*. Dochází zde ke kompletní náhradě ruchů a atmosféry hudbou. Nejedná se však pouze o průvodní hudbu, na kterou by nějak reagovala animace. Ruchy jsou většinou ztvárněny svým specifickým nástrojem, který vyčnívá z celého orchestru, ale drží si stejný temporytmus. U sovy jsou to zvuky fléten, naopak u kostlivců se jedná především o perkusivní zvuky. Zachází se zde však ještě dál. Nástroje se projevují v závislosti na parametrech reálných ruchů, které nahrazují. Například když kostlivci tančí klusem v kruhu, nahrazuje jejich kroky zvuk kokosových skořápek a dřívěk. Naproti tomu, když kostlivci tančí jako ladné baletky, slyšíme jemné xylofonové melodie. Mimo klasických ruchů jako jsou kroky nebo pády, a ruchů atmosférických, jako jsou hromy a vítr se však v tomto filmu setkáváme i s hudebním dotvářením v reálném životě neslyšného. Například v momentě, kdy se kostlivec opakovaně přibližuje k divákovi. V tu chvíli slyšíme stoupající smyčce a dechy. Z těchto důvodů si dovoluji tvrdit, že právě *Skeleton Dance* je zdárnou ukázkou využití Mickey Mousingu jako náhrady za reálné ruchy v raných animovaných filmech. Film působí plně a celistvě, i přes absenci většiny zvukových prostředků.

Nutno podotknout, že takto komponovaná hudba působila často velmi mechanicky, kvůli používání tzv. průvodních listů. Jedná se typ tabulky, která je rozdělena do sekcí a režisér v ní má rozepsané požadavky ke každému záběru filmu. Taková tabulka má každou osmou vertikální linku (každé osmé filmové políčko) tučně a poukazuje na délku filmu, z hlediska materiálu. Kdyby se jednalo o délku v rámci času, jedna tato sekce by se rovnala třetině jedné sekundy. Poté docházelo k tomu, že se většina akce odvíjela od těchto „osmých“ políček, na které následně musela přesně sedět hudba. Gene Deitch si však vytvořil vlastní průvodní listy, díky kterým měl hudební skladatel mnohem větší volnost a animace se poté podřídila. Ve své knize takový přístup popisuje takto: *„Po tom, co jsme si nahranou hudbu převedli na 35mm kopii filmového pásu, jsme si podle rytmu označili přesná políčka, sekce mezi nimi se poté převedly na průvodní listy a animátoři přesně věděli jak rozpohybovat svou*

*postavičku v rytmu hudby tak aby oboje působilo přirozeně.*²⁰ Tímto způsobem se byl Gene Deitch schopný vyhnout přehnané hudební mechaničnosti, závislé na každém osmém políčku filmu. Nepřemýšlel o něm v té době totiž jako o médiu, které se měří metrem, ale o médiu, které se měří časem.

3.2 Současný přístup k Mickey Mousingu

V současné době, se však s touto technikou setkáváme zřídka a v momentě, kdy se v jak animovaném, tak hraném filmu objeví: „*V obou dvou případech je efekt především komický, nehledě na prvotní záměr, což je důvod toho, že je tento termín ve skladatelských kruzích používán především jako pejorativ.*“²¹

Dalo by se tedy říct, že využití Mickey Mousingu ztratilo v dnešní době svůj původní záměr, kterým bylo vytvoření iluze plnosti zvukové složky filmu pomocí hudby. Avšak v současnosti, kdy máme nepřeborné možnosti k tomu, aby byl film po zvukové stránce celistvý a synchronní, není potřeba tuto techniku pro zmíněné účely využívat.

I přesto se však i v současné době s filmy, ve kterých se Mickey Mousing objeví, můžeme setkat. Jako například ve filmu Kung Fu Panda 2 z roku 2011, kdy je pomocí využití Mickey Mousingu v bojových scénách podpořena synchronnost a rytmičnost akce. Podobně je tomu tak ve filmu Piráti z Karibiku z roku 2003. Toto použití hudby vytváří právě již zmiňovaný dojem choreografického tance. I přesto, že se ve výjimečných případech setkáme v době moderní produkce s občasným využitím Mickey Mousingu, je zřejmé, že si svou dominantní pozici udržel především v animovaných groteskách minulého století, a že se s ním v dnešní době téměř nesetkáme.

