

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra animované tvorby

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**SPECIFIKA TVORBY ZVUKOVÉ SLOŽKY
ANIMOVANÉHO FILMU**

Kateřina Karháňková

Vedoucí práce: prof. Jiří Kubíček

Oponent práce: odb. as. MgA. Ladislav Greiner

Datum obhajoby: 18. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL

Department of Animation

DIPLOMA THESIS

**SPECIFICS OF CREATING SOUND DESIGN
OF ANIMATED FILM**

Kateřina Karhánková

Supervisor: prof. Jiří Kubíček

Opponent: odb. as. MgA. Ladislav Greiner

The date of defense: 18. 9. 2017

Conferred degree: MgA.

Praha, 2017

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce, prof. Jiřímu Kubíčkoví, za vstřícný přístup a cenné rady při odborném vedení této diplomové práce.

Abstrakt

Práce se zabývá problematikou tvorby zvukové složky animovaného filmu – jejími specifiky a aspekty jak v oblasti realizace, tak přípravy i zvukové dramaturgie. Zkoumá, jaký mají vliv na filmové vyprávění a do jaké míry je možné a užitečné s nimi pracovat již od počátku vývoje animovaného filmu. Práce dále představuje praktické i tvůrčí možnosti spolupráce režiséra a zvukaře a hlediska, která ji mohou pozitivně či negativně ovlivnit. Práce čerpá informace z literárních zdrojů, rozhovorů s tvůrci animovaného filmu a osobních poznatků z praxe autorky v oblasti režie a scenáristiky animovaného filmu. Tato práce potvrdila důležitost role zvukové složky v animovaném filmu a její pozitivní vliv na výslednou kvalitu AV díla pokud není opomenuta již od počátku filmové realizace. Práce shrnuje základní přístupy, díky nimž by měl být tvůrce schopen pracovat se zvukem v animovaném filmu jako s plnohodnotnou složkou vyprávění.

Abstract

The thesis explores the production of sound for animated film – its specifics as well as aspects of realization and of preparation and audio dramaturgy. It examines how they impact storytelling and the extent to which it is possible and useful to work with them from the very beginning of development of an animated film. The thesis also presents the practical and creative possibilities of cooperation between director and sound designer, alongside factors that may have a positive or negative influence in this regard. It draws on literary sources, interviews with the makers of animated films and knowledge acquired by the author in the field of directing and screenwriting of animated films. The thesis confirms the importance of the role of sound in animated film and its positive influence on the resulting quality of AV work (unless it has been omitted from the start of the filmmaking process). It summarizes the basic approaches that allow animators to work with sound in animated film as a fully-fledged narrative component.

OBSAH

ÚVOD	6
1. ZÁKLADNÍ ROZDÍLY A SPECIFIKA TVORBY ZVUKOVÉ SLOŽKY ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU.	8
1.1 Scenář v animovaném filmu	10
2. SPECIFIKA RYTMU, PROSTORU A UVĚŘITELNOSTI ZVUKU V ANIMOVANÉM FILMU	14
2.1. Rytmus	14
2.2. Prostor	16
2.3. Uvěřitelnost	19
3. ZÁKLADNÍ ZVUKOVÉ SLOŽKY A JEJICH SPECIFIKA V ANIMOVANÉM FILMU	23
3.1. Hudba v animovaném filmu	23
3.1.1. Spolupráce s hudebním skladatelem	30
3.2. Mluvené slovo v animovaném filmu	34
3.2.1. Dialogy	34
3.2.2. Komentář	38
3.2.3. Neartikulovaná řeč	39
3.2.4. Nahrávání	41
3.2.5. Vedení herce	43
3.2.6. Nahrávání s dětmi	44
3.3. Ruchy v animovaném filmu	44
3.4. Zvukové atmosféry v animovaném filmu	52
4. SPOLUPRÁCE REŽISÉRA A ZVUKAŘE PŘI TVORBĚ ZVUKOVÉ SLOŽKY ANIMOVANÉHO FILMU	53
ZÁVĚR	60
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	62
SEZNAM OBRÁZKŮ	63

ÚVOD

Zvuk byl v rámci filmového díla delší dobu považován za druhořadou dodatkovou složku, za pouhý doprovod obrazu. Postupně se však začalo přicházet na obrovský potenciál, který kinematografii přináší. Zajišťuje komplexní vnímání filmu a rozšiřuje jeho interpretační rámec. Zvukem můžeme význam obrazu podpořit nebo zcela změnit. Zvuk také ovlivňuje vnímání délky obrazu. Má schopnost potvrdit, co vidíme, a činí tak akci v obraze uvěřitelnou. Vektorizuje a sjednocuje obrazovou složku filmu.

