

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Katedra animované tvorby

**BAKALÁRSKA PRÁCA**

**ANIMÁTOR A ZVUKÁR AKO JEDEN TÍM**

Z pohľadu animátora

**Adela Križovenská**

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Oponent práce: Doc. Ak. Mal. Michaela Pavlátová

Datum obhajoby: 20.9.2022

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TELEVISION FACULTY**

Department of animation

**BACHELOR THESIS**

**ANIMATOR AND SOUND DESIGNER AS ONE TEAM**

From an animator's point of view

**Adela Križovenská**

Thesis adviser: Mgr. et Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Examiner: Doc. Ak. Mal. Michaela Pavlátová

Date of Defence: 20.9.2022

Academic title to be assigned: BcA.

Prague, 2022

## **Prehlásenie**

Prehlasujem, že som bakalárskú prácu na tému

### **Animátor a zvukár ako tím**

Z pohľadu animátora

vypracoval(a) samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa .....

.....

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.



## **Abstrakt**

Táto bakalárska práca sa zaoberá formami a možnosťami spolupráce medzi animátorom a zvukárom. V úvode skúma nachádzanie spoločného jazyka, váhu autorského slova, vzájomnú komunikáciu a rešpekt naprieč rozdielnymi špecifikáciami a odbormi. Ďalej sa venuje priblíženiu rôznych foriem spolupráce a kreatívnych postupov na konkrétnych príkladoch. Na konci sa venuje dynamike spolupráce na komerčných projektoch a zachádza za hranice autorského animovaného filmu napríklad na divadelné javisko alebo galerijný soundscape.

## **Abstract**

This thesis focuses on forms and possibilities of collaboration between animator and sound designer. The introduction is dedicated to developing a common language, weight of author's opinion, communication and respect across different specifications and departments. Further on my work approaches different takes on co-working and creative workflows based on various examples. Lastly it tackles a dynamic of work on commercial projects and goes further beyond the animated film to the theatre stage or gallery space.

## **Kľúčové slová**

komunikácia, spolupráca, spoločný jazyk, autorstvo, netradičné postupy

## **Keywords**

communication, collaboration, common language, authorship, unconventional workflow

## **Pod'akovanie**

Ďakujem Eliške Deckej za pohotovosť a pomoc pri vedení tejto bakalárskej práce. Tiež ďakujem Michaele Pavlátovej za ochotu odpovedať na moje otázky. Ďalej ďakujem členovi môjho tímu Ondřejovi Vomočilovi, ktorého spolupráca ma motivovala k výberu tejto témy.

## Obsah

Úvod.....	9
1. Začiatok spolupráce alebo ako si nájsť svojho zvukára.....	11
1.1 Spoločný jazyk.....	13
1.2 Komunikácia a rešpekt.....	16
1.3 Rozloženie autorstva v tíme.....	17
1.4 Boj za výsledok alebo zostať dobrým tímom?.....	18
2. Čo bolo skôr, zvuk alebo obraz?.....	19
2.1 Spolupráca na netradičných postupoch.....	19
2.2 Úvaha nad vznikom bakalárskeho filmu.....	22
2.3 Postupy pri naratívnych a nenaratívnych projektoch.....	26
2.4 Prístup k hudbe, ruchom a hovorenému slovu.....	29
3. Tvorba iných krátkych formátov.....	32
3.1 Idea, deadline a rozpočet.....	33
3.2 Komerčný chlieb náš každodenný.....	34
4. Za hranicami animovaného filmu.....	36
Záver.....	38
Zoznam použitej literatúry.....	39



## ÚVOD

V audiovizuálnom diele sú zvuk a obraz neoddeliteľnou súčasťou. V tejto práci sa chcem venovať pozorovaniu možností spolupráce so zvukárom z pohľadu animátora. Budem rozoberať konkrétne príklady na základe vlastných skúseností, ktoré som nadobudla vrámci štúdia animácie. Moja skúsenosť je veľmi subjektívna, aj vďaka tomu, že od prvého školského cvičenia až po bakalársky film, som spolupracovala iba s jedným zvukárom. Táto skúsenosť ma privádza k téze, že každé finálne AV dielo by malo byť výsledkom harmonickej a vyváženej spolupráce autorských osobností špecifikujúcich sa v rozdielnych oblastiach. Svoju tézu sa budem snažiť podporiť alebo vyvrátiť na základe rozhovorov ľudí z praxe.

V 1. Kapitolote chcem rozobrať spoluprácu animátora a zvukára na profesionálnej ale aj osobnej rovine. Každý človek má iný postup práce, predstavy, jazyk ktorým komunikuje. Dôležité je poznať vzájomné hranice tohto profesionálneho vzťahu, nájsť spoločný jazyk a dokázať vyjadriť svoje predstavy.

Druhá kapitola sa venuje konkrétnym príkladom spolupráce pri tradičných a netradičných postupoch. Zameriavam sa viac na kreatívny postup a proces než na technologickú stavbu diel. Kapitola tiež obsahuje zamyslenie nad spoluprácou so zvukárom na mojom bakalárskom filme.

Ohľadom zvuku v animácii vzniklo už mnoho prác a publikácii. Väčšinou sa venujú analýzám a popisom postupov ideálneho workflow pre krátky animovaný film. V tretej kapitole sa budem venovať iným krátkym formátom ako znelkám, video spotom a reklamám. Každý animátor sa buď po škole alebo už počas školy ocitne v projekte s neznámym tímom ľudí, nereálnym deadlineom, nedefinovaným rozpočtom a neuspokojiteľným klientom. Sú to výzvy kedy je často potrebné kreatívne sa vynájsť a vymýšľať nové riešenia za nepriaznivých podmienok.

V poslednej kapitole by som chcela spomenúť rôzne typy projektov, kde sa animátor ocitá v spolupráci so zvukom v menej tradičnej dynamike. Pozrieme sa na tvorbu animácie pre soundscape, video projekcie, alebo choreografiu.

Práca čerpá z rozhovorov s ľuďmi z praxe a mojich vlastných skúseností. Uvedomujem si, že každý autor má vlastné osobité postupy a teda moje pozorovanie sa nedá generazilovať ani považovať za radu alebo ukážku správnych postupov. V školskom prostredí sa od začiatku štúdia stretávame s problematikou spolupráce animátora a zvukára v praxi. Rada by som preto

ponúkla svoj subjektívny náhľad do situácii, problémov a ich riešení v študentskom prostredí, ktorý môže slúžiť ako odrazový mostík na začiatku spolupráce pre ďalších nádejných animátorov a zvuárov.

## 1. ZAČIATOK SPOLUPRÁCE ALEBO AKO SI NÁJSŤ SVOJHO ZVUKÁRA

Každý študent animovanej tvorby či už zo strednej alebo vysokej školy bol do určitého momentu absolútnym autorom ako scenáru, výtvarna, režisárskej stránky, animácie a nakoniec aj zvuku, a najčastejšie za pomoci audio bánk alebo už existujúcej hudby. Pre tieto školské cvičenia alebo voľnočasové diela väčšinou nie je potrebné riešiť problematiku autorských práv pre hudbu ani dokonalého mixu zvuku, nakoľko nemajú tendenciu putovať na kinové a festivalové plátna. To platí aj pre sound design nahraný animátorom alebo stiahnutý z Youtube. Pre základné potreby navodenia atmosféry, priestoru alebo dokonca hovoreného slova si často animátor vystačí sám.

Michaela Pavlátová: *"Několikrát se stalo, že jsem potřebovala hudebně zvukovou plochu pro animace „z mé kuchyně“, což jsou takové mé soukromé radosti. Ukazují je zřídka, bývají to miniatury. Základ jsem nahrála v Garage-Bandu. Pak jsem si nazpívala motivy, natleskala, naklepala rytmy - na pusu, na dřevo, na vidličky a podobně. Nahrávala jsem to primitivně, bez mikrofonu, rovnou do počítače. Pak jsem to přes sebe vrstvila, doplnila pár staženými ruchy a dala tomu nějaký mocný efekt. Dělam to tak občas i teď, jen nahrávám do mobilu. Pro účely soukromých projekcí nebo masterclasů je to dostačující, jenom neumím zvuk správně technicky ošetřit, smíchat. Zvukaři a hudebníci to samozřejmě umí daleko líp, jsou to profíci, ale někdy není čas se na ně obrátit nebo si to chcete všechno upéct doma."*<sup>1</sup>

Katedra zvukovej tvorby nie je samozrejmosťou každej umeleckej školy. Môžeme to pozorovať v tvorbe študentských filmov napríklad na projekciách počas udalosti *Den České animace*<sup>2</sup>. Mnoho študentov si zvuk a hudbu tvorí svojpomocne alebo si animátori pomáhajú navzájom.

Animačný proces v školskom prostredí je obdobím, kedy človek zbiera skúsenosti a učí sa o hraniciach svojich vlastných schopností. V dobe kedy je sebestačný a netímový hráč, nie je nútený do pestovania si návyku na "projektovú hygienu", dlhodobé harmonogramy a plánovanie. Dôležitou súčasťou prípravy na spoluprácu so zvukárom je aspoň základná organizačná, komunikačná a plánovacia schopnosť.

---

<sup>1</sup> Rozhovor s Michaelou Pavlátovou, Praha 2.8.2022

<sup>2</sup> Poznámka: Každoročná prehliadka študentských flimov v kine Bio Oko v Prahe.

Túto prácu zakladám na vlastných skúsenostiach od začiatku štúdia po moju bakalársku prácu. Mala som šťastie na nájdenie porozumenia s prvým zvukárom, ktorého som na škole stretla v rámci priradených štábov v prvom semestri. Budem popisovať konkrétne projekty na ktorých sme sa mali možnosť učiť komunikovať, ale aj učiť sa od seba vzájomne o našich pracovných postupoch. Pre animátorov ako som ja, bez akéhokoľvek vzdelania vo zvukovej tvorbe, je to cesta budovania si dôvery a slovníka pre vyjadrenie vlastných myšlienok a predstáv.

V spomínanom školskom prostredí sa často postupujú kroky z iniciatívy katedier, ktoré vedú k zoznamovaniu animátorov a zvukárov a k zadávaniu spoločných cvičení. Pre animátora je potrebné prísť na to čo od spolupráce očakáva. Nebáť sa svojej neznalosti v hudbe, zvukovej teórii či terminológii. Najdôležitejšie je poznať svoj projekt, rozumieť jeho významu a posolstvu. Mať jasno v emóciách, ktoré chceme divákovi predať. Prácou animátora nie je vysvetliť o akú oktávu by si prial zvuk posunúť hore, alebo dole, ani aké zvukové efekty by mal použiť. Základom je dokázať vykomunikovať svoj príbeh. Ak od spolupráce očakávame viac ako len povinnú jazdu pre zápočet, lebo si myslím, že je veľmi podstatné na začiatku zapracovať na trochu hlbšom zoznámení sa. Je veľmi nápomocné vedieť o prípadnom zvukárovi čo najviac. Aký typ hudby mu je blízky, na také hudobné nástroje hrá, alebo ako vidí svoje schopnosti. Skrátka zistiť kým je, a čo ho baví. Podľa preferencií a štýlu tvorby animátora je úplne v poriadku hľadať niekoho konkrétneho, kto má čo ponúknuť pre daný projekt a bude môcť využiť svoj kreatívny potenciál. Je podstatné dbať na komfortnú zónu zvukára, netlačiť ho napríklad do tvorby folklóru ak mu je viac blízka elektronická hudba. Veľkou výhodou pre tvorivý proces je mať v týchto pracovných vzťahoch určitý komfort a kreatívnu oporu. Zvukár je člen tímu s ktorým animátor strávi množstvo času a v ideálnom prípade prvý spoločný projekt nebude aj posledným.