Je však pochopitelné, že tato technika působí i na dnešního diváka líbivě. Jelikož nejsou reálné pohyby osob rytmicky synchronní, je příjemné při sledování filmu dokázat předvídat, co se stane, právě díky takto vytvořené rytmické konvenci, kterou poté divák vnímá a odvozuje od ní možné závěry. Na druhou stranu může být překvapen změnou nebo náhlým přerušením rytmu. Jasným příkladem toho, že mají diváci rádi přesnou synchronnost obrazu a zvuku je ikonická scéna z filmu Psycho od Alfreda Hitchcocka z roku 1960. Kdykoliv scénu ve sprše někdo imituje v realitě,

²⁰ Viz poznámka č.5

²¹ <https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MickeyMousing>

synchronizuje si zvuk smyčců a bodání nože. Ve skutečnosti tento zvuk ve filmu však s pohybem ruky synchronní není, a proto je zřejmé, že na diváka působí přesná synchronnost obrazu a zvuku líbivě. I přesto, že je realita jiná, divák si ji dokáže takto přetvořit pro svůj příjemnější zážitek.

4. ATMOSFÉRY A RUCHY JAKO PROSTŘEDKY K TVORBĚ PROSTŘEDÍ A POHYBU POSTAV

Ruchy se dají popsat jako poslední ze tří základních kategorií zvukové složky jakéhokoliv audiovizuálního díla. Jejich primární úlohou je předání určitých informací o objektu, který daný ruch vydává při jakékoliv manipulaci.

Představme si například libovolnou botu. Podle ruchů, které bota při pohybu vydává jsme schopni určit její materiál, jeho tvrdost, zdali má bota tkaničky nebo například zip, jestli je suchá nebo mokrá, povrch, po kterém chodec jde a v určitých případech i zdravotní stav osoby, která má botu na noze. Všechny tyto aspekty je člověk schopen rozeznat bez toho, aniž by botu v pohybu viděl. Stačí nám k tomu zvuk. Pokud však tyto ruchy spojíme i s obrazem, získáme komplexní informaci o popisovaném objektu, která je uvěřitelná, jelikož je divák z vlastní zkušenosti schopen říct, že takhle opravdu zní daný typ boty. Kdyby však při chůzi v kožených botách na betonu zněly gumové holiny v trávě, zvuk by nebyl uvěřitelný. Pro dosažení maximální uvěřitelnosti však není nutné použít pro nahrávání zvuku přesnou repliku objektu, který zvukově znázorňujeme. *„Je-li běh koně ozvučen skutečnými koňskými kopyty nebo kokosovými skořápkami, není důležité. Podstatné je, že výsledek působí pravděpodobně.“*²²

Ruchy však mají mnohem silnější pole působnosti než pouhý popis objektů a vytvoření představy o nich. Velice funkční je použití ruchů jako osudové předzvěsti, metafory, kontrastu k ději nebo například vytvoření pro lidské ucho nepoznaného. Nikdo z nás přeci neví, jak zní výstřel z vymyšlené raketové zbraně, se kterými bojují dva vesmírné světy v různých sci-fi filmech. Z technického hlediska je u ruchů potřeba přemýšlet i tak jak tvrdí Curt Schulkey: *„U animace se klade větší důraz na čistotu zvukových efektů, než je tomu v hraných filmech. Silný hluk okolí, který je obsažen*

²² KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8. str.70

*i v potřebném zvukovém efektu totiž nebude zamaskován díky absenci kontaktního zvuku.*²³

Typickým příkladem ruchů, které jsou striktně spjaté s animovaným filmem, ale u hraných filmů nejsou moc rozšířeny, jsou tzv. boingy. Jak píše Ůlo Pikkov, v počátcích animovaného filmu se pracovalo především s realistickými ruchy.