Na výše uvedeném výčtu je zřejmé, že zvuková složka filmu hraje při tvorbě AV díla významnou roli. U animovaného filmu je působení zvuku stejně tak významné, ne-li významnější. Podcenění této složky a soustředění se především na obrazovou stránku vede v mnoha ohledech k oslabení filmového vyprávění. Při výrobě animovaného filmu se na dramaturgické či technické chyby obrazového materiálu spojené se zvukem přichází většinou až v postprodukční fázi. Vzhledem k časové, technické i finanční náročnosti animačního procesu výroby je však na opravy v tu chvíli příliš pozdě. Koncepce zvukové dramaturgie by přitom měla v ideálním případě korespondovat s obrazovou složkou a být součástí vyprávění.

Cílem této práce proto bude představit specifika a aspekty přípravy, realizace i dramaturgie zvukové složky animovaného filmu, které mohou mít pozitivní či negativní vliv na filmovou dramaturgii i celkové vyznění filmu. Práce se bude snažit nalézt postupy a příklady, díky nimž lze předcházet nedostatkům v oblasti vzájemného působení a propojení zvukové složky animovaného filmu s obrazovou, jež mají pozitivní vliv na výslednou kvalitu AV díla.

V práci budu vycházet z vlastních zkušeností a výpovědí tvůrců různých oborových disciplin animovaného filmu. Budu srovnávat výpovědi a uvádět příklady filmů a seriálů, které se k tématu vztahují. V práci se budu opírat i o teoretické spisy a internetové zdroje.

Práce bude psána z pohledu režiséra, scenáristy a bude primárně určena studentům či začínajícím tvůrcům režie animovaného filmu. Měla by však sloužit i studentům jiných filmových oborů, například zvuku, střihu či produkce, kteří se chystají spolupracovat na animovaném filmovém projektu.

V první kapitole práce stručně představí hlavní rozdíly mezi tvorbou zvukové složky animovaného filmu a filmu hraného. Poukáže na specifika animovaného filmu, která tvorbu zvukové složky ovlivňují a stručně uvede, z

jakých důvodů k ní nelze přistupovat v mnoha ohledech stejným způsobem jako u filmu hraného. Dále bude vysvětleno, jak je v animovaném filmu pracováno se scénářem, a proč je již v této fázi smysluplné věnovat se tvorbě zvukové dramaturgie. Budou zde také uvedeny příklady využití animatiku a jeho výhody při tvorbě zvukové složky. V následujících kapitolách se bude práce věnovat konkrétním aspektům zvuku v animovaném filmu jak z hlediska dramaturgického, tak praktického. Nejprve práce stručně popíše tři zvukové rozměry – rytmus, prostor a uvěřitelnost, které výrazným způsobem tvorbu zvukové složky animovaného filmu ovlivňují a promítají se do všech jejích aspektů a forem. Poté se zaměří na specifika základních složek zvukové dramaturgie v animovaném filmu – tedy hudby, mluveného slova, ruchů a zvukových atmosfér. Dramaturgické a výrobní aspekty zde budou propojeny, jelikož spolu souvisejí a navzájem se ovlivňují. Poslední část bude věnována spolupráci režiséra a zvukaře. Měla by upozornit na různorodá hlediska této spolupráce jak v technické, tak tvůrčí oblasti.

Uvědomuji si, že každý film vyžaduje jiný přístup a nelze dospět k jakémusi univerzálnímu manuálu, který by bylo možno generálně aplikovat na všechny animované filmy. Práce by měla tedy spíše nastiňovat různé možnosti přístupů a postupů, jež mohou sloužit jako prvotní vhled do úskalí provázejících vznik animovaného filmu, jehož zvuková složka není pouhou kulisou, ale dalším rozměrem rozšiřujícím možnosti uměleckého vyjádření.