Ondřej Vomočil: *"Na práci s animací mě baví primárně určitá svoboda. Nebo jak s kým, taky jsem se setkal s režiséry, kteří přesně věděli, co po mě chtějí, nebo nevěděli, ale nic jim nepřišlo vhodný. To je asi ta nejhorší možnost. Ty mi většinou necháváš volnou ruku, a častokrát jsi spokojena s prvotní zvukovou ideou. Animace pro zvukaře skrývá nepřeberné množství možností. Ať už zvučíš pobíhající kovboje nebo mihotající se abstraktní obrazce, nikdy se nesnažíš o co nejvěrnější napodobení skutečnosti, jako je tomu u hraných filmů, protože animované filmy žádná skutečnost nikdy nejsou."*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Rozhovor s Ondřejem Vomočilem, Praha 27.7.2022

## 2.1 SPOLOČNÝ JAZYK

O hudobnej a zvukovej dramaturgii v animovanom filme sme v dnešnej dobe schopný nájsť pomerne veľké množstvo užitočného textu a publikácií. Táto práca má však nahliadnúť za zatvorené dvere animátorských ateliérov a zvukových štúdií. Ak sa animátorovi úspešne podarí nájsť vhodného člena tímu, na rad prichádza nastavovanie pipelinej spolupráce a spôsobu akým o tom komunikovať. Z počúvania rozhovorov s mnohými zvukármi a filmovými hudobnými skladateľmi vyplýva, že majú množstvo vlastných nápadov, vízií a tiež rešpektu voči režisérovým potrebám a praianiam.

Michaela Pavlátova: *"Myslím, že je dobré mať na začiatku svojí predstavu a pak jí konzultovat. Někdy zvukař nabídne něco navíc, něco nového, zcela objevného, co film posune dál, - a tady je důležité si jako režisér uhlídat, jestli ten posun filmu prospěje nebo ho hodí jinam, než jste chtěli, a také, jestli je ta změna k lepšímu. Většinou mám o zvukové/hudební stránce jasnou představu předem, vymýšlím často už s hudbou nebo rytmem v hlavě. Takže někdy je hudba na začátku vymyšlení a vy jí pak chcete jen vyměnit za podobnou. Zvukaři a hudebníci to nemilují, ale umí to udělat. Samozřejmě počítám s tím, že referenční hudba je jiná než bude výsledek, takže chci zachovat rytmus, energii, nebo třeba náladu, tajemství. Používám pro popis hudby prostá slova - velká, hustá, řídká, křehká, hořkosladká, ironická. Když už se se zvukařem / hudebníkem chvíli znáte, rozumíte si lidsky, a hlavně máte stejný cit pro film, pro filmovou dramaturgii, tak toho už moc vysvětlovat nemusíte."*<sup>4</sup>

Často začínam dialóg o projekte v momente vzniku myšlienky a obsahu. Hovoríme spolu o inšpiráciach, referenciách a pocitoch, ktoré by film mal v divákovi vyvolať. Rozoberáme časový harmonogram a zisťujeme aké predstavy sú realistické. Scenár je niečo, čo sa počas procesu môže meniť a upravovať, ale celková predstava, ktorá udáva aj hudobný smer, môže byť jasná od začiatku. Animátori pracujú hlavne vizuálnym jazykom, preto nie je zlý nápad skúsiť svoje predstavy o zvuku a hudbe znázorniť graficky. Známym príkladom z histórie je Juri Norštejn a jeho linkové grafické znázornenie charakteru a tempa hudby pre film *Ježek v mlze*.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Rozhovor s Michaelou Pavlátovou, Praha 2.8.2022

<sup>5</sup> NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě*, Kniha I., Praha: Akademie múzických umění, 2013, 978-80-7331-124-7, str. 233

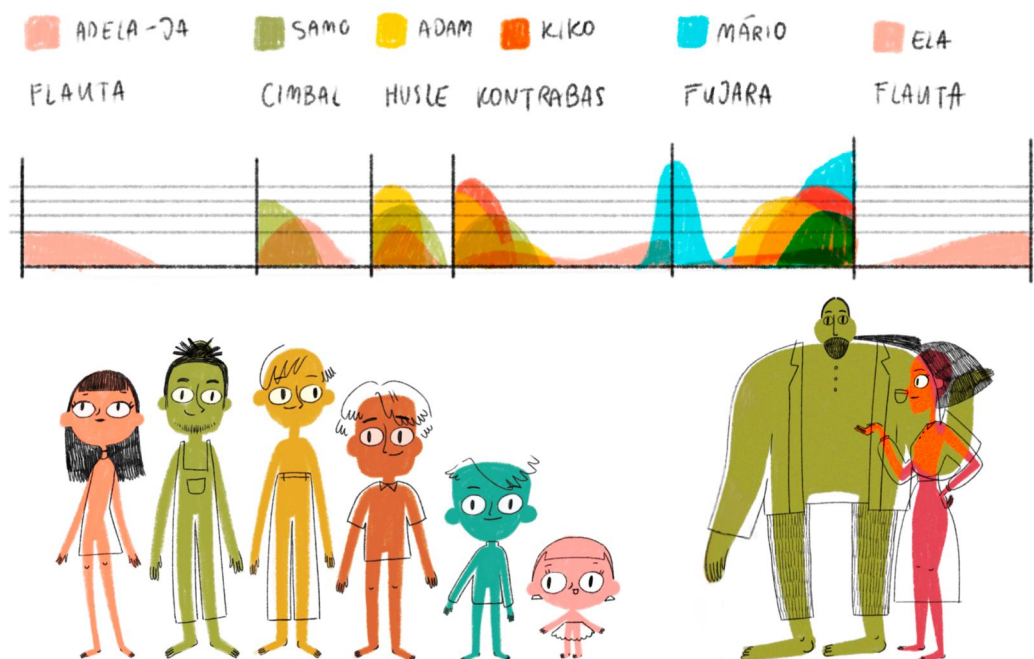


Obr. 1 Ukážka grafického znázornenia hudby od Jurije Norštejna z knihy *Sníh na trávě*, str. 233

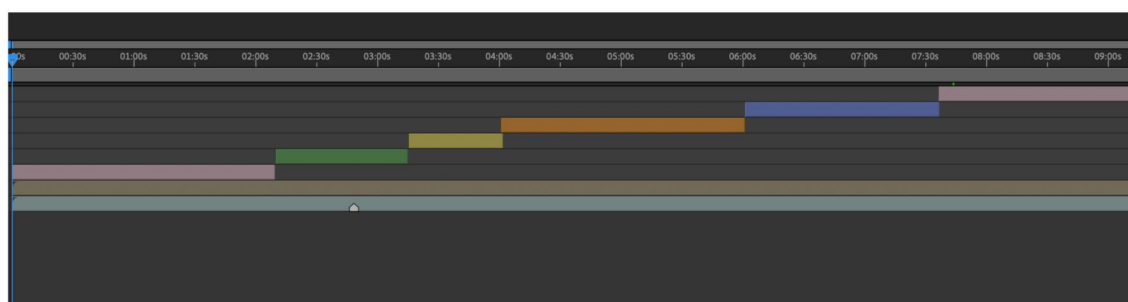
Vizuálny jazyk sa takto jednoduhšie aplikuje ak sú jasne dané konkrétne pasáže alebo je hotový storyboard. V rámci mojej práce na bakalárskom filme som svoj prvý námet chcela vo veľkej miere založiť na hudbe. Nemala plniť iba emocionálnu funkciu, ale tiež naratívnu. Vymyslela som komplexné zloženie nástrojov, ktorých úlohou bolo sprevádzať a charakterizovať každú z postáv, ktorá sa vo filme objavila. Svoje predstavy som sa snažila graficky čo najpodrobnejšie nakresliť. Popísala som charaktery postáv a vzťahy medzi nimi, ktoré sa mali odzrkadľovať aj v interakciách nástrojov. Mojou predstavou bolo, že nástroje budú vzájomne komunikovať, interagovať a zároveň kladne ilustrovať dej v animácii. Napríklad: film by začínal melódiou tvorenou flautou a nastolil základný melodický motív, ktorý by sa ďalej varioval pridanými nástrojmi. O trochu neskôr na časovej osi by sa táto melódia stratila v sound designe a ruchu vychádzajúceho z obrazu. Náhle by mal nastať moment príchodu novej postavy spolu s novým nástrojom. Charakter hry nástroja by mal predstavovať príchod dieťaťa, zmätený, neistý a chaotický. Flauta ako prvý nástroj mala na túto zmenu reagovať melódiou predstavujúcou prekvapenie a spoločne s novým nástrojom vyustiť do hutnej, dramatickej a intenzívnej hudobnej pasáže, ktorá by ilustrovala vzťah starej a novej postavy, žiarlivosť a konflikt.

V mojej kresbe je znázornená stupnica intenzity a dramatickosti hudby, akú som si predstavovala pre danú pasáž. Farebne zaznačené krivky na timeline filmu odpovedajú dĺžke kapitol podľa načasovaného animatiku a tiež farbe každej postavy. K postavám som tiež dodala podrobný charakterový popis. Animatik bol nakreslený čienobielo ale pre hudobné poznámky som použila príslušné farby na zafarbenie pozadia počas celej pasáže, kedy mala hudba podľa mojich poznámok trvať. Tiež som farbila jednotlivé časti animatiku na časovej ose pre náhľad pomeru dĺžok a presnej minútáže. Takto vykomunikovaná predstava putovala hudobníkovi, ktorý mal za úlohu vymyslieť konkrétny motív a melódie. Ak by film

dokončil fázu realizácie a vošiel do postprodukcie, nahrávali by sme hudbu. v štúdiu s hudobníkmi, ktorí by mali možnosť vzájomne interagovať a improvizovať, a nechať vyznieť nuansy a fyzičnosť nástrojov (prasknutie struny alebo klopkanie prstami po fujare...), čo boli detaily, ktoré som považovala pre film za dôležité.



Obr. 2 Ukážka grafického znázornenia hudby z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom 6, 2021 (Križovenská A.)



Obr. 3 Ukážka farebného rozdelenia kapitol filmu na časovej osy podľa hudobnej schémy z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom 6, 2021 (Križovenská A.)

Joseph Fraioli, hudobník a sound designer komerčných projektov aj celovečerných filmov hovorí: "Zvuk je jednou z najťažších vecí na komunikovanie. Myslím si, že ľudia mimo sound design sa dokážu veľmi hanbiť pri popisovaní toho ako by chceli aby veci zneli, pretože im chýba ten hudobný slovník. Vtipná vec je, že v skutočnosti ho nikto nemá. Neexistuje žiaden ideálny spôsob pre to skutočne to popísať, no koniec koncov sa dostamene k tomu: Aký z toho

*chcete mať pocit? Každý hudbu jednoduchšie chápe cez emócie, takže toto môže byť užitočná cesta. 50% tejto práce alebo aj viac je o komunikovaní a prekladaní niečíich nápadov so zámerom pomoci filmu alebo čohokoľvek na čom pracujete. To je navyššia priorita."*<sup>6</sup>

## **1.2 KOMUNIKÁCIA A REŠPEKT**

Predošlá kapitola sa venuje spoločnému jazyku ako prostriedku na zdieľanie autorových myšlienok a predstáv ohľadom diela. V tejto kapitole sa chcem venovať viac praktickej komunikácii členov štábu, ktorí sa snažia dosiahnuť spoločný cieľ, ktorým je dokončiť dielo včas. Veľkou témou v každej spolupráci je workflow a plánovanie realistických termínov. V praxi sa zvukári veľmi často stretávajú s tým, že v časovej hierarchii sú takmer na úplnom konci. Všimam si, že dostávajú nehotové strihy na ktoré nie je možné vytvoriť finálny mix, alebo dokonca majú iba pár dní na tvorbu celého sound designu. Animátorská komunita sa už pred desiatkami rokov zhodla uznať zvuk za rovnocennú polovicu AV diela. S týmto na mysli je veľmi dôležitá komunikácia ohľadom termínov a odovzdávania konkrétnych dohodnutých štádií práce zvukárovi. Ako animátori často pracujeme na menšom množstve projektov naraz, než zvukári. Pre zdravý a funkčný profesionálny vzťah chcem vyzvihnúť dôležitosť pracovnej morálky a dodržiavanie dohodnutých termínov. V školskom prostredí často pozorujem, že spolupráca a dobre odvedená práca bez hľadiska na časové možnosti sa očakáva ako samozrejmosť, ale je to obtiažné. Môže tak dochádzať k rôznym nepríjemným situáciám, prepracovaniu z projektov na poslednú chvíľu, v niektorých prípadoch až k vyhoreniu. Potrebujeme budovať vzájomný rešpekt a záujem o ľudí s ktorými spolupracujeme. Dbať na to, že čas iných nie je samozrejmosťou a ich kus práce slúži tiež na ich vlastnú prezentáciu a hodnotenie. Mali by sme byť schopní dopriať členom nášho tímu komfort a korektné podmienky pre prácu.