Na začátku čtyřicátých let však z Disneyho studia odešlo několik režisérů, kteří si založili vlastní společnost, jménem UPA. Aby však mohlo toto studio konkurovat Disneymu, přešlo od pohádek ke komediím. Se změnou žánru přišla změna i v práci se zvukem. Najednou jsou ruchy stylizovanější a přexponované, nejsou striktně realistické. Příkladem takových filmů je například *Gerald McBoing-Boing* z roku 1950, kde malý chlapec místo lidské řeči vydává zvukové efekty.²⁴ Od toho také pojmenování boingu. Stejným způsobem proti konkurenci bojovalo studio MGM s režisérem Texem Averym. *„Zatímco Disney usiloval o absolutní realismus a harmonii, Tex Avery dával přednost přehnaným zvukovým efektům, které se nepodobaly ničemu z reálného světa. [...] Dnes nazýváme Averyho přístup k filmovému zvuku „zvukem kreslených grotesek.“*²⁵

Na ruchy úzce navazují zvukové atmosféry. Úzce především proto, že se nejčastěji skládají právě z nich. Není však výjimkou ani mluvené slovo a hudba, avšak ruchy jsou pro tvorbu zvukových atmosfér nejčastějším zdrojem. Při definování atmosféry však nejde o kategorii zvuku, která ji tvoří, ale o její celkovou funkci. *„Jde především o úlohu dotvářet prostor scény a charakterizovat prostředí, popřípadě dobu. Zvuková atmosféra pomáhá zakotvit scénu v daném filmovém prostoru a propojit ji s okolním prostředím.“*²⁶ Dalo by se tedy stručně říci, že zvukové atmosféry zastávají pozici jakési výplně, která divákovi dotváří prostor a období, ve kterém se děj odehrává. Curt Schulkey je definuje takto: *„Atmosféry jsou zvukovou kategorií, kterou diváci považují za samozřejmou, tudíž jsou účinným prostředkem k manipulaci s divákovým vnímáním scény. Jemné zvuky mohou ovlivnit vnímání místa i času. Zakrácání krkavce, projíždějící motocykl, kroky na chodníku za otevřeným oknem — divák se zřídka zaměří na jejich přítomnost, ale vstřebá jejich poselství.“*²⁷

²³ Vlastní rozhovor

²⁴ PIKKOV, Ůlo. Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu. Překlad Anna STEJSKALOVÁ. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0. str.117

²⁵ Tamtéž str.118

²⁶ BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 I SBN 80-7331-010-4 str.48

²⁷ Vlastní rozhovor

4.1 Hranice tvorby prostřední obrazem a zvukem

„U kontaktně snímaného dialogu bývá přirozené pozadí v záznamu již částečně obsaženo. Jednotlivě natáčené záběry však mívají zvukové pozadí nestálé úrovně. Ve střihovém sletu záběrů pak nevyrovnané zvukové skoky působí rušivě.“²⁸ Nejenže je pozadí, ve kterém se scéna filmu odehrává, součástí zvuku z natáčení, ale především je u hraných filmů zobrazeno vizuálně. To už jasně definuje, jak bude zvuková atmosféra scény vypadat.

Naproti tomu si představme scénu z animovaného filmu *Chlapec a svět*, z roku 2013, kde je hlavním hrdinou malý chlapec. Běhá po bílém pozadí, na kterém jsou namalované různé barevné útvary, ale není jimi nijak definovaný prostor. V momentě, kdy se však taková scéna ozvučí, vznikne z bíle plochy s několika čarami džungle, plná rostlin a zvířat. A divák nepotřebuje nic z výše zmíněného vidět. Stačí, když se přidá adekvátní zvuková stopa, která prostředí (dovolím si tvrdit) vytvoří, téměř kompletně. Nejenže, se zde vytváří prostor pomocí atmosféry, ale současně se zde dotváří povrchy. I přesto, že je celá scéna velice minimalistická, co se animace týče (chlapec je nakreslen jednoduchou linkovou animací, a běhá na bílé ploše), jsme schopni říct, že je pravděpodobně bosý, a že běhá v trávě. Aniž by bylo cokoli z toho definováno obrazem. Stejným způsobem pracuje například animovaný film japonského studia Ghibli: *Naši sousedé Jamadovi* z roku 1999.