1. ZÁKLADNÍ ROZDÍLY A SPECIFIKA TVORBY ZVUKOVÉ SLOŽKY ANIMOVANÉHO A HRANÉHO FILMU

Animace je uměním časoprostorovým. Stejně jako u hraného filmu se na něm podílí celá řada profesí. Animovaný film vychází z neživého výtvaru, zatímco hraný z živého aktéra, „oživení neživého zůstává hlavním specifikem animace a zdrojem její výrazové síly.“¹ Oficiální definice animace zní: „Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce“²

Film zachycující živou akci i ten animovaný byl dlouhou dobu němý. V roce 1927 vznikl film *Jazz Singer*, který je považován za první celovečerní zvukový film. Synchronní zvuk je zde převážně jen v částech, kde protagonista zpívá, ale v některých pasážích pronáší i slova. Zbytek filmu je ještě němý, s orchestrální hudbou a mezititulky. Mnoho filmových tvůrců však nepovažovalo objev zvukového filmu za přínos. Panoval dojem, že jde jen o atrakci, která kinematografii nic nepřináší, ba naopak, zruší vše dobré co do té doby vybudovala. V animovaném filmu dochází ke zvukovému přelomu o rok později. Walt Disney se tehdy rozhodl přidat zvuk ke svému nejnovějšímu krátkému kreslenému filmu *Steamboat Willie (1928)*, v němž byl hlavní postavou poprvé Mickey Mouse. Edgar Dutka v knize *Minimum z dějin světové animace* píše, že tento film nebyl původně plánován jako zvukový. Neměl se příliš lišit od ostatních grotesek, jež se v té době vyráběly. S objevem filmového zvuku se však Disney rozhodl výrobu tohoto filmu zastavit a přidat k němu zvukovou stopu, které byla animace přizpůsobena. Stal se tak jedním z prvních zvukových filmů na světě a odstartoval Disneyho úspěšnou kariéru.³

Zatímco v raných dobách zvukového hraného filmu tvůrci často bojovali s dosažením synchronizace zvuku a obrazu, s odhlučněním filmových kamer, které rušily nahrávání kontaktního zvuku atd., animovaný film byl schopen tyto problémy řešit lépe, především díky odlišnému výrobnímu procesu. U animovaného filmu byl nejprve vytvořen obraz bez zvuku. Animátoři nakreslili jednotlivé fáze pohybu, které byly následně nasnímány kamerou – okénko po okénku. Když se tyto promítly v čase, vytvořila se iluze pohybu. Každá technika animace vyžaduje trochu jiný postup výroby a nese určitá omezení i výhody,

¹ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8 / str. 40

² KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. / str. 9

³ DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4 / str. 24-25

avšak princip animace je u všech technik stejný. Rytmus pohybu je možné libovolně přizpůsobit, animátor jej naanimuje v takovém tempu, v jakém je potřeba. Animované filmy se orientují podle rámcové časové struktury, která je plně kontrolovatelná. Bylo tedy možné vytvořit mezi zvukem a obrazem natolik silnou vazbu a symbiózu, až došlo k jejich perfektní rytmické synchronizaci. Disney věřil, že rytmická synchronizace není to jediné, co zvuk filmu přináší. Pro něho nebyl nepřítelem, ba naopak. Věřil, že díky možnosti propojení pohybové akce se zvukem se animovaný film může vyrovnat filmu hranému.

Zvuk se u animovaného na rozdíl od hraného filmu vytváří převážně v postprodukcí. Neexistuje žádný kontaktní zvuk, žádný odrazový můstek, pouze naanimovaný obraz bez jakékoli zvukové reference (pokud tedy pomineme animaci na konkrétní hudební stopu či již před samotnou realizací animace nahrané dialogy). Pedro Lima k rozdílnému přístupu ve zvuku v animovaném filmu říká: *„U animace jednoduše neexistuje startovací bod v podobě kontaktního zvuku. U hraného filmu máte referenci, můžete se inspirovat, ale u animovaného filmu není nic. Nemáte žádný zvukový základ, jen bílé plátno, všechno musíte vytvořit. Já dělám převážně v postprodukcí. 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.“*