Michaela Pavlátová: *"Nejsem příkladný týmový hráč. Ale důležité je uznání práce toho druhého. Těžké je umět správně pojmenovat své výhrady a neurazit, nedemotivovat. Někdy se stane, že určitý zvukař je výborný na atmosféry ale je třeba moc popisný a vy chcete něco jiného, abstraktnějšího, čeho není schopen.*

---

<sup>6</sup> mip. RUSSO A., "Translating Emotion: Sound design for advertising with Joseph Fraioli" [online]. *blog.prosoundeffects.com*, 20.9.2020 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://blog.prosoundeffects.com/translating-emotion-sound-design-for-advertising-with-joseph-fraioli> (preklad Križovenská A.)



*Nebo vy nejste schopni mu to správně popsat. Takže musíte hledat jinde. Což neznamena zneuznání práce daného zvukaře, jen změnu spolupracovníka, ale stejně to vždycky obě strany těžké. Dlouhodobé vazby a stálí spolupracovníci jsou důležití, ale režisér by se neměl bát občas zkusit pracovat s někým jiným."*<sup>7</sup>

### **1.3 ROZLOŽENIE AUTORSTVA V TÍME**

Jedným z dôvodov prečo my ako animátori spolupracujeme so zvukármi, okrem ich technologických zdatností, je práve ich expertíza v danej oblasti a spôsob akým kreatívne premýšľajú. Štandardne hovoríme o tom, že animátor je režisér a teda má posledné slovo. Nie všetci tvorcovia sú nastavení na pozíciu absolútneho autorstva. Občas ich talent smeruje viac k samotnej animácii, výrobe filmu alebo k výtvarnému riešeniu a s niektorými režijnými rozhodnutiami si nechajú radi pomôcť. Táto kapitola sa zakladá sa mojom subjektívnom pohľade a nedá sa generalizovať. Rada spolupracujem s ľuďmi, ktorých prínosom, schopnosťami a talentom sa rada obohacujem. Keď som sa opýtala Michaely Pavlátovej, čo ona ako dlhoročne skúsený režisér hľadá vo zvukároch, odpovedala: "Preciznosť, trpezlivosť, cit, invencia, zápal pro věc, obětavost. Vzájemné porozumění."<sup>8</sup>

Aj mne záleží na tom aby mali vlastnú osobnú vnútorú motiváciu a túžbu vnieść do práce čo najviac seba a svojho autorstva. Pri tvorbe môjho bakalárskeho filmu bolo zásadným rozhodnutím hneď na začiatku vytvoriť dynamiku v tíme animátor a zvukár s vyrovnanou autoritou. Viac sa tomu budem venovať v kapitole 2.1 Spolupráca na netradičných postupoch.

Ondřej Vomočil: *"Upřímně nikdy mi nejde o to mít slovo, spíš o to, aby byl režisér/ka ochoten naslouchat. Osobně si myslím, že člověk co se zabývá primárně zvukem už má nějakou představu a vizi o tom jak k filmu bude přistupovat. Nikdy mi nejde o vlastní ego a autorství tolik, jako o funkčnost celého snímku. Je frustrující vědět proč například daná věc nefunguje, ale nemít žádnou možnost zasáhnout do dramaturgie, když jediné co stojí v cestě je režisérovo ego."*

Skutočnosť, že už na škole máme možnosť spolupracovať so začínajúcimi profesionálmi v odbore zvuku ma vedie k veľkej vďačnosti. Otvára to študentom možnosti kreatívneho myslenia, pretože na väčšinu možných nápadov existuje

---

<sup>7</sup> Rozhovor s Michaelou Pavlátovou, Praha 2.8.2022

<sup>8</sup> Rozhovor s Ondřejem Vomočilom, Praha 27.7.2022

reálne technické zázemie, vybavenie a zvukárska pomoc. Rozhodne nemám na mysli pripravovať sa o vlastnú víziu, alebo robiť kompromisy na úkor našej predstavy ale netreba sa báť správne využívať možnosti štúdia a talenty spolužiakov.

#### **1.4 BOJ ZA VÝSLEDOK VS OSTAĎ DOBRÝM TÍMOM**

Samotný myšlienkový proces autora počas tvorby otvára množstvo osobných otázok a zamyslení. *"Erich Fromm prišiel zjednodušeně řečeno na to, že většina lidí je nešťastná a komplikuje si život, protože si plete dvě podstatná slova – mít a být. Mluví pak o dvou skupinách lidí. Pro první platí: Jsem tím, co cítím, o čem přemýšlím a jaké mám vztahy. Jinými slovy, snažím se být. Pro druhou platí: Jsem to, co mám. Moji hodnotu určují věci, které se mi podařilo nashromáždit. Jinými slovy, snažím se mít."*<sup>9</sup> V prenesenom zmysle obsahu slov filozofického citátu, každý autor má v sebe rôzne podvedomé zámery a pocity, ktoré slúžia ako pohon v ceste za uznaním a úspechom. Môžu sa týkať budovania vlastnej hodnoty, dosahovania dokonalosti alebo povšimnutia na základe výkonu. To všetko môžu byť pozitívne vlastnosti, je však potrebné uvedomovať si ich silu a nasmerovať ich správnym smerom.

Táto téma učite nie je aktuálna iba pre študentov filmovej školy, práve naopak. Vrámcí spolupráce so zvukárom ako animátor považujem za dôležité mať v sebe ujasnené vlastné zámery a hodnoty. Snažím sa vnímať ako prioritu proces viac ako výsledok. Verím v kompetenciu a schopnosti zvukára bez snahy animátora používať ho ako nástroj. "Být taktní znamená umět se vžít do situace toho, s kým jednáme, a jednat s ním tak, jak bychom si přáli, aby za stejné situace jednal on s námi."<sup>10</sup> Verím, že snaha o rešpekt a takt pri tomto type spolupráce z dlhodobého hľadiska prináša svoje výsledky. Koniec koncov ak zvuku v animovanom filme prikladáme dôležitú rovnocennú váhu, mala by tieto vlastnosti nieť aj naša spolupráca.

Hudobný skladateľ Kevin Smithers: *"Ak za mnou príde režisér a povie čo si myslí, že je ten správny smer a akou cestou by sme mali ísť, ja ako profesionálny skladateľ by som mal dať najavo, že to určite skúsiť môžeme. Zároveň ale skúsím ešte inú možnosť o ktorej si myslím, že lepšie docieli jeho zámer. Ak sa mu moja*

---

<sup>9</sup> HERMAN M., *Najděte si svého maršála*, vydavatelství Hanex, 2008 ISBN978-80-260-6070-3, str. 32

<sup>10</sup> HERMAN M., *Najděte si svého maršála*, vydavatelství Hanex, 2008 ISBN978-80-260-6070-3, str. 197

*varianta nepáči, finálne rozhodnutie je stále úplne na ňom. Nie je mojim miestom hovoriť ako by to malo znieť. Ja sa snažím jeho víziu nájsť hudobne."*<sup>11</sup>

## **2. ČO BOLO SKÔR, ZVUK ALEBO OBRAZ?**

Experimentovať s hudobnou stránkou a prelínaním žánru na animovaný muzikál začal už Disney so sériou kreslených muzikálov *Silly Symphonies*, ktoré neskôr v roku 1940 nasledoval celovečerný film *Fantasia*. Hudba bola skladaná na hotové storyboardy, teda klasickým postupom. Ako paródia na *Fantasiu* vzniklo talianské *Allegro Non Troppo*<sup>10</sup> od Bruna Bozzetta v roku 1976. Tieto filmy boli tvorené opačnou metódou, boli totiž vytvorené na už existujúce skladby od slávnych skladateľov.<sup>12</sup> Animátorom to značne uľahčuje prácu z hľadiska tempa a timingu, keďže sa orientujú podľa notového a časového výpisu. Tento postup môžeme vidieť často použitý napríklad pri tvorbe videoklipov alebo animovaných dokumentov. Medzi videoklipom a animáciou je rozdiel v tom, čo všetko musí finálna zvuková stránka obsahovať. Zvuk pre videoklip je animátorovi odovzdaný vo finálnej a zmixovanej podobe. V rámci tvorby animácie sa autor môže rozhodnúť pre vlastný postup. Často sú to dopredu nahrané rozhovory alebo celé zvukové sekvencie, ktoré určujú dej a pomáhajú pri tvorbe storyboardu. Skvelým príkladom je originálny krátky film, dokument - *Creature Comforts* režírovaný Nickom Parkom a produkováný Ardman Animations. Film bol súčasťou série *Lip Sync* pre Channel 4 a roku 1990 vyhral ocenenie akadémie a budem sa mu venovať v nasledujúcej kapitole. Chronológiu, obraz-zvuk vs. zvuk-obraz si musí každý autor určiť podľa špecifik a potrieb projektu.

### **2.1 NETRADIČNÉ POSTUPY**

Na začiatku vždy stojí idea, ktorá sa transformuje do námetu a scenára. V tomto bode je už možné mať predstavu o charaktere zvuku. Môžeme zhromaždiť referencie a hľadať vhodnú hudbu prípadne skladateľa či hudobníkov pre komponovanie originálnej hudby. Väčšina hudobníkov pre dostatočné pochopenie

---

<sup>11</sup> mip. IBELE T., "Episode 138. Kevin Smithers on How to build a career in Animation" [online]. *terryibele.com*. November [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: <https://terryibele.com/animation-industry-podcast/>, min 31 (preklad Križovenská, A.)

<sup>12</sup> BARTOŠOVÁ K., *Zvuk v animovaném filmu*, Diplomová práca, Praha: FAMU, Katedra animace 2011 / str. 5

zámeru potrebuje vidieť finálny vizuál. Vo fáze storyboardu a animatiku sa ujasňujú nápady pre sound design, ruchy a dialóg.

Ondřej Vomočil: *"Já asi preferuji metodu konzultací. Zamýšlení se nad zvukovou problematikou ještě v počátečních přípravách. U hraných věcí je možnost například předejít nepříjemnostem na place, u animované tvorby je zas prostor pro vytvoření nějaké například rytmizace, na kterou následně vzniká animace. Vždycky je vhodné být u projektu od samotného začátku a zamýšlet se nad tím, jak by se dal budoucí výsledek "kreativně podchytit" už v přípravné fázi."*<sup>13</sup> V ideálnom prípade je vhodné komunikovať so zvukárom ohľadom dramaturgie zvuku a hudby už v tejto počiatočnej fáze. Premyslieť a rozvrhnúť ako hutná by hudba mala byť. Je to jemný podkres pre navodenie emácie? Hudba môže byť diegetická (je súčasťou fiktívneho sveta postáv- hrá v rádiu a postava pridáva hlasitosť), alebo nediegetická (nie je súčasťou fikčného sveta postáv na plátne). Vo fáze animatiku máme možnosť zamyslieť sa nad zvukovou dramaturgiou. Môžeme vymyslieť použitie napr. kladného paralelizmu, kedy charakter hudby podporuje a buduje atmosféru deja v súlade s obrazom (dlhé slákové tóny v smutnej scéne). Záporný paralelizmus tvorí rozpor, kontrapunkt k tomu čo hovoríme obrazom. Slúži napríklad na odľahčenie príliš dramatického deja aby scéna nepôsobila parodicky<sup>14</sup>. Je možné, že v storyboarde máme akcie, ktoré by bolo dostačujúce rozprávať iba zvukom a nekopírovať aj v obraze. Predstavme si napríklad klopanie na dvere, kroky a chôdze alebo postup práce napríklad pri varení. Niektoré akcie sa dejú mimo plátno, alebo sa veľmi jednoducho ilustrujú realistickým a genericky známym zvukom (napr. zvuk rozbitia vajička v kuchynskej scéne v zábere na tvár postavy, ak ho pre dej nepotrebujeme ukázať).

V rámci vlastných projektov a školských cvičení sme si skúsili tento štandardný postup niekoľko krát. Je potrebné spomenúť dôležitý časový faktor deadlinu. Vzhľadom na dealiny a tiež na moju blízku spoluprácu so zvukárom sa nám podarilo pracovať na sound designe a nahrávaní ruchov často už počas animatiku. Ten som sa snažila vždy vyrobiť čo najdetailnejšie, alebo s poznámkami pre zvuk mimo dej. Tento postup často docielil relatívne finálny sound desing ešte pred finálnym exportom obrazu, na ktorý sa dokončil mix.