Obr. 5: Ukázka animace filmu *Chlapec a svět* (2013)

²⁸ BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 | SBN 80-7331-010-4 str.50

Felix Davin se k dokreslování prostředí zvukem vyjadřuje takto: „Častokrát čím minimalističtější obraz, tím více do hloubky musíme se zvukem jít. Najednou se člověk nemůže spolehnout na pečlivou a detailně propracovanou animaci, takže zvuk dostává mnohem více pozornosti. Atmosféry jsou strašně důležité v jakékoliv formě audiovizuálního díla, ať už je to hraný film, dokument, experimentální tvorba, videohra, nebo pochopitelně animace, kde člověk dělá vše od úplného začátku.“²⁹

S takto výraznou tvorbou prostředí zvukem (konkrétně atmosférami a ruchy) se však nesetkáváme pouze u animovaných filmů. Například filmy Larse Von Triera jako *Dogville* z roku 2003, nebo *Manderlay* z roku 2005, pracují se zvukem takřka stejně, ne-li na ještě specifičtější úrovni. U těchto hraných filmů se prostředí zvukem definuje velice výrazně. Oba filmy byly natočeny v ateliéru a svou scénou působí spíše jako divadelní hry. Nejsou zde stěny, dveře, ani žádné jiné povrchy než černá podlaha, na které jsou nakresleny bílé obrysy cest, potoku, trávníku a domů. Několik rekvizit uvnitř domů se zde objevuje, avšak v momentě, kdy postava odchází a zavírá, tak celou akci pouze markýruje a pocit ze zavření dveří, se díky jejich absenci, dodává až ruchovou složkou filmu. Stejně tak je tomu s povrchy.

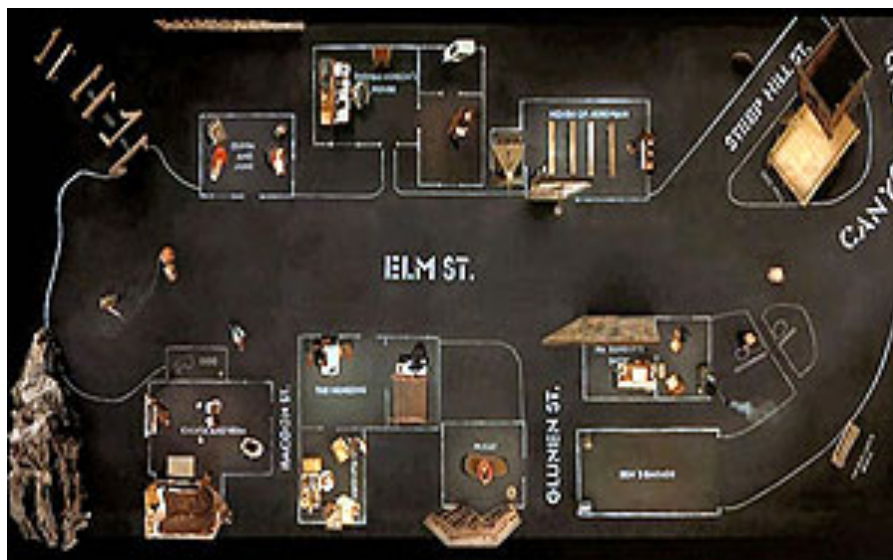
Pokud se postavy prochází po ulici, divák slyší kamennou podlahu, v momentě, kdy přejde postava na pomyslný trávník, slyšíme kroky v trávě. Stejně tak je tomu s atmosférami. Těmi se funkčně oddělují situace, u kterých si divák nemusí být stoprocentně jistý, zdali se s postavou nachází v interiéru, nebo exteriéru, což může být při sledování takového filmu obtížné. *Dogville* však se zvukem pracuje dost promyšleně. V momentě, kdy se nacházíme na ulici a sledujeme, co dělají postavy uvnitř domů, neslyšíme je. Stejně tak je tomu v opačném případě, kdy sledujeme postavy na ulici a nacházíme se uvnitř domu.