Zvukový jazyk animovaného filmu se od toho hraného liší především v přístupu ke stylizaci. Animovaný film se pohybuje ve fantazijním světě, ze své podstaty stylizaci přímo vyžaduje. Má na ni vliv výtvarná i pohybová forma filmu a do jisté míry i zvolená animační technika, a to například v práci s prostorem. Animovaný film má oproti hranému omezené žánrové možnosti, se kterými je při tvorbě zvukové složky také třeba počítat. Například při práci s emocemi a schopností diváka vcítit se do děje, což do velké míry ovlivňuje práci s hudbou. Je tomu z více důvodů. Podle Alexeje Orlova psychologie rozeznává deset základních emocí. Všechny ostatní jsou kombinací těchto deseti. Je možné je rozdělit na silné a slabé. Mezi silné patří: radost, utrpení, hněv, strach a odpor. Mezi ty slabé: emoce zájmu, hanba, překvapení, provinění, lítost, smutek, pohrdání. Jak píše Jiří Kubiček, pro animaci není typická práce se silnými emocemi (pokud tak činí, výsledkem je parodie), jedná spíše na poli těch slabých.

Pohybujeme se v symbolickém světě fantazie. Postavy v animovaných filmech jsou znakem reálných věcí nebo postav. Kreslená žena je znakem jakékoli ženy. Tato znakovost divákovi brání naplno se do postav vcítit. Díky tomu při sledování animovaného filmu divák těžko dosahuje momentu hlubokého ztotožnění, bez kterého se není schopen do filmu dostatečně vžít. Pro vznik silné emoce je také potřebný čas a většina animovaných filmů je kratších deseti minut. Při přílišné snaze podpořit emoční rovinu filmu pomocí zvukové složky (například použitím emotivní hudby) může u animovaného filmu dojít k opačnému výsledku – parodování situace.




Jak již bylo řečeno, animace pracuje s oživením neživých předmětů. „*Již Otakar Zich si povšiml, že divácká reakce na oživený materiál může být dvojí. Může působit komicky nebo tajemně.*“⁴ Hlavní žánry, které jsou pro animovaný film přirozené, by tedy měly být pohádka a groteska. Z výše uvedených důvodů proto nelze například v žánru hororu dosáhnout animovaným filmem stejných výsledků, jakých dosahuje film hraný. Nepomůže ani hororově laděná zvuková složka.

1.1. Scénář v animovaném filmu

Jan Švankmajer: „*Rozhodně si myslím, že je třeba, podobně jako u stříhu, na zvukovou stránku filmu myslet od začátku.*“

Řekněme, že film začíná námětem a dále je rozpracován do scénáře. Scénář nemusí být „němý“, o zvuku lze přemýšlet již při jeho psaní. Obrazová složka animovaného filmu se na rozdíl od hraného realizuje ve většině případů přesně podle scénáře. Málokdy se vyrábí od jednoho záběru více variant, nepřeanimovávají se záběry a je snaha vyhazovat co nejmenší množství naanimovaného materiálu. Je tomu především díky časové a finanční náročnosti animačního procesu. Film nevzniká ve střížně, jako je tomu mnohdy u filmu hraného, ale právě ve scénáři. Proto si myslím, že by měla být i zvuková dramaturgie animovaného filmu ve scénáři zpracována konkrétněji. Nejzásadnější je pro animovaný film scénář obrazový, tedy storybord, a následně jeho vylepšená verze – technický scénář, kde by měly být uvedeny všechny technické údaje od čísla záběrů, délky trvání akce v jednotlivých záběrech až po dialogy a popis zvuku (viz Obr.1).

⁴ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace.* / str. 54

ZÁBĚR: 4a	ČAS: delší čas	ZÁBĚR: 4b	ČAS:	ZÁBĚR: 5	ČAS:
					
POPIS AKCE: Miška s Nedvědem snídají, Nedvěd si čte noviny a ukusuje rohlík, stůl je plný jídla. Miška rychle odběhne mimo obraz pro máslo. Dialog NEDVĚD.		POPIS AKCE: Miška se vrací zaujatě, opatrně s máslem v packách. Dialog MIŠKA. Vyleze zpět na židličku.		POPIS AKCE: Nedvěda článek velmi zajímá a na Miškův dotaz nereaguje. Dialog NEDVĚD. Zprava MO začne být slyšet zvuk klepání židličky, Nedvěd si toho všimne, podívá se tím směrem.	
KAMERA:		KAMERA:		KAMERA:	
DIALOGY: NEDVĚD: Představ si Miško, tady píšou, že nějakého muže v Anglii přepadla škytavka a nemohl se ji zbavit dvanáct let!		DIALOGY: MIŠKA: Nedvěde a co je to ta škytavka?		DIALOGY: NEDVĚD: Hm hm to je zajímavé..., že prý je to z hltání!... Jéé a tady jsou zaručené triky jak se jí zbavit.	
ZVUK: Pohodová hudba		ZVUK: Pohodová hudba		ZVUK: Pohodová hudba se pomalu vytratí, zvuk klepání židličky	
TECHN.POZN.:		TECHN.POZN.:		TECHN.POZN.:	