---

<sup>13</sup> Rozhovor s Ondřejem Vomočilom, Praha 27.7.2022

<sup>14</sup> BARTOŠOVÁ K., *Zvuk v animovaném filmu*, Bakalárska práca, Praha: FAMU, Katedra animace 2011 / str. 12

V rámci možností pre netradičný postup sa vrátim k sérii *Creature Comforts*. Pri tvorbe mal režisér Nick Park jasnú predstavu o téme pre každú epizódu. So štábom sa vybrali do mesta medzi bežných ľudí a hľadali podmienky, ktoré by mohli reálne alebo metaforicky pripomínať ich tému (život v malých priestoroch, zdieľaná domácnosť, problémy so správou ulice). Priebeh rozhovorov nechali veľmi voľný aby respondenti ostali prirodzení. Pri epizódach o zvieratách je respondentom napríklad pán pochádzajúci z Brazílie. V rozhovore rozberá plusy a mínusy života v Británii, v ktorej má málo slobody na pohyb vďaka malým mestským radovým domom vs. slobodu Brazílskej džungle. Charakter dizajnér následne navrhol tigra, ktorý vo výsledom stopmotion sete ako plastelínová postavička leží na plastovom kuse dreva v betónovej miestnosti v zoo. Sťažuje sa na malý priestor ale vyzdvihuje modernú technológiu zoo. Režisér do rozhovorov počas nahrávania nezasahoval a až následne na základe editovaného materiálu vyrobil scenár a storyboard. V dobe kedy séria vznikala sa lip-synch značil masťou ceruzkou priamo na filmový pás. Zaznamenával sa každý nádych a výdych, pauza alebo zakašľanie, ktoré animátori animovali na finálny zvuk.<sup>15</sup>



Obr. 4 Screenshot z *Creature Comforts*.



Obr. 5 Screenshot z *Creature Comforts*.

Obrátený postup tvorby obrazu na zvuk ponúka mnoho zaujímavých možností. Mne osobne pri výrobe vizuálu nesmierne pomáha riadiť sa konkrétnou náladou a atmosférou hotovej hudby. Trochu problematické môže byť, ak sa obraz vytvorí na referenčnú hudbu, ktorá použitá nebude. Je dôležité nenechať sa zafixovať referenciami aj kôli následnej slobode pre zvukára či hudobníka. Myslím si, že film *Chlapec a svet* z roku 2013 skvelo ukazuje možnosti a potenciál pre prácu so zvukom ako celkom vo veľmi netradičnej forme. O ich ne-

<sup>15</sup> Creating Creatures Comforts, *Behind the scenes* [film]. Réžia Rob Done, Bristol: Aardman Animations Ltd, 2003 [online]. 9.11.2018, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yA7wnQqGS0E>

tradičnom postupe hovorí režisér Alê Abreu: *"Áno, film nás počas produkcie prekvapil mnoho krát, hlavne vďaka jeho netradičnej výrobe: produkciu sme začali bez dokončeného príbehu. Celý film bol vytvorený bez finálneho scénara. Scény a kapitoly vznikali v strižni počas postprodukcie. Mnoho 'rozhodnutí' sa zrodilo práve počas strihu. Myslím, že preto film nemá prakticky žiaden dialóg. Bol vytvorený a vyrozprávaný čisto z poetickej sily obrazu."*<sup>16</sup>

Chlapec v hlavnej postave je iný ako ostatní, je špeciálny tým, že vidí hudbu. Týmto naratívny rozhodnutím bola hudba od začiatku postavená do veľmi významnej úlohy. Je akýmsi hnacím motorom pre hlavnú postavu. Sprevádza ho počas jeho cesty do sveta za hľadaním otca. Tvorcom sa podarilo vytvoriť emočne silný motív, ktorý sa počas filmu rôzne transformuje a tiež pomáha napríklad navodzovať retrospektívu v čase.

Pedro Lima k rozdielnemu prístupu vo zvuku v animovanom filme vraví: *"U animácie jednoduše neexistuje startovací bod v podobe kontaktného zvuku. U hraného filmu máte referenci, môžete sa inšpirovať, ale u animovaného filmu není nic. Nemáte žiadny zvukový základ, jen bílé plátno, všechno musíte vytvořit. Já dělám převážně v postproduci. V předprodukční fázi hraného filmu uděláme jakýsi plán kdy a jak budeme jednotlivé věci realizovat. Jsou to velice specifické požadavky – budeme se pohybovat v lese, na silnici atd. Jde o formu – vedení, jaký má zvuk být. Ale v animovaném filmu a speciálně v nepixarovském, který není postaven na realistickém přístupu, musím vymyslet nový zvukový jazyk určený přímo pro konkrétní film."*<sup>17</sup>

## 2.2 ÚVAHA NAD VZNIKOM BAKALÁRSKEHO FILMU

Mojím prvým pokusom o bakalársky film bol klasický naratívny formát s množstvom postáv a zámerom pre výraznú hudobnú stránku. Grafický spôsob komunikácie mojej hudobnej predstavy som popisovala v 1. kapitole. V niekoľkých verziách animatiku som používala referenčné skladby a ruchy. Našla som hudobného skladateľa, ktorého tvorba mi bola sympatická a on sa nadšene do projektu pridal. Po niekoľkých pokusoch nájsť spoločnú reč v jeho hudobných skicách nám bolo jasné, že mu žiadaný charakter hudby nevyhovoval.

---

<sup>16</sup> mip. JURGENS G., "The Brazilian Illustrator Who Sketched an Oscar-Nominated Feature Film" [online]. *format.com*, 13.9.2016 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://www.format.com/magazine/features/illustration/ale-abreu-filmmaker-interview-boy-and-the-world> (preklad Križovenská A.)

<sup>17</sup> KARHÁNKOVÁ K., *Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu*, Diplomová práce, Praha: FAMU Katedra animované tvorby, 2017 / str. 9



Súbor obrázkov č. 6 Ukážka vizuálu scén z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom 6, 2021 (Križovenská A.)

Naša spolupráca nakoniec nedopadla hlavne vďaka mojej neistote v scenári aj vo fáze, kedy som vďaka časovému tlaku už začala s finálnou animáciou. Proces preprodukcie a potom výroby síce trval vyše dvoch rokov, no za celú dobu som nebola schopná nájsť presnú a funkčnú predstavu pre zvuk. Výtvarno bolo veľmi štylizované ale zachytávalo reálne akcie a emócie. Všetko sa to odohrávalo v akomsi bezpriestore, bez pozadia alebo objektov. Postavy nemali dialógy iba akcie, pohľady a reakcie. Moje predstavy o tom, že celý film postavím na hudbe tiež neboli realistické z hľadiska dramaturgie. Pôsobilo by to ako 6 minút dlhý videoklip.

Z mnohých dôvodov som sa tento film rozhodla nedokončiť. Potreba odovzdať bakalársky film však nezmizla a tak som sa týmto zdánlivým zlyhaním rozhodla inšpirovať a vymyslela som niečo na pomedzí video eseje a anidoku ako osobnej spovede. Na rozdiel od prvej verzie sme zvolili reverzný postup tvorby. So zvukárom sme sa dohodli, že skúsime vytvoriť niečo ako podcast alebo kus rozhlasovej hry - audio formát, ktorý má sám o sebe úplnú výpovednú hodnotu. Do toho som následne tvorila vizuál. Začali sme nahrávaním rozhovorov so štyrmi respondentmi. Kládla som voľné otázky, zaujímali ma ich pocity ohľadom témy, ktorou sa stala "pochybnosť". Pýtala som sa na ich procesy tvorby, zlyhania a motivácie. Nahrávali sme ich vo zvukovom štúdiu, kde som pre menší stres a väčšiu autenticitu stála priamo oproti nim, aby sme si mohli pozerať do očí a mohla som ich výpovede posmeľovať úsmevom.

Nahrany materiál mal okolo dvoch a pol hodiny. Nasledoval proces strihu, kedy som si v dramaturgii nechala radiť zvukárom. Finálna linka zložená z voice overu štyroch ľudí je poskladaná tak, akoby to bol príbeh jednej osoby. Výsled-

kom môjho záujmu o tvorbu a pocity druhých je uistenie, že s pochybnosťami a kreativitou bojujeme všetci rovnako. Preto som si dovoľila jednotlivé výpovede strihať rôzne cez seba, vytrhávať z kontextov a vytvoriť akúsi koláž. V určitej fáze som s výpoveďami manipulovala do miery kedy sa to už nedalo nazvať anidokom a uznala som to za animovanú esej. V momente kedy som mala vybrané pasáže na časovej ose, začali sme so zvukárom pracovať na timingu. Veľmi krátko na to som od neho dostala originálnu hudbu zloženú k celému filmu. Keďže v tom čase neexistoval žiaden vizuál iba moodboardy a jeho hudba ma veľmi bavila, používali sme ju ako pracovnú verziu. Neskôr sme ju s malými úpravami nechali ako finálnu.

Ondřej Vomočil: *"Postup výroby "Doubtu" mi přijde skvělý primárně v tom, že mě bereš trochu jako dramaturga. Občas potřebuju pro svou práci od tebe "nahodit animaci" já, občas ty naopak posunout zvukem. Ve výsledku mi přijde, že vzniká opravdu funkční věc, primárně z hlediska temporytmu celého filmu. Současně cítím dost velkou svobodu v tom, že se prostě dá všechno upravit a ty jsi k tomu svolná. Není úplně běžná praxe, že by zvukař mluvil do toho, kde by měla být jaká scéna, jak by měla být dlouhá atd. Přitom se nám oboum osvědčuje, že je to dost prospěšný."*<sup>18</sup>

Od začiatku sa nám podarilo vytvoriť tento "step by step" postup, kedy po kroku s jeho hudbou nasledoval môj obraz. Skúsila som vyrobiť kúsok animatiku, ale bolo to pre mňa príliš zväzujúce. Začala som teda tvoriť absolútne intuitívne, straight ahead. Voice over údával dej, ale vo veľkej väčšine prípadov popisuje hlavne abstraktné myšlienky a pocity, ktorých náladu podkresľuje hudba. Vďaka tomu som sa pustila do tvorby scén, ktoré nijak neilustrovali to, čo zaznelo vo zvuku. Snažila som sa vyhýbať popisu ale znázorňovať pocit, ktorý sa snažili respondenti zdeliť. Každú sekvenciu či scénu som poslala rovno zvukárovi, ktorý začal skladať koncepciu ruchov. Často vytvoril naratívne nápady čisto ruchmi na sekvencie, ktoré stále nemali žiaden obraz. To zas veľmi pomohlo mne v tvorbe ďalších scén. Keď sme sa nad tým stretli spoločne, púšťali sme si hotové sekvencie a nahadzovali rôzne nápady, asociácie alebo metafory, ktoré by mohli fungovať. Teraz do dokončení obrazu a zvuku vidím, že sme intuitívne používali kladný paralelismus, teda podporovali emočnú stránku výpovede prislúchajúcou náladou v hudbe a tiež v ruchoch, ktoré síce neilustrujú obraz priamo, ale vždy obsahujú kladnú asociáciu ku kontextu výpovede alebo k vizuálu.

Film sa skladá z piatich kapitol, ktoré popisujú päť fáz tvorby projektu. Prvou je pocit ťažoby a pochyb na úlnom začiatku, kedy si autor vôbec nie je istý

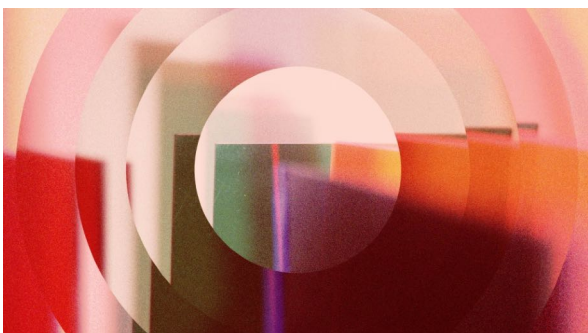
---

<sup>18</sup> Rozhovor s Ondřejom Vomočilom, Praha 27.8.2022

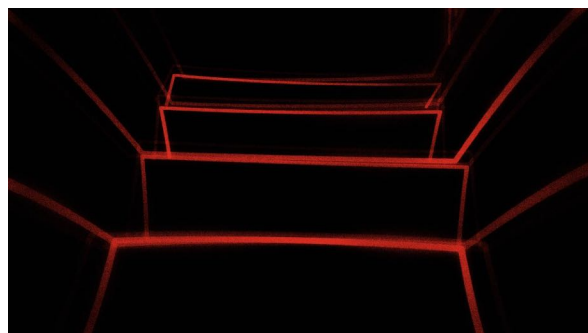


sám sebou. Druhá popisuje konkrétnejšie akcie, ktoré obsahoval začiatok výroby. Tretia sa venuje bodu zlomu, kedy sa autor snaží ostať motivovaný, alebo dochádza k uvedomeniu si potreby pomocnej ruky. Štvrtá kapitola je katarzia, kedy autor vidí svoj projekt konečne hotový, no vytúžený pocit úľavy a uspokojenia často neprichádza. Piata kapitola reflektuje pocity sprevádzajúce "kreatívne zotavovanie" po náročnom projekte a pripúšťa, že s pocitom neustálej pochybnosti sa dá žiť a táto určitá nekonečná neistota je v poriadku.