Zvukový mistr obou filmů Kristian Eidnes Andersen se ke zvukové složce vyjadřuje takto: „Stejně, jako tomu tak bylo u *Dogvillu*, jsme nejdříve analyzovali plán města a poté jsme si předem definovali, že na tomto kousku bude znít tráva, tato cesta bude štěrková, zde se naopak bude mísit štěrk i tráva. Schematicky jsme propracovali fixní rozvržení zvukových ploch, aby následně mohl mistr postsynchronních ruchů pracovat podle našeho definovaného plánu.“³⁰ Takový předem definovaný systém práce se zvukem pomáhá divákovi v orientaci i v úplně minimalistickém prostředí, které je zvoleno v těchto filmech. I přesto, že nemusí znít na dnešní poměry taková

²⁹ Vlastní rozhovor

³⁰ <https://www.mixonline.com/sfp/sound-makes-picture-369136> (překlad autora)

práce se zvukem realisticky a působit až příliš systematicky, jedná se o funkční kánon, který dokáže diváka vézt v příběhu. Dovedu si tvrdit, že i přes velmi zestručněnou obrazovou složku těchto filmů se divák dokáže rychle dostat do příběhu a po chvíli sledování filmu mu díky zvuku nepříjde takový formát neuchopitelný.



Obr. 6: Ukázka scénografie z filmu Dogville (2003)

Pravděpodobně technicky nejvýraznější rozdíl při takové práci se zvukem u hraného filmu, oproti stejné práci na filmu animovaném je, znovu opakují, přítomnost zvukové stopy z natáčení. Ta jistě obsahovala kroky postav, které však zněly jako prkenná podlaha, a ne jako trávník. V momentě, kdy takové parazitní ruchy zasáhnou do dialogové stopy, je velice pracné je odstranit.

Je nutné podotknout, že všechny příklady filmů, které jsem zde zmínil, jsou výrazně stylizované, co se vizuální stránky týče. Je však zřejmé, že zvuková složka dokáže tuto stylizaci doplnit a vytvořit tak věrohodné podání filmu, u kterého po chvíli divák přestane díky zvuku minimalistický obraz vnímat jako stylizaci, ale jako kompletní a funkční celek. Současně je třeba říct, že se u drtivé většiny hraných filmů s takto výraznou obrazovou stylizací a důrazem na zvukovou složku, která by prostředí nedoplňovala, ale přímo vytvářela, nesetkáváme. Naproti tomu v animaci je tento styl práce častější, zejména díky většímu prostoru k obrazové stylizaci.

Atmosféry však nemusejí dotvářet prostředí jen z hlediska místa, ve kterém se nacházíme. Jsou také vhodné k dotváření charakteru postav a prohlubování jejich vlastností. „Například ve filmu Toy Story. Atmosféra, kterou můžeme slyšet na Andyho dvorku je složena ze zvuků cvrčků, ptáků a sekaček. Naproti tomu stojí atmosféra

*Sidových sadistických manévrů, která je vytvořena ze zvuků komárů, štěkajících psů a sirén pohotovostních vozidel.*³¹

4.2 Ruchy rozšiřující realitu

„Hraný film většinou pracuje se skutečností takovou, jaká opravdu je. Proto i ruchy, které použije musí působit opravdově, věrohodně. [...] Animace většinou nepracuje se skutečností opravdovou, ale umělou, deformovanou. Proto i ruchy musí být v souladu se skutečností jakou animace používá.“³² Konkrétně u animace, se velmi často setkáváme s ruchy, které rozšiřují realitu.

Mám na mysli především tzv. „whooshe“ a „swishe“. Jsou to ruchy tvořené nejčastěji máchnutím proutku, nebo zvukovou syntézou a mají svůj charakteristický zvuk, kterého si lze povšimnout téměř v každém animovaném filmu. Takové ruchy sice v reálném světě neslyšíme, avšak při sledování jakéhokoliv audiovizuálního díla se dostáváme do reality filmové. V té je potřeba rozšířit vnímání obrazu na vyšší úroveň než pouze vizuální. *„Zejména záběry výrazného pohybu objektu, který se ve skutečnosti zvukově neprojeví (např. hozená šipka, letící kámen), se často doplňují příhodným zvukem, protože „němá“ akce tu zpravidla neuspokojuje.*“³³ Takovému dotváření reality se říká „oprava přírody“.

Představme si například scénu odpálení míčku tenisovou raketou. Do jisté míry by pro představu rychlosti odpalu stačil obraz ozvučený nárazem míčku na výplet rakety, avšak v momentě, kdy se k takové scéně přidá zvuk, který umocní intenzitu a rychlost samotného odpalu, začne divák scénu vnímat více do hloubky a má z ní poté mnohem jasnější představu o samotné akci.