Obr. 1 Ukázka stránky technického scénáře z filmu *Hurá na Borůvky!*, 2017

Již při rozvrhování záběrů a přemýšlení o animované akci bychom měli přemýšlet i o zvukové složce a zejména v místech, kde výrazně dotváří akci v obraze. Již ve storyboardu budujeme uvažování o zvukové dramaturgii filmu. Pedro Lima: „Musíš vždycky pamatovat na to, že vyprávíš příběh a že je to filmový příběh a film je obraz a zvuk. Náš racionální způsob uvažování nás nutí přemýšlet o obrazu a zvuku jako o oddělených složkách. Zapomněli jsme, že obraz a zvuk fungují dohromady, jsou jeden celek. Někdy tyto dvě složky v uvažování oddělíme a je pro nás těžké uvědomit si jejich přímou souvislost. Při tvorbě filmu a především při moderní tvorbě filmu děláš zvuk až ve studiu. Hlavně v animaci, kde není žádná zvuková složka, nesmíš zapomenout, že vyprávíš příběh i pomocí zvuku, který má nést emoce, náladu a musíš si uvědomit, že má být v souladu s animačním pohybem. Je teď postava veselá, má se pohybovat vesele? atd. Myslíme si, že obraz nese obsah o svém významu sám o sobě. Ale to není pravda. Možná ve fotografii nebo malbě a ostatních formách výtvarného umění. Ale ve filmu je něco víc. Dochází tam k vývoji příběhu, charakterů, prostředí a zvuk je to, co doplňuje význam obrazového vyprávění. Ve chvíli kdy využijete tuto sílu zvuku ve prospěch filmového příběhu, můžete dosáhnout maximálního výsledku.“

Kolonka zvuk by neměla jen popisovat, co v obraze vydává jaký zvuk, ale nést i stránku dramaturgickou, jak zvuk ovlivňuje akci v obraze. V této fázi je možné se o scénáři pobavit se zvukařem filmu, jak říká 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.”

V některých případech je velice nápomocný **animatik**. Animatik slouží k náhledu celku filmu. Jsou to v podstatě za sebou poskládané obrázky ze storyboardu, kam je dodán například nájezd kamery či panorama, případně hlavní fáze pohybu postav. Je zde již zahrnuta plná stopáž tak, aby bylo možné udělat si představu o působení celého filmu i jednotlivých záběrů. Mnohdy se zde nepracuje s finální výtvarnou podobou ani stejnou animační technikou, ve které je film animován, jde jen o náhled, jenž má ukázat, zda funguje stavba příběhu.



Obr. 2 a 3 Ukázka animatkové verze vlevo a výsledné podoby stejného záběru vpravo

Každý tvůrce má jiný styl práce. Někdo s animatikem vůbec nepracuje a vychází jen z technického scénáře. Pro mne je přehlednější než technický scénář a lépe si díky němu ověřím, zda fungují velikosti záběrů a vztahy obrazu a zvuku. Je pro mne ideálním pomocníkem při vymýšlení zvukové dramaturgie filmu. Není však možné počítat s ním jako s formou, na kterou lze již vytvářet zvukovou stopu k filmu. K tomu animatik opravdu neslouží. Ivo Špalj: „Vytvářel jsem zvuk k animatkové verzi filmu *Hurvínek*. Tvůrci filmu chtěli vyzkoušet, jak umím zvuk, tak mi poslali animatik. Mně vadí pouštět se do něčeho, co nemá platný obraz. Každému se zdá, že je to následně jednoduché předělat pro finální obraz, ale není to pravda. Nevidí, kolik to dá všechno práce. Já za sebe říkám – animatik ne! Stačí aby zvukař více komunikoval s režisérem či animátory. Stačí aby přišel k animátorovi a řekl – ten a ten pohyb musí být tak a tak dlouhý, nebo přímo přinesl zvuk, který má sedět na určitou animaci. Nebo projít dopředu scénář a vypsát místa, která by mohla dělat problém.” Pokud zde uvádím animatik,

myslím tím samozřejmě použít jej pouze pro vymyšlení nápadů či zpřesnění režijní vize stavby příběhu, ne pro případ, který uvádí Ivo Špalj.