V procese zvukovej dramaturgie sa nám podarilo vymyslieť systém, vďaka ktorému bolo jednoduchšie pojať môj značne abstraktný vizuál. Prvá a druhá kapitola sa z veľkej časti skladá z konkrétnych motívov ako sú ruky, zápisníky, oči a dokonca pixilácia postavy ženy. Ruchy často dopĺňajú hudobný rytmus, alebo hudbu úplne nahradia. Sú viac popisné k obrazu - zvuky ceruzky na papieri pri zápisníkoch, nádychy a výdychy pri rukách. Rytmické zvuky štetcov maľujúcich na stenu dopĺňajú rytmus v hudbe v pasáži pixilácie, kedy vidíme ako sa telo ženy zafarbuje modrou farbou. Ruchové koncepty sme vymysleli na hotovú animáciu.



Obr. 7 Ukážka z filmu *DOUBT*, 2022.



Obr. 8 Ukážka z filmu *DOUBT*, 2022.

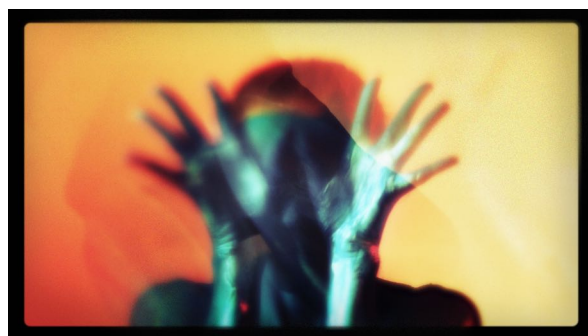
Tretia, štvrtá a piata kapitola kladie dôraz na priestor, kam sme diváka vložili. Na začiatku tretej kapitoly vidíme stop motion animáciu farebných sklíčok v rôznych kompozíciách. Nasledujú čiary a linky predstavujúce 3D priestor interiéru, rozpadnú sa čiastočky dymu z cigarety a menia v ďalšiu stop motion animáciu rozbitého skla, skladajúceho sa dohromady. Vo zvuku sme vytvorili alternatívny príbeh odohrávajúci sa vo fiktívnom priestore, ktorý vytvára asociácie s pocitmi respondentu, ktoré zažíval v momente o ktorom práve hovorí. Ruchy sú čo najviac realistické v snahe imitovať akúsi realitu, alebo pocit hraného filmu (beh po schodoch, otváranie dverí, pád na zem, holuby, telefonický hovor, fajčenie cigarety...).

Štvrtá kapitola znázorňuje 3D optickú priestorovú hru s predmetmi, ktoré z jedného uhlu pohľadu nedávajú zmysel, no z druhého ich polozenie v perspektíve do seba zapadá a vytvárajú konkrétny objekt. Zvuk necháva priestor pre voice over, ktorý je neskôr doplnený priestorovými efektami. Posledná kapitola využíva podobný postup ako tretia. Zvuk vytvára fiktívny priestor založený na inej realite než by bolo možné priradiť k vizuálu či voice overu. Znejú v ňom vlny mora a zvuky ľudí na pláži. Film sa dostáva ku koncu, respondenti rozprávajú o kreatívnej pauze v ich živote. Hudba a ruchy dodávajú dovolenkovú náladu.

Po záverečnom zhodnotení výroby tohto projektu sa nám naozaj podarilo v tíme zachovať autorskú rovnováhu a rešpekt. Myslím si, že nám to pomohlo k projektu pristupovať zodpovedne a so zápalom. Skúsenosť s týmto spôsobom spoločnej tvorby bola pre mňa veľmi prínosná a rozhodne motivujúca aj pre ďalšie projekty v budúcnosti.



Obr. 9 Ukážka z filmu *DOUBT*, 2022.



Obr. 10 Ukážka z filmu *DOUBT*, 2022.

## 2.3 POSTUPY PRI NARATÍVNYCH A NENARATÍVNYCH PROJEKTOCH

Pri naratívnych filmoch režisér vychádza zo scenára, dbá na kompaktnosť príbehu, emócií a myšlienky, ktorú sa snaží zdieľať. Pri tradičnom postupe je obraz a vizuálna akcia nositeľom deja. Zvuk je podriadený obrazu a jeho funkciou je podporovať emócie, orientáciu v priestore, navodenie rytmu filmu a pomoc k uveriteľnosti. V ideálnom prípade vôbec nepúta divákovu pozornosť ale existuje v dokonalom súlade s obrazom.

*Pedro Lima: "Věřím, že zvuk je jazyk, stejně jako je obraz určitým druhem jazyka. Je skvělé, když o tomto druhu jazyka můžeme přemýšlet už ve scénáři, předtím, než začne samotná výroba animovaného filmu. Setkat se a mluvit o tom. Protože já věřím, že především v animaci je to celé o imaginaci, představivosti. Musíš přemýšlet a představit si, jak můžeš tento zvukový jazyk použít ve*

*storyboardu, už na začátku procesu. Jde tak nějak o to, jakou má režisér vizi, vizi o tom, jak tento jazyk použít v hlavním oblouku příběhu.”<sup>19</sup>*

Animácia ako forma hrá rolu metafory a je nereálne ňou dosiahnuť filmový realizmus. Aj napriek jej absolútnej nereálnosti správne spojenie obrazu a hudby dokáže diváka presvedčiť, oklamať a nechať ho prežiť veľmi reálne emócie. Pri tvorbe scén so zámerom docieľiť u diváka konkrétne emócie je potrebné postupovať opatrne a vybrať vhodnú kombináciu deja a zvuku. Podporiť scénu empatickou hudbou znamená ilustrovať náladu vyplývajúcu z deja hudbou v rovnakej emócií. Vďaka symbolike animácie a jej často veľmi simplifikovaným vizuálnym štýlom je možné za použitia hudby empatickým spôsobom scénu parodizovať namiesto podporiť. Preto sa v animácii lepšie pracuje so slabšími emóciami a často hudobným kontrapunktom aby sa predišlo patosu a paródii. Kontrapunkt pomáha vyzdvihnúť dej v obraze napríklad tým, že ho neutopí vo zvuku, ktorý jeho význam iba kopíruje ale vytvorí priestor pre asociácie vyvolávajúce emócie. Predstavme si loď na mori, ktorá je zmietaná búrkovými vlnami a namiesto realistických zvukov bleskov a dunivej hudby použijeme uspávanku spievanú hlasom dievčatka, ktorého otec je kapitánom na potápajúcej sa lodi. Podľa Alexeja Orlova psychológia rozoznáva desať základných emócií, ktoré sa dajú rozdeliť na silné a slabé. Medzi silné patria: radosť, utrpenie, hnev, strach a odpor. Medzi slabé sa radia: emócia záujmu, hanba, prekvapenie, previnenie, ľútosť, smútok a pohrdanie. Komunikácia medzi animátorom a zvukárom je kľúčová pre správne pochopenie každej nuansi v dejovej linke, každého významu farby oblohy či pauzy v pohybe postavy, aby sa zavčas predišlo patosu, alebo naopak nedostatku dôrazu a vážnosti.<sup>20</sup>

*“V prípade animovaného filmu je vernost zvuku nejdůležitějším aspektem, protože animace vždy vizualizuje fantazie filmových tvůrců. Filmový zvuk – synchronní zvuk a zvukové efekty – je klíčem k důvěryhodnosti filmu jako celku. Zvuky však nemusí být naturalistické, aby bylo dosaženo maximální věrnosti v celém filmu, spíše musí odpovídat vizuální abstrakci filmu. Harmonický vztah mezi vizuálním designem a zvukem animovaného filmu je základem jeho věrnosti a míry jeho umělecké kvality.”<sup>21</sup>* Zvuk ako celok by mal slúžiť na podporu deja, na vtiachnutie diváka do fiktívneho sveta, kde prestane vnímať animáciu ako for-

<sup>19</sup> KARHÁNKOVÁ K., *Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu*, Diplomová práce, Praha: FAMU Katedra animované tvorby, 2017 / str. 11-12

<sup>20</sup> KARHÁNKOVÁ K., *Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu*, Diplomová práce, Praha: FAMU Katedra animované tvorby, 2017 / str. 9

<sup>21</sup> PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, Tallinn: Tallinna Raamatutrukikoda, 2010, ISBN 978-9949-467-06-8, str. 172

mu ale vcíti sa do postáv a prežíva s nimi emócie. Vizuálna stránka filmu určuje špecifické parametre, ktorými sa sound design musí podriaďiť. Nastavuje mieru a typ štylizácie zvukových efektov, rytmu a uveriteľnosti. Dobrým príkladom na obrazovú a zvukovú štylizáciu je "mickeymousing", ktorý pochádza z dielne Disneyho a predstavuje dokonalú synchronizáciu obrazu a zvuku. Dôrazný zvuk na každý pohyb v opakujúcom sa rytme dokáže na diváka pôsobiť veľmi uspokojivo a pozitívne. Spájal sa tiež s klasickou rannou Disney výtvarnou štylizáciou a grotesknými scénami kde vytváral rytmickú komédiu. Jeho rytmus je predvídateľný a skvele dopĺňa dejové gagy kedy sa divák smeje už v anticipácii nasledujúcej akcie. Michaela Pavlátová k autorskému celovečernému filmu *Moje Slunce Maad*: "Každý film je jiný, každý film je nová výzva, každý režisér pracuje jinak. Já zvuk a hudbu potřebuji už v animatiku. V případě našeho celovečerního animovaného filmu dobře fungovalo, že jsme se dost brzy rozhodli pro skladatele bratry Galperiny. Dali nám k dispozici různé soundtracky ze svých filmů, které jsem používala v animatiku a doplňovala jinými referenčními hudbami. Při tvoření finální hudby pak bylo jednoduché se s nimi dohadovat na změnách, posunech, orchestraci, náladě, protože vycházely z jejich vlastních soundtracků."<sup>22</sup>

V nenaratívnej tvorbe sa naskýta sloboda posúvať všetky hranice. Na rozdiel od naratívneho filmu si môže dovoliť byť menej čitateľný, sugestívny či popisný. V rámci autorského prístupu zvukára či hudobníka môže zvuk tvoriť rovnocennú či nadradenú súčasť diela. Nemusí stáť na pozadí, ale môže na seba strhávať pozornosť. "V nenaratívnom filme má zvukař asi větší prostor pro experiment, může mít volnější ruku, ale neplatí to beze zbytku. Nicméně, režisér zůstává režisérem, je to na něm, o co si řekne, co akceptuje."<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Rozhovor s Michelou Pavlátovou, Praha 26.7.2022

<sup>23</sup> Rozhovor s Michelou Pavlátovou, Praha 26.7.2022

## 2.4 PRÍSTUP K HUDBE, RUCHOM A HOVORENÉMU SLOVU

Použitie hovoreného slova v animovanom filme môže predstavovať úlohu rozprávača, ktorý komentuje dianie príbehu alebo vnútorné monológy postáv, kedy nevidíme žiaden lip-sync. V týchto prípadoch je možné nahrávať voice over počas animovania alebo na hotový materiál. Krátke animované filmy sú vo veľkej miere rozprávaním bez slov s využitím hereckých výkonov alebo nonverbálnej komunikácie postáv. Často je personifikácia postáv podporená citoslovciami alebo imaginárnou rečou.