S využitím takových ruchů se nejčastěji setkáváme u animovaných filmů. „Whooshe“ se vyskytují téměř v každém takovém filmu. Na druhou stranu u hraných filmů je to otázka spíše žánru a stylizace. Určitě se nedá tvrdit, že jsou tyto ruchy zahrnuty v každém hraném filmu. Setkáváme se s nimi především v žánrech jako je sci-fi, nebo akční filmy. Nejvíce znatelné jsou v bojových scénách a až přexponované se vyskytují v kung fu filmech, ve kterých by, bez použití takových ruchů, bojové scény jistě nepůsobily tak expresivně, jako s nimi. Naproti tomu v klasických dramatech by

³¹ BEAUCHAMP, Robin. Designing sound for animation. Boston: Elsevier/Focal Press, c2005. ISBN 0-240-80733-2. str. 68 (překlad autora)

³² KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8. str.70

³³ BLÁHA, I. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 I SBN 80-7331-010-4 str. 95

pravděpodobně má výše popisovaná scéna s tenisovou raketou nevytvářela hlubší dojem, nýbrž by spíše ztrácela na uvěřitelnosti, právě díky použití těchto expresivních „whooshů“.

Felix Davin se k používání takových ruchů vyjadřuje takto: *„Whooshe a swishe v jejich vzdušnější a naturálnější podobě můžou být používány vcelku jednoduše, aniž by jakýmkoliv způsobem šokovaly diváka. Pokud jsou zahrnuty jen jemně, mohou dopomoci vytvořit představu o pohybu vcelku funkčně. Více expresivní „cartoonové“ efekty jsou skvělé pro určité projekty, ale ne tak moc pro ty zbylé. [...] Člověk musí opravdu pochopit režisérův umělecký záměr, styl kresby, a s přibývajícimi zkušenostmi si adaptuje vlastní styl zvuku, kterým bude působit film přirozeně.“³⁴ Curt Schulkey: *„Častokrát se setkáváme s použitím těchto ruchů i v hraných filmech. Žánr filmu je mnohem důležitější ukazatel než typ jeho média.“³⁵**

S „opravováním přírody“ je tedy nutno zacházet opatrně. V animovaných filmech tato technika dopomáhá k představě o pohybu a jeho rychlosti téměř vždy, jelikož ji toto médium umožňuje. Na druhou stranu u filmů hraných je velice důležité dbát na kontext a žánr filmu, do kterého se chystáme tyto ruchy zakomponovat. Mohlo by totiž snadno dojít k vytvoření spíše komického nežli funkčního účinku.

4.3 Otázka uvěřitelnosti

Ze všech základních zvukových kategorií jsou, dle mého názoru, právě ruchy nejvíce citlivé na správné využití. Musí se dobře uvážit, jestli míra jejich stylizace odpovídá žánru filmu a účinku, kterého chceme dosáhnout. Důležité je také publikum, na které filmy cílí. V momentě, kdy dospělý divák přijde do kina na film, který je mířený především na dětské publikum, nebude ho vnímat tak realisticky a vážně, jako právě dítě. A zvuková stopa tento pocit ještě více umocní.

Navíc hranice mezi funkčním vztahem obrazu a zvuku, a vztahem, kde se kontrapunkticky mění vyznění scény, díky nesprávnému použití ruchů, je v případě opravování přírody často velice tenká, a proto by se měly takové ruchy používat uvážlivě a vždy v rámci žánru a jeho konvencí.

³⁴ Vlastní rozhovor

³⁵ Vlastní rozhovor

5. TVORBA NA POMEZÍ MÉDIÍ

Doposud jsem se zabýval tím, jaké jsou společné a rozdílné techniky práce se zvukem u animovaných a hraných filmů separátně. V současnosti se však můžeme setkat i s kombinací obou médií, která společně tvoří funkční celek. V následující kapitole bych rád některé z nich představil a vysvětlil jejich základní princip.