Pedro Lima: *„U animace musíš počkat, až je všechno hotové, abys mohl začít, musí tě to inspirovat. Nemůžeš dělat na rozdělaném filmu nebo na teprve animativní verzi zvuku. Chybí tam spousta informací. Budeš to muset zase předělat. Udělat to znovu. Zvuk ovlivňuje všechno co je v obraze – světlo, barva, struktury. Proto pro mě animativní jako nehotová podoba filmu nemá smysl. Používám animativní jen jako takový brainstormový prostředek. Vymyslím u něho nápady do filmu. Natáhnu si animativní video do zvukového softwaru Protools a zapisuji si tam na časovou osu poznámky, co mě kde k filmu napadá.“*

David Titěra: *„Mohou při tom vzniknout dobré nápady, které by člověka nenapadly u technického scénáře. Díky animativní máš lepší přehled o celkové dramaturgii filmu, ale nejlepší je asi na nápady. Udělám si u něho lepší představu o filmu než u storyboardu.“*

Například u filmu *Chlapec a svět (O Menino e o Mundo, 2013)* pomohl animativní vymyslet, co bude zvuk ve filmu představovat a jak s ním pracovat z hlediska stavby příběhu. Zvuk se stal přirovnáním k objevování světa. Film začíná barevným bodem, do kterého je jakoby soustředěn celý svět a bodem končí. Je to takový životní cyklus. Malý bod, který se zvětší ve velké barevné kolo a stane se z něho svět. Chlapec si ve filmu tento barevný bod – kamínek, ze kterého vychází zvuky – přiloží k uchu a v tom začíná jeho životní pouť. Díky animativní také zvukař a režisér objevili, jak pracovat s chlapcovými vzpomínkami, jež jsou ve filmu reprezentovány určitými zvukovými motivy, o nichž budu mluvit později.

V následujících kapitolách budou rozebrány a uvedeny příklady různých prostředků a možností zvukové složky v animovaném filmu, na které je možné myslet jak ve fázi scénáře, tak při zvukové postprodukci. Myslím si, že vědomí o nich pomůže režisérovi animovaného filmu lépe se orientovat v tom, jak lze s pomocí zvuku pozvednout filmové vyprávění a posunout tak kvalitu audiovizuálního jazyka.

2. SPECIFIKA RYTMU, PROSTORU A UVĚŘITELNOSTI ZVUKU V ANIMOVANÉM FILMU

Filmový zvuk má, kromě základních zvukových složek (hudby, mluveného slova a ruchů) tři další rozměry: **rytmus, prostorovost a věrnost**. „Právě ony hrají důležitou roli při vytváření mistrovského a nápaditého animovaného filmu.“⁵ Tvoří, dle mého názoru, základ uvažování o zvukové dramaturgii animovaného filmu a režisér by s nimi měl počítat při realizaci svých filmových záměrů. Jejich aspekty se promítají ve všech zvukových složkách, o kterých píší podrobněji v kapitole č.3. V následujících podkapitolách pouze stručně nastíním základní pohled na tyto tři zvukové rozměry a uvedu příklady zkušeností a názorů tvůrců, které se k nim v animovaném filmu vztahují.

2.1. Rytmus

*„Téměř všechno, jak materiální, tak nemateriální jev, má rytmus – každý člověk a jeho řeč a pohyb má charakteristický rytmus, ale také například některé pocity a situace mají zvukové vzory. Rytmus zvuku pomáhá zprostředkovat atmosféru filmu, povahu jeho postav a nadcházející situace. Na druhou stranu, režisér může záměrně jít proti rytmu vizuálního vyprávění a vytvořit tak nový kontra-rytmus.“*⁶