*„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 zapojení do prostředí.“<sup>24</sup>*

Realistická reč a štylizovaný vizuál ako používa už spomínaný *Creature Comforts*, vytvára často unikátne spojenie, ktoré divákovi približuje jednotlivé esencie ľudských pocitov a myšlienok okresaných od človeka. Práve použitie dokumentárneho zvuku, kde reč nie je štylizovaná ani poetizovaná, ponechanie každej pauzy, zaváhania a koktania pretína hranicu vyfabrikovaného animovaného charakteru a aj napriek neučesaným vyjadreniam respondenta divák presne rozumie ich významu.<sup>25</sup> Iné naratívne formy animácie majú dialógy nahrané presne na základe scenára. V oboch prípadoch je však nahrávanie nutné uskutočniť pred samotným animovaním pre správnosť lipsyncu. Vo vlastnej tvorbe som si vyskúšala animovanie krátkeho stop motion animáku, ktorý mal dopredu nahrané rozhovory s ponechanými autentickými pauzami či zaváhaniami. Pri animovaní sme používali Dragon frame, kde sa na časovú osu veľmi jednoducho vedľa audio stopy píše poznámky. Rozpísali sme si písmenká pre lip-sync ku každej vete a následne animovali rozprávajúce postavy poskladané z ovocia, kyslích uhoriek alebo pečiva. Hovorené slovo sa dá použiť aj ako základ pre temorytmus. Týka sa to scén, kde namiesto postavy vidíme napríklad neživé objekty ale chceme zachovať svižnosť a tempo predchádzajúcich scén kde sme

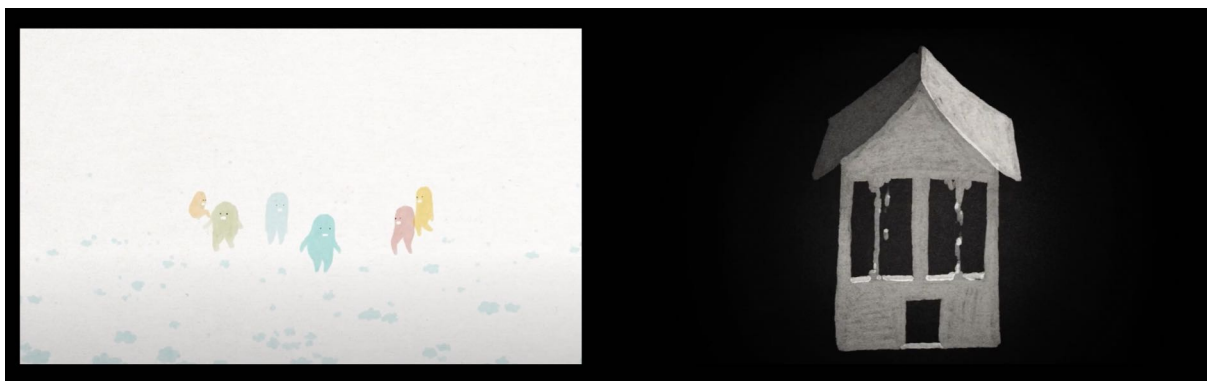
---

<sup>24</sup> BLÁHA, I . Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004, SBN 80-7331-010-4 / str.19

<sup>25</sup> Creating Creatures Comforts, *Behind the scenes* [film]. Réžia Rob Done, Bristol: Aardman Animations Ltd, 2003 [online]. 9.11.2018, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yA7wnQqGS0E>

postavu videli. V tomto prípade vieme rytmus slov a hlások použiť ako kľúčové fázy pre pohyb objektov a tým ich do istej miery persnofinifovať.<sup>26</sup>

V školskom cvičení - anidoku<sup>27</sup> v druhom ročníku štúdia animácie som mala možnosť prvý krát skúsiť formát dokumentu a prácu s nahranými výpoveďami. Témou bola zmena inštitucionalizovanej ústavnej starostlivosti v deťských domovoch po Nežnej revolúci. Nahrali sme rozhovory s dvoma respondentmi. Prvý rozhovor približoval problematiku z historického a súčasného hľadiska pri pohľade z vonku, z pozície človeka, ktorý sa angažuje v politike. Druhý rozhovor bol s človekom, ktorý vyrastal v systéme deťských domovov a v súčasnosti sa tiež vrámcí vlastnej nadácie snaží o pozitívne zmeny a pomoc mladým ľuďom, ktorý opúšťajú domovy. Mojim zámerom bolo mať zastúpenú aj tretiu stranu a to deti, ktoré sú v súčasnosti v domovoch. Po dlhom premýšľaní a plánovaní otázok, miesta nahrávania a rozhovorov som tento nápad zamietla. Namiesto toho sme sa so zvukárom rozhodli pre alternatívne zastúpenie deťského hlasu vo filme a to formou hudby. Použiť rozhovory s deťmi nebolo náročné iba z produkčného hľadiska ale tiež hrozilo, že by film ťahali do veľmi sentimentálnej alebo inak citovo manipulujúcej polohy. Rozhodne som nechcela s už tak ťažkou témou divákov citovo vydierať deťskými hláskami popisujúcimi život v deťskom domove. V deťskej knihe s ľudovými pesničkami som našla básničku ktorej veselo trpký text ma oslovil natoľko, že som sa ho rozhodla použiť. Stretla som sa s dvoma hudobníkmi, spolužiakmi z Famu, dala som im text a spolu sme



Súbor obrázkov č. 11 Ukážka z Anidoku *Kdo se se mnou zatočí*, Križovenská A., 2019

<sup>26</sup> Ukážka: *Tell me your Flavour* [film] Réžia Križovenská A., Ovsová N., [online] 2019, Dostupné z: <https://vimeo.com/384317183>

<sup>27</sup> Ukážka: *Kdo se se mnou zatočí* [film] Réžia Križovenská A., [online] 2019, Dostupné: [https://drive.google.com/file/d/17e4\\_R\\_vNMp8nWYtwLsUA1FI2dRPUjXne/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/17e4_R_vNMp8nWYtwLsUA1FI2dRPUjXne/view?usp=sharing)

v ich štúdiu túto básničku zhudobnili. Bola to veľmi jednoduchá melódia detskej riekanky. Podarilo sa nám zložiť malý detský zbor z asi dvanástich talentovaných detí. Slečna, ktorá učí na základnej škole hudobnú výchovu mi pomohla s vedením nášho mini zboru a komunikáciu medzi hudobníkmi, deťmi a mnou. Nahrávanie trvalo asi päť hodín a podarilo sa nám nahráť veľa verzií a variácií. Dramaturgia tejto pesničky plní vo filme úlohu oddeľovania pomyselných kapitol. Na úvod filmu prevádza animáciu detí pobehujúcich v tráve a s lip-syncom prvá sloha vo veselej nálade - durovej tónine.

Text ostával rovnaký, ale pri druhej pesničke v strede filmu sa melódia zmenila na mollovu tóninu a potemnela na smutnejšiu náladu. Tretí krát je použitá až na konci filmu a počas tituliek, kde oktáva ostala rovnaká ako na predchádzajúcej, bola však obohatená o zvukový efekt, ktorý tvoril ilúziu zatvorenej plechovej skrinky z ktorej počuť spev detí. Tento negatívny a ztiesený efekt podčiarkoval posledné slová voice overu, ktorý konštatoval, že od Nežnej revolúcie do dnes nedošlo k žiadnej zásadnej zmene. Týmto spôsobom bola zhudobnená básnička spievaná deťmi použitá ako forma detskej výpovede. Myslím si, že to vo filme funguje dobre a divákovi vďaka svojmu jednoduchému poetickému textu o "poměnkách" necháva priestor na prežitie emócie z predchádzajúcich výpovedí a nálady, ktorú samotná pesnička podporuje svojou melódiou. Zároveň je to jediná hudba, ktorá je vo filme použitá. Zvyšok deja je zvukovo postavený na voice overy, ktorý dopĺňajú hlavne atmosféry a ruchy podporujúce uveriteľnosť veľmi štylizovanej animácie plnej symbolov a metafor. Vizuál je kreslený 2D digitálne s použitím štetca imitujúceho akvarel, na čo sa viaže aj niekoľko scén s témou vody.

Atmosféry a ruchy vody alebo priestorov s malými akcentmi v zvuku vody sprevádzajú celý film a podporujú akýsi pocit beznádeje v riešeniach pre problémy, ktoré sú utopené hlboko na dne spoločnosti. Celkový proces výroby prebiehal pod značným časovým tlakom. Pre začiatok finálnej animácie som sa rozhodla na základe štvrtého posledného a scháleného animatiku. So zvuárom sme konzultovali zvukové nápady už pri kreslení animatiku a často som vychádzala aj z jeho návrhov a našich spoločných asociácií. Každý ruch pomáhal konkrétnej voice over pasáži a umocnil emóciu. Mala som teda hotový animatik, ktorý bol veľmi surový a pracovný, často miesto animácie v deji obsahoval iba textové poznámky načasované na konkrétny frame alebo sekvenciu s popismi mojej predstavy o zvuku alebo atmosfére. V takomto prípade je komunikácia naozaj kľúčová. Neraz sa stalo, že som pre popisy atmosfér použila spojenia ako

“zvuk rannej hmly” alebo “jaskynná samota” a výsledný zvuk ich skvelo popisoval.

K tomuto spoločnému projektu anidoku sa zvukár Ondřej Vomočil vyjadril takto: *“To že jsme tvořili takřka finální zvukovou stopu na paradoxně dost pracovní animatik mi přijde vlastně dost nestandardní postup, ale myslím si, že to bylo funkční. Stojí za tím ale tvoje ochota v tom, přizpůsobovat následnou finální animaci nějakému již předem danému zvukovému temporytmu. Myslím, že tam vlastně započala nějaká idea toho, tvořit “na pomezí”, stejně tak jako se to teď děje u “Doubtu” (bakalářského filmu), a vlastně v téhle formě shledávám primárně plusy. Jen je asi důležité držet v paměti to, že je to taky zapříčeno primárně tvou ochotou dát na nějaký můj cit pro rytmus a přizpůsobit tak následnou animaci, což mnoho autorů nemá.”*<sup>28</sup> Zvuk bol prakticky celý vytvorený na animatik, ktorý som pre finálny mix a úpravu detailov nahradila finálnym obrazom, ktorý časovo presne sedel na animatik. Strih bol teda tiež hotový vo fáze animatiku. Veľmi pozitívne hodnotím typ práce, na ktorú má vplyv naša vzájomná otvorenosť pre tvorbu za pochodu a vzájomné nechávanie si priestoru a slobody.

### **3. TVORBA INÝCH KRÁTKYCH FORMÁTOV**

Tvorba krátkého autorského filmu nie je zďaleka jedinou disciplínou s ktorou sa animátor počas svojej kariéry stretáva. Ako študent môžem len potvrdiť aké potrebné a formujúce skúsenosti s malými zákazkami alebo komerčnou prácou už počas štúdia môžu byť. Dokážu zohrávať veľmi podstatnú rolu v poznávaní vlastných hraníc, technických a komunikačných schopností. Jednou z najčastejších otázok, ktorá sa medzi študentmi stále rozoberá je hľadanie vlastnej hodnoty na trhu na základe svojich schopností a typu klientov. Monetárne otázky sú témou, ktorá študentom často vypĺňa čas medzi cvičeniami a prednáškami. Umelecké školy v poslednej dobe zaznamenali tieto potreby študentov na základe prejavu ich záujmu a podstupujú progresívne kroky v edukácii na pomoc v orientovaní sa v autorskom práve alebo naceňovania práce. Určovanie vlastnej hodnoty na trhu je určite beh na dlhú trať ale je dôležité začať a pozorne sa učiť z chýb.

---

<sup>28</sup> Rozhovor s Ondřejom Vomočilom, Praha 2.8.2022



Krátke formáty neznamenajú výhradne komerčné projekty. Môže to byť znelka či animovaný medailón pre festival, intro alebo titulky do videí, tutoriály alebo inštruktážne videá, krátke sekvencie do hraných formátov, atď. Často sú to neštandardné požiadavky s ktorými animátor nemá skúsenosť a spôsob produkcie si do veľkej miery môže vymyslieť a prispôbiť sám.

Tieto rôznorodé projekty často animátor nezvládne sám, ale potrebuje zostaviť tím z ďalších animátorov, produkcie a zvuku. Ak je schopný potrebný tím zostaviť, považujem to za výsledok snahy o budovanie kvalitných podmienok pre svojich najbližších spolupracovníkov. V nasledujúcich dvoch kapitolách sa venujem tvorbe iných krátkych projektov tvorených za rôznorodých podmienok.