5.1 Motion Capture

Motion capture (mocap) je technika, která není striktně spjata s filmem. Tato technika se využívá také v oblasti sportu, medicíny nebo například videoherním průmyslu. V podstatě se jedná o zaznamenávání pohybu objektu a jeho následné digitalizace pomocí počítače. „*Na hercovo tělo je připevněna řada senzorů a herec potom zahraje scénu, kterou předepisuje scénář. Vše, co přitom vykoná, je senzory zaznamenáno a vznikne jakýsi digitální snímek záznamu jeho hry.*“³⁶ Jedná se tedy o druh 3D animace, avšak natáčení zvuku u takových záběrů probíhá stejně, jako u hraného filmu. Záleží na tom, zda se jedná čistě o animovaný film využívající techniku motion capture, jako je například Polární expres z roku 2004. Nebo o hraný film, který je doplněn o postavy, které musejí být nasnímány tímto způsobem, kvůli jejich nadpřirozenosti, jako je například Hobbit: Neočekávaná cesta z roku 2012. V momentě, kdy se jedná o čistě animovaný film, natáčí se ve velkých ateliérech. Naproti tomu u hraných filmů probíhá natáčení na lokacích, kde se točí zbytek filmu.

Divák se častokrát může setkat se záběry z natáčení, které ukazují, jak jsou motion capture postavy zahrnuty v celkovém natáčení. Tyto záběry jsou sice zaznamenány na kameru, avšak u mocap natáčení slouží tento obrazový materiál čistě jako pomocný záznam, pro zpětné sledování herecké akce. Veškeré digitální modelování probíhá pomocí senzorů na hercově těle. Pro zvuk to tedy znamená, že odpadá starost s rámováním obrazu a ambientním mikrofonem můžeme být velice blízko herci. Běžnou technikou záznamu je také použití mikroportů, připevněných přímo na masku, která snímá hereckou akci.

³⁶ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8. str.105

U hraných filmů, které využívají tuto techniku je tedy zřejmé, že se minimálně u těchto postav dočkáme jistého zjednodušení z hlediska snímání zvuku. Na druhou stranu u čistě animovaných filmů, kdy probíhá natáčení pouze v ateliéru, může kontaktní zvuková stopa obsahovat nepřiměřeně velké množství dozvuku, vzhledem k finálnímu naklíčovanému prostředí, a zvuk se tak poté nemusí dokonale pojit s obrazem. Záleží však na velikosti a akustickému provedení ateliéru, ve kterém k natáčení dochází. V momentě, kdy jsou podmínky uzpůsobeny zvukovému natáčení vzniká výsledek podobný jako u natáčení dialogů v ateliéru, jako tomu bylo například u filmu Rango, o kterém jsem se zmiňoval v kapitole 2.2. Pro výsledný dojem je takové natáčení tedy vhodné, kvůli prostoru k herecké akci s využitím pohybu či případných rekvizit.

5.2 2D animace v hraném filmu

Oproti technice motion capture se můžeme setkat i s další technikou spojení hraného a animovaného filmu, a tedy vsazením 2D animace. Spojování animovaných a hraných sekvencí se prakticovalo již v éře němého filmu, avšak až v posledních desetiletích se začaly takové filmy objevovat častěji. První film, který pracoval s kombinací obou médií je *The Enchanted Drawing*, z roku 1900.³⁷ Animace se zde projevuje pomocí stop-triků, kdy herec interaguje s postavou namalovanou na plátně. V roce 1923 na druhou stranu vznikl film *Alice's Wonderland*, u kterého převládá animovaná složka nad hranou. Alice ve filmu navštíví Disneyho studia a poté se jí zdá o tom, že je uvnitř animovaného filmu.³⁸

Kdybych měl moderní filmy s 2D animací generalizovat, rozdělil bych je do dvou kategorií. Na filmy, které jsou hrané, ale obsahují sekvence, které jsou kompletně animované. A na hrané filmy, které obsahují animované charaktery. Filmy, které mají kompletně animované sekvence, jako jsou například *Kill Bill vol.1* z roku 2003 nebo *Kurt Cobain: Montage of Heck* z roku 2015, jsou z hlediska zvuku poměrně přímočaré. Animované sekvence jsou většinou funkční a nijak nevyčnívají z celkové koncepce, co se zvuku týče. Pokud to žánr umožňuje, mohou být i stylizované, jako právě u *Kill Bill vol.1*, kde je celá animovaná sekvence ve stylu japonského anime a zvuk se této stylizaci přizpůsobí.

³⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Enchanted_Drawing

³⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Wonderland

Na druhou stranu filmy, které používají jen některé animované charaktery, zasazené do světa hraného filmu, nemusí vždy působit funkčně. Mám na mysli filmy jako je Space Jam z roku 1996 nebo například Falešná hra s králíkem Rogerem z roku 1988. U filmů tohoto typu se prakticky vždy setkáváme s cartoonovými ruchy, o kterých jsem psal v předchozí kapitole. Filmy jsou plné všemožných boingů, whoshů, nebo Mickey Mousingu. Je to dáno především tím, že tento typ filmů obsahuje zpravidla typicky cartoonové postavy. To může závažně poškodit výsledný dojem z filmu, který například nemusel být prvotně zamýšlený jako groteska. Proto si myslím, že výsledný dojem drtivé většiny takových filmů nepůsobí věrohodně.

Je však nutné podotknout, že v současnosti, se právě díky technice motion capture zasazování 2D charakterů do hraného prostředí téměř nepoužívá. Běžnější kombinace obou médií je v moderní tvorbě spíše první varianta, a tedy zasazování kompletně animovaných sekvencí, které působí více uvěřitelně a je funkční.

ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo poukázat na konvenční zvukové postupy u hraných nebo animovaných filmů, a jejich implementaci v opačném médiu. Snažil jsem se také o nalezení východisek, díky kterým by se daly určité zvukové postupy použít i v typech filmů, pro které nejsou běžné. S postupem času jsem však došel k poznání toho, že nezáleží na tom, zda je film hraný nebo animovaný. Záleží jen a pouze na tom, jaký žánr film má a jak vysoká je míra jeho stylizace. To jsou dva hlavní atributy, které určují, jak bude se zvukovou složkou filmu nakládáno. Ve výsledku tedy, pokud hraný film (díky svému žánru) umožňuje použití např. Mickey Mousingu, nebrání mu v něm to, že je točen na kameru a není malován políčko po políčku. Stejně tak je tomu opačně. Dogville a Chlapec a svět jsou ve výsledku svou stylizací podobné filmy, a zvuk v nich prostředí dotváří stejně. Bez ohledu na to, zda jsou hrané nebo animované.

Vždy je potřeba si pokládat otázku, jestli využití zvukových postupů, které hodláme implementovat funguje uvěřitelně a funkčně v rámci žánru filmu, na kterém pracujeme. V takovém kontextu je vhodné přemýšlet nad dramaturgickými aspekty zvukové složky audiovizuálního díla, místo řešení technického zpracování obrazu. Nesnažím se však vyvrátit to, že postupy, které jsou pro každé médium konvenční nejsou v daném médiu použitelnější. Přeci jen se z nějakého důvodu musely stát standardem pro daný typ filmu. Spíše bych chtěl poukázat na to, že film je pro zvuk velice volné prostředí bez ohledu na to, jakou technikou je vytvořen.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Literatura:

BLÁHA, I . *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004 | SBN 80-7331-010-4

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

PIKKOV, Ľlo. Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu. Překlad Anna STEJSKALOVÁ. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

BEAUCHAMP, Robin. *Designing sound for animation*. Boston: Elsevier/Focal Press, c2005. ISBN 0-240-80733-2.

Elektronické zdroje:

URL: <http://electricegg.co.uk/what-is-an-animatic/>

URL: <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-12-11/.125115>

URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MickeyMousing>

URL: <https://www.mixonline.com/sfp/sound-makes-picture-369136>

URL: <https://web.archive.org/web/20150909223630/http://www.awn.com/genedeitch/c-hapter-five-the-great-footage-fallacy>

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Steamboat_Willie

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Enchanted_Drawing

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Wonderland

Vlastní rozhovory:

Interview: Noah Timan, filmový zvukař, Praha 18.3. 2020

Interview: Felix Davin, filmový zvukař, Praha 12.6. 2020

Interview: Curt Schulkey, filmový zvukař, Praha 20.7. 2020

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 3: Ukázka finální verze a animatiku scény z filmu Spider-Man Into The Spider-Verse (2018)

Obr. 4: Ukázka japonského stylu animace.

Obr. 3: Ukázka nahrávání dialogu k filmu Fantasický pan Lišák (2009)

Obr. 4: Scéna z filmu Steamboat Willie (1928)

Obr. 5: Ukázka animace filmu Chlapec a svět (2013)

Obr. 6: Ukázka scénografie z filmu Dogville (2003)