Každý tvůrce animovaného filmu s rytmem pracuje ve své tvorbě trochu jiným způsobem. Například Jurij Norštejn používá rytmus k celkové stavbě filmu i práci s pohybem a projevy hlavního charakteru. „Domnívám se, že křivka rytmu, jeho grafika, patří k základním prvkům jeho výstavby. Změna rytmu posiluje zájem o děj, průběžně obnovuje pohyblivé obrázky, působí na biologii diváka.“⁷ Jurij Norštejn zde mluví o jakési dynamice vyprávění za použití rytmu. Tak jako profesor při přednášce občas zesílí hlas, aby udržel pozornost, tak lze i ve filmu pracovat s rytmem ve prospěch pozornosti diváka. Z pomalého náhle zrychlit a jak píše Norštejn – posílit tak v té chvíli zájem diváka. Pokud je rytmus konzistentní, nemění se, upadá divákova pozornost. Obrazový a zvukový rytmus

⁵ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 173

⁶ viz. poznámka č.5

⁷NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě*, Sneg na trave, Moskva 2008. překložil: prof. Jiří Kubiček Praha : Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013 ISBN 978-80-7331-124-7 (Kniha I), 978-80-7331-276-3 (Kniha II) / str. 187

se v Norštejnově pojetí doplňují. V knize *Sníh na trávě*⁸ popisuje, že pokud existuje nějaká postava, hrdina, který filmem prochází od začátku do konce, je nutno ho poněkud „přibrzdit“, aby se stal součástí celého světa filmu a rozplynul se v něm. Tak je třeba stavět každou sekvenci. Potom se v jedné z nich stává dominantní zvuk – hudební nebo slovní akcent, ve druhé tma nebo pauza nebo obraz, spojený s tvrdým kontrastem nebo jasnem. Pokaždé dochází k nahrazení hlavního hrdiny. Hrdina na sebe nabaluje prostor, který zase vytváří postavu. A z tohoto důvodu považuje pro sebe tvůrce za užitečné kreslit křivky rytmu, které mu umožní nejen vidět film jako celek, ale i jednotlivé stránky postavy.

„Rytmus filmu je možné vyjádřit grafickými křivkami, z nichž se dá poznat, že jak úsek filmu, tak myšlenky jsou originální. A i když to zní nevěrohodně, právě grafický rozpis dává názornou představu o rytmu. Tyto křivky učí vidět film okamžitě a téměř v celku. Stlačuješ čas, zestručňuješ film. Ne úplně celý, ale některé části určitě. Mám na mysli nejen zvukovou nebo tonální křivku, ale i křivku syžetových uzlů, citových výstupů i emocionálních vzednutí, takže okamžitě uvidím zhuštění a je mi jasné, jestli se kupí plynule nebo zčistajasna explodují. Na křivkách rytmů můžete naprosto zřetelně vidět, že v nějakém místě dominuje nad ostatními křivkami, řekněme, křivka zvuku. A vy začnete tomuto vzednutí podřizovat ostatní prvky filmu. V každé jednotlivé sekvenci je vždycky něco dominantního, i když mohou být také případy, jako orchestrální ‚tutti‘, kdy celá filmová skladba burácí v ohromujícím vzepětí. I samo ‚tutti‘ je však dominantou připravenou vývojem všech větví filmu.“⁹

Zajímavým fenoménem v animovaném filmu týkající se rytmu je takzvaný „mickeymousing“ – tedy dokonalá synchronizace zvuku s pohybem v obraze. Tento termín pochází z Disneyho produkce, který se inspiroval světem pohádek a chtěl, aby jeho filmy vyvolávaly v publiku především pozitivní emoce. Věřil, že k tomu synchronizace rytmu obrazu a zvuku přispívá. Všimla jsem si, jak publikum potěší, když se v animovaném filmu pohybuje postava například do rytmu hudby nebo v pravidelném rytmu skáče, a pohyb se tak stane předvídatelným. Michaela Pavlátová se o tomto „libém“ účinku na diváky také zmínila: *„Na člověka působí velice uspokojivě, když je něco rytmického. Vlastně když jsou rytmické filmy, ve kterých je něco stříháno do rytmu nebo i vymyšlené s rytmem. Nemám to tak prozkoumané, ale mám pocit, že se to nějak spojuje s rytmem srdce, na který*

⁸ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě*

⁹ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě* / str. 187

jsme vlastně tak zvyklí. Když je rytmus pravidelný, podobně jako je pravidelný srdeční tep, působí to na nás libým, konejšivým dojmem.“