### 3.1 IDEA, DEADLINE A ROZPOČET

Hudobný skladateľ Joseph Fraioli: *"Ak by mi niekto dal na projekt mesiac času, zasekol by som sa. Na najlepšie veci prichádzam keď si len tak sedím a čmáram ale mám pocit, že tlak je pre nás veľmi dobrý pretože vtedy nemáte na výber. V skutočnosti si myslím, že moje najlepšie práce vznikli pod tlakom"*<sup>29</sup>

Komerčnú prácu často sprevádzajú vysoké nároky, krátka doba pre produkciu a neraz obmedzený rozpočet. Pri úvodnej komunikácii s klientom je dobré zistiť čo najkonkrétnejšie predstavy aby sme počas produkcie nerobili zbytočné kroky vedľa. Nápomocnými nástrojmi môžu byť moodboardy ako pre vizuál, tak pre pohyb a animačný štýl (ukážky z existujúcich reklám alebo animácií) a v neposlednom rade ukážky hudby. Pri vymýšľaní celkového rozpočtu je klientovi možné spraviť prehľad možností a cenových variánt pre zvuk. Klient si napríklad predstavuje využitie hudobnej banky, ale neorientuje sa v cenách. Tiež si napríklad neuvedomuje, že aj pre použitie hudobnej banky je pre finálne AV diela potrebný zvukový mix. Je tiež potrebné zahrnúť cenník pre herca rozprávača, nahrávacie štúdio a extra dni pre edit ak projekt obsahuje voice over. To tiež určuje nasledovný postup výroby. V animácii to môže pridať prácu na lip-synch, ktorý je animovaný až na hotový zvuk. Stalo sa mi, že na základe zle odkomunikovaného procesu práce s agentúrou, sme animáciu tvorili bez zvuku a lip-sync pridávali až na koniec keď boli postavy naanimované. Pre všetky tieto dôvody je podstatné sa so zvukárom, hudobníkom dohodnúť na úplnom začiatku. Ak je námet, idea ponechaná animátorovi, môže svoje nápady konzultovať s tí-

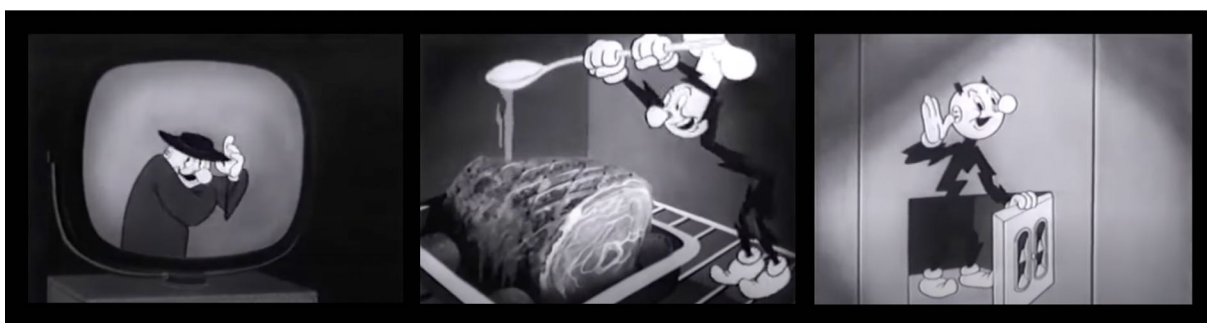
---

<sup>29</sup> mip. RUSSO A., "Translating Emotion: Sound design for advertising with Joseph Fraioli" [online]. *blog.prosoundeffects.com*, 20.9.2020 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://blog.prosoundeffects.com/translating-emotion-sound-design-for-advertising-with-joseph-fraioli> (preklad Križovenská A.)

mom a vymyslieť časovo a ekonomicky a časovo vhodné riešenie. "Ak mám víziu niečoho čo by som chcel skúsiť a je to rozdielne od nápadov klienta, vždy to vyrobím ako prílohu navyše k tomu čo si presne objednal. Veľa krát sa mi stalo, že môj nápad prešiel. Raz dokonca nastala situácia, že reklamu išli zrušiť úplne ale môj nápad sa im páčil natoľko, že nakoniec reklamu natočili aj napriek tomu, že ju nešli použiť."<sup>30</sup>

### 3.2 KOMERČNÝ CHLIEB NÁŠ KAŽDODENNÝ

"Animácia v reklame nie je nič nové. Animované "cartoon" reklamy sa datujú od roku 1920 a privádzanie charakterov k životu tiež nezaostávalo. V roku 1941 vláda Spojených štátov prvý krát povolila televíznej stanici účtovať si za televízne reklamy. Botany Mills, textilná manufaktúra bola jedinou spoločnosťou, ktorá podľa záznamov produkovala reklamy na film v tomto roku. Spoločnosť bola tiež prvou, ktorá vytvorila animované reklamy špeciálne pre televíziu. "The Botany Lamb" charakter bol vytvorený Douglasom Leightom a odštartoval sériu siedmych reklám. Ovečka najprv zapromovala vlnené kravaty značky Botany Mill a potom ohlásila zajtrajšie počasie."<sup>31</sup> Tento príklad nasledovalo mnoho ďalších korporácií a prispeli tak k tvorbe kultových charakterov ako je Reddy Kilowatt od Waltera Lantza (1947), Tony the Tiger (1952), Trix Rabbit (1957) a mnoho ďalších.



Súbor obrázkov č. 12 Ukážka z reklamy Reddy Kilowatt

<sup>30</sup> mip. RUSSO A., "Translating Emotion: Sound design for advertising with Joseph Fraioli" [online]. *blog.prosoundeffects.com*, 20.9.2020 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://blog.prosoundeffects.com/translating-emotion-sound-design-for-advertising-with-joseph-fraioli> (preklad Križovenská A.)

<sup>31</sup> mip. "Animation in Advertising: How Important Is It?" [online]. *animationcareerreview.com*, 24.5.2021 [cit. 4.8.2022]. Dostupné z: <https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-advertising-how-important-it> (preklad Križovenská A.)

Táto doba televízneho vysielania bola stále obmedzená na čienobiele farby avšak zvuk bol veľkou súčasťou. Pri pohľade na jednu z reklám s postavou *Reddyho Kilowatta*<sup>32</sup> môžeme vidieť kvalitu veľkej proudkcie ako v kreslenej animácii, herectvom, lip-synchom až po hudobné znelky, ktoré si ľudia pamätajú dodnes. Reklamy tejto doby sa vyznačujú silnou štylizáciou ako v obraze tak vo zvuku, často sú založené na pesničke ako muzikál alebo používajú "mickeymousing".

"Animácia sa postupne stala vrcholom digitálneho marketingu nie len pretože promo videá robí viac zábavnými (štúdie ukazujú, že vtipný obsah je najcieľanejší na sociálnych médiách) ale komunikuje myšlienku viac efektívne. Napríklad, podľa Softway Solutions by bolo "nemožné" ukázať vnútorné zloženie a funkcie produktu v štandardnom real time videu. Animované videá majú väčšiu odozvuú hodnotu ak prezentujú informácie vizuálne atraktívnym spôsobom."<sup>33</sup>

V dnešnej dobe rýchlo sa vyvíjajúcich sociálnych sieti a marketingu animácia ostáva rovnako populárnou. Menia sa však formáty, parametre aj zvukové požiadavky, ktoré sú rozdielne v produkcii televíznych reklám než pre sociálne siete. Stáva sa štandardom, že pri odovzdávaní balíčku videa so sprievodným materiálom sa prikladá verzia reklamy v rôznych dĺžkach. Pre sociálne siete to býva 20s alebo 6s, ktoré si často vyžadujú aj iný obrazový formát - vertikálny. Pri tvorbe 6s videí zvuk pomaly prechádza do úzadia a to vďaka aplikáciám, ktoré sú prioritne určené pre vizuálny obsah. Ak diváka reklama zaujme, možno si ju prehrá ešte raz aj so zvukom. Pri animácii pre televíziu je potrebné komunikovať so zvukárom alebo hudobníkom od začiatku projektu, mať vyriešené prípadne autorské práva na hudbu a jasne daný spôsob odovzdania (obrazové exporty a zvukové mixy pre príslušné médium) aby AV dielo nebolo vrátené na opravy. V komerčných kruhoch freelance tvorcovia rýchlo migrujú z projektu na projekt a tvoria svoj network, ktorý im pomáha pri udržiavaní si klientov.<sup>34</sup>

Hudobný skladateľ Kevin Smithers hovorí: *"Ceňte si svoje kontakty a spolupráce. Skúste nájsť ľudskosť v spoluprákach. Ľudia nie sú len chodníkom pre kariérne ciele, ale prepojte sa na osobnej úrovni. Zisiti som, že ľudia s ktorými som sa*

---

<sup>32</sup> *Reddy Kilowatt* [video] Ashton B., Collins, Sr., PG&E commercial, [online] 19.3.2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nLcAzYCueAY>

<sup>33</sup> mip. RUSSO A., "Animation in Advertising: How Important Is It?" [online]. *animation-careerreview.com*, 24.5.2021 [cit. 4.8.2022]. Dostupné z: <https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-advertising-how-important-it> (preklad Križovenská A.)

<sup>34</sup> mip. IBELE T., "Episode 164. How Luis Ribeiro became an executive producer at LOBO", [online]. *terryibele.com*. 31.5.2022 [cit. 22.7.2022]. Dostupné z: <https://terryibele.com/animation-industry-podcast>, min 8 (preklad Križovenská, A.)

*naozaj spriatelil ma veľmi často odporúčajú pre pracovné príležitosti.*"<sup>35</sup>

Počas štúdia som viac krát mala možnosť pracovať pod agentúrami ako člen tímu na projektoch pre televízne reklamy. S úplne autorským projektom pre televíziu mám iba jednu skúsenosť. Pracovala som na ňom so svojim zvukárom. Na základe dlhého hľadania myšlienky s klientom sme definovali podstatu reklamy a pre celé prevedenie som dostala úplnú slobodu. Hudobný nápad bol schválený na základe referenčnej hudby. Vytvorila som stop motion video založené na klientovej prosbe o poetický a emotívny charakter diela. Na hotový obraz môj zvukár zložil originálnu melódiu doplnenú o minimalistický sound design a pripravili sme finálny export vo všetkých požadovaných formátoch a parametroch. Na naše prekvapenie bola odpoveď z televízie negatívna a našu reklamu sa rozhodli neodvyselať. Podľa ich slov bola nečitateľná a pre divákov nepochopiteľná. Táto skúsenosť znova odkazuje na potrebu dôkladnej komunikácie so všetkými zúčastnenými.

#### **4. ZA HRANICAMI ANIMOVANÉHO FILMU**

V prvom ročníku na Famu sme ako animátori v rámci výstavy našej katedry "City city" mali možnosť spolupracovať so zvukármi na tvorbe vizuálu pre soundscape. Soundscape je zvukárske cvičenie, v ktorom majú za úlohu vytvoriť zvukovú kompozíciu z atmosfér, ruchov a hovoreného slova. Viacero podobných cvičení ich smeruje k pozorovaniu okolia a zachytávaní prirodzených dejov v bežnom prostredí. Na finálny zvuk zachytávajúci napríklad atmosféru mesta a konkrétne rozpoznateľné ruchy v nekonkrétnom príbehu sme vytvárali vizuálny doprovod pre galérijný priestor. Tento postup vnímam ako skvelú možnosť, ktorá animátorovi môže posunúť hranice predstavivosti a učiť ho nechať sa viesť zvukom. Ak vo zvuku zaznie hluk mesta, ruchy dopravy alebo prechádzajúci vlak, animátor k tomu môže vizuálne pristúpiť čisto v rovine asociácií a pocitov z daného priestoru. Pomáha to rozvíjať naše schopnosti rozprávať dej zvukom a počítať s tým už pri vymýšľaní filmu. Úspešne tak môžeme obchádzať zbytočne popisné scény v animácii a v konečnom dôsledku si zjednodušiť prácu.<sup>36</sup>

Animácia sa často využíva ako súčasť divadelných predstavení kde môže zastávať úlohu čisto scénografickú a pomáhať svojou variabilitou rýchlym

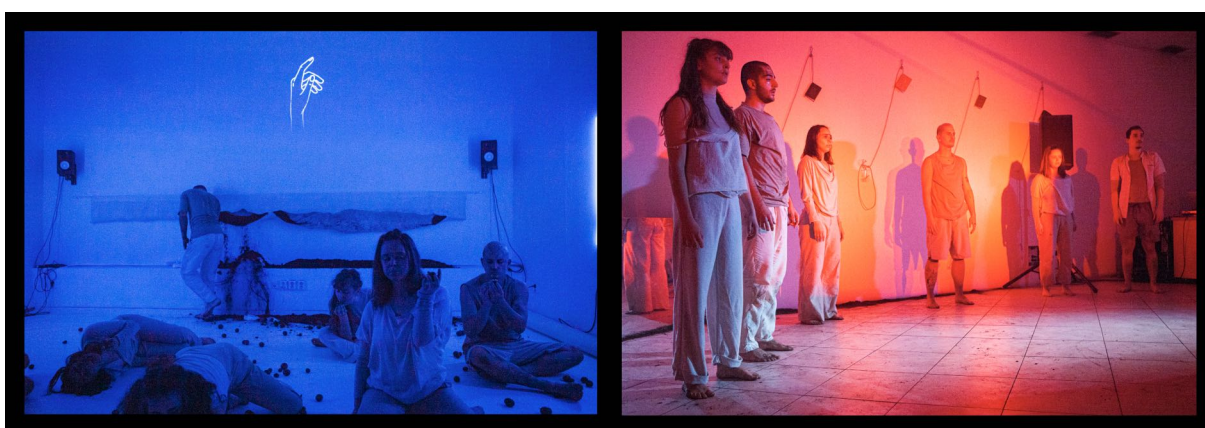
---

<sup>35</sup> IBELE T., "Episode 138. Kevin Smithers on How to build a career in Animation" [online]. *terryibele.com*. November [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: <https://terryibele.com/animation-industry-podcast/>, min 42 (preklad Križovenská, A.)

<sup>36</sup> Ukážka: *Přijít včas* [video] Réžia Križovenská A., [online] 2018, Dostupné: <https://www.youtube.com/watch?v=pDh7-2BrdHM>

zmenám prostredia. V iných prípadoch môže mať naratívnu funkciu, vypĺňať druhý alebo tretí plán divadelného javiska, prípadne zobrazovať nevy povedané myšlienky či retrospektívy príbehu. V prípade interakcie animácie ako hotového a nemenného videa (nie živých video projekcií) s hudbou, ktorá nie je hraná živými hudobníkmi ale púšťa sa zo záznamu a živými hercami, začína komunikácia medzi jednotlivými zložkami na úplnom začiatku procesu nacvičovania s hercami. V takom prípade býva úplným režisérom divadelný režisér a animátor so zvukárom sa snažia pomáhať s jeho víziou.

Popri štúdiu som mala možnosť podieľať sa na projekte choreografie žiačky z katedry Nonverbálneho divadla Natálie Podešvovej s názvom *Effugio*<sup>37</sup>.



Súbor obrázkov č. 13 Fotka z tanečného predstavenia *Effugio*, Praha: Gamu, 2020

Pasáž, ktorá obsahovala moju animáciu premietanú na stene sprevádzala hudba vytvorená pred začiatkom animovania. Hudba vychádzala z pôvodnej skladby "*La crimosa*" od Mozarta a bola prespievaná samotnou režisérkou. Bola som prítomná počas nahrávania a tvorby celého hudobného tracku. Spoločne sme vymýšľali emócie a body zlomu, kľúčové vizuály a pohyby v animácii. Podobný proces prebiehal počas skúšok s tanečníkmi. Snažili sme sa dej vo videu prispôbiť presným pohybom tanečníkov, aby na seba mali možnosť reagovať a viedli sme tiež smer divákovej pozornosti. Finálne video bolo nahrané v programe, ktorý zvukári používali na púšťanie hudby aj videa podľa potreby. Je totiž nutné sledovať dej a tanečníkov, pri prípadných predĺženiach alebo improvizácii tomu prispôbiť hudbu, ktorá musí byť synchronná s obrazom. Tieto typy spolupráce si vyžadujú intenzívnu animátorovu pozornosť a zapájanie sa do celého procesu príprav a tvorby. Myslím si, že sú to skvelé príležitosti pre získavanie kreatívnej flexibility.

<sup>37</sup> Ukážka: "Effugio" [online] 25.9.2020. *gamu.cz*,. Dostupné z: <https://www.gamu.cz/cs/effugio/>

## ZÁVER

Cieľom tejto práce bolo priblížiť možnosti spolupráce na animovaných projektoch so zvukárom. Snažila som sa svoje pozorovanie zameriavať na spôsoby tímovej práce a dôležitosť snahy o budovanie osobných vzťahov s ľuďmi, s ktorými úzko spolupracujeme. Popisovala som prístupy k tradičným a netradičným postupom práce na základe skúseností autorov z praxe ale aj svojich vlastných. Skúsila som popísať svoje skúsenosti ako študent katedry animovanej tvorby, ktoré by mohli byť prínosom pre autorov, ktorí začínajú svoju cestu spolupráce so zvukárom. Veľká časť práce je venovaná komunikácii, hľadaniu spoločného jazyka a orientovaní sa v spôsoboch zdieľania svojich zvukových predstáv aj bez hudobného vzdelania alebo slovníka.

Z jednotlivých výpovedí a popisov mojich vlastných postupov práce vyplýva, že animátor nie je povinný ovládať vedomosti o hudbe a zvuku. Mnoho hudobných skladateľov a filmových zvukárov sa zhodlo, že najdôležitejšie pre ich tvorbu je aby animátor dokázal čo najlepšie priblížiť svoj príbeh a jeho zámery. Najlepším spôsobom pre komunikovanie často nepopísateľnej vízie, na ktorú neexistujú slová ani v zvukárskej terminológii je vedieť akú emóciu chceme divákovi zdieľať. Každý zvukár má vlastný osobitý prístup a cítenie. Emócie však zdieľame všetci podobne. Došla som tiež k záveru, že ako kreatívnym osobám sa zvukárom dobre pracuje s prejavenu režisérskou dôverou a určitou mierou slobody.

Animátori a zvukári sa aj napriek rôznorodosti ich zamerania a charakteru práce zhodli, že ideálna workflow sa buduje od začiatku projektu. V práci som dávala dôraz na rešpekt vzájomného času, deadlinov a tvorivého prínosu. Uvedomujem si, že výsledky tejto práce popisujú len zlomok možností a sú založené na subjektívnych pozorovaniach. Verím, že táto práca môže povzbudiť a posmeliť animátorov v hľadaní vlastnej cesty a vlastného workflow pre z kvalitňovanie ich práce a dobré využitie zázemia, ktoré im škola ponúka.

## ZOZNAM POUŽITÝCH PRAMEŇOV A LITERATÚRY

### Literatúra:

BARTOŠOVÁ K., *Zvuk v animovaném filmu*, Diplomová práce, Praha: FAMU, Katedra animace 2011 / str. 5

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

HERMAN M., *Najděte si svého marťana*, vydavatelství Hanex, 2008  
ISBN978-80-260-6070-3, str. 32

KARHÁNKOVÁ K., *Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu*, Diplomová práce, Praha: FAMU Katedra animované tvorby, 2017 / str. 9

NORŠTEJN, J . B. *Sníh na trávě* , Kniha I., Praha: Akademie múzických umění, 2013, 978-80-7331-124-7, str. 233

PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, Tallinn: Tallinna Raamatutrukikoda, 2010, ISBN 978-9949-467-06-8, str. 172

### Elektronické zdroje:

*Creating Creatures Comforts, Behind the scenes* [film]. Réžia Rob Done, Bristol: Aardman Animations Ltd, 2003 [online]. 9.11.2018, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yA7wnQqGS0E>

mip. IBELE T., "Episode 164. How Luis Ribeiro became an executive producer at LOBO", [online]. *terryibele.com*. 31.5.2022 [cit. 22.7.2022]. Dostupné z: <https://terryibele.com/animation-industry-podcast>, min 8 (preklad Križovenská, A.)

mip. IBELE T., "Episode 138. Kevin Smithers on How to build a career in Animation" [online]. *terryibele.com*. November [cit. 20.7.2022]. Dostupné z: <https://terryibele.com/animation-industry-podcast/>, min 31 (preklad Križovenská, A.)

mip. RUSSO A., "Translating Emotion: Sound design for advertising with Joseph Fraioli" [online]. *blog.prosoundeffects.com*, 20.9.2020 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://blog.prosoundeffects.com/translating-emotion-sound-design-for-advertising-with-joseph-fraioli> (preklad Križovenská A.)

mip. JURGENS G., "The Brazilian Illustrator Who Sketched an Oscar-Nominated Feature Film" [online]. *format.com*, 13.9.2016 [cit. 17.7.2022]. Dostupné z: <https://www.format.com/magazine/features/illustration/ale-abreu-filmmaker-interview-boy-and-the-world> (preklad Križovenská A.)

mip. "Animation in Advertising: How Important Is It?" [online]. *animationcareerreview.com*, 24.5.2021 [cit. 4.8.2022]. Dostupné z: <https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-advertising-how-important-it> (preklad Križovenská A.)

*Reddy Kilowatt* [video] Ashton B., Collins, Sr., PG&E commercial, [online] 19.3.2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nLcAzYCueAY>

Ukážka: "Effugio" [online] 25.9.2020. *gamu.cz*,. Dostupné z: <https://www.gamu.cz/cs/effugio/>

Ukážka: *Kdo se se mnou zatočí* [film] Réžia Križovenská A., [online] 2019, Dostupné: [https://drive.google.com/file/d/17e4\\_R\\_vNmp8nWYtwLsUA1FI2dRPujXne/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/17e4_R_vNmp8nWYtwLsUA1FI2dRPujXne/view?usp=sharing)

Ukážka: *Přijít včas* [video] Réžia Križovenská A., [online] 2018, Dostupné: <https://www.youtube.com/watch?v=pDh7-2BrdHM>

Ukážka: *Tell me your Flavour* [film] Réžia Križovenská A., Ovsová N., [online] 2019, Dostupné z: <https://vimeo.com/384317183>

## **Vlastné rozhovory:**

Rozhovor s Michaelou Pavlátovou, režisérkou animovaného filmu, Praha 2.8.2022, [online] dostupné na: [https://drive.google.com/file/d/1rf\\_zk-uf15PYI-zjEKwvJBLcUloGK3FR/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1rf_zk-uf15PYI-zjEKwvJBLcUloGK3FR/view?usp=sharing)



Rozhovor s Ondřejem Vomočilem, študentom Katedry zvuku, Praha 27.7.2022, [online] dostupné na: <https://drive.google.com/file/d/1KGIS0jXckp4DqPajpAC-s68iK4M-3cWIK/view?usp=sharing>

### **Zoznam obrázkov:**

Obr. 1 Ukážka grafického znázornenia hudby od Jurije Norštejna z knihy *Sníh na trávě*

Obr. 2 Ukážka grafického znázornenia hudby z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom *6, 2021* (Križovenská A.)

Obr. 3 Ukážka farebného rozdelenia kapitol filmu na časovej osy podľa hudobnej schémy z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom *6, 2021* (Križovenská A.)

Obr. 4 Screenshot z *Creature Comphorts*

Obr. 5 Screenshot z *Creature Comphorts*

Súbor obrázkov č. 6 Ukážka vizuálu scén z plánovaného bakalárskeho filmu s názvom *6, 2021* (Križovenská A.)

Obr. 7 Ukážka z filmu *DOUBT, 2022*

Obr. 8 Ukážka z filmu *DOUBT, 2022*

Obr. 9 Ukážka z filmu *DOUBT, 2022*

Obr. 10 Ukážka z filmu *DOUBT, 2022*

Súbor obrázkov č. 11 Ukážka z Anidoku *Kdo se se mnou zatočí*, Križovenská A., 2019

Súbor obrázkov č. 12 Ukážka z reklamy *Reddy Kilowatt*

### **Citované filmy:**

*Ježek v mlze* (Jurij Norštejn, 1975)

*Chlapec a svet* (Alê Abreu, 2016)

*Creature Comforts* (Nick Park, 1989-2017)

*Moje Slunce Mad* (Michaela Pavlátová, 2021)