V reálném světě se pohyby nesynchronizují do pravidelných rytmů, (samozřejmě například tanec nebo jiné činnosti s rytmem svázané jsou výjimkou). Proto si myslím, že původ tohoto nadšení z rytmizace u diváků částečně vzniká také díky překvapení z porušení určitých pravidel reálného světa. Pohyb se stane do určité míry předvídatelný, protože kopíruje to, co slyšíme. Tato předvídatelnost může zapůsobit ve filmu kladně nebo záporně, tedy tak, že diváka buď překvapí a pobaví a dá scéně nový význam, nebo nudí a stává se monotónní. Jedním z příkladů, kde bohužel došlo k monotónnímu výsledku, je film Pavla Procházky *O komínku zedníky laškovně nakřivo postaveném* (1968). Jde o animovanou operu. Loutky jsou animovány do rytmu hudby. Bohužel ani v hudbě ani v akci nepřichází žádný zvrát, který by přerušil jednolitý tok pravidelného rytmu, jenž se za určitou dobu stává monotónní. Dle mého názoru příběhu chybí dynamika, o které se zmiňoval Jurij Norštejn.

2.2. Prostor

„Prostorové rozměry zvuku popisují vnímatelný filmový prostor. Zvuk změnil dvojrozměrný obraz do trojrozměrného prostoru. Je nesmírně důležité zdůraznit, že tento prostorový rozměr také zahrnuje čtvrtou dimenzi – časovou. Filmový zvuk může popsat minulé události, vzpomínky a sny, dokonce i v situacích, kdy obrazy představují současně jiný časový rozměr.“¹⁰

Málokdo ví, že za vynálezem vícekanalového zvuku stojí tvůrce animovaných filmů Walt Disney. Jeho třetí celovečerní film *Fantazie* (*Fantasia*, 1940) byl prvním filmem s vícekanalovým zvukem. Neobsahuje dialogy, pouze hudbu. Skládá se z osmi animovaných segmentů, které jsou sestaveny na kusy klasické hudby.¹¹

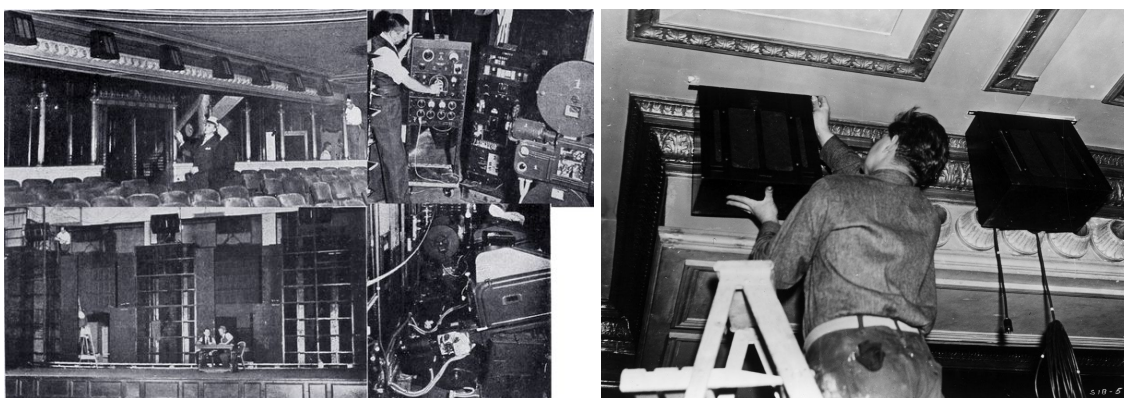
Walt Disney může být v mnoha ohledech považován i za vynálezce prostorového zvuku. V průběhu výroby *Fantazie* se Disney kontaktoval s inženýry z laboratoří Bell Labs, kteří pracovali na technologii stereofonního nahrávání s více mikrofony. Jakmile se Disney s touto technologií obeznámil, dospěl k přesvědčení, že by bylo báječné, kdyby mohla být hudba segmentu filmu

¹⁰ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 173

¹¹ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 165

Fantazie – „čmeláčí let“ slyšet kolem dokola celého sálu, takzvaně „létat“ kolem publika, ne jen vycházet od plátna před nimi.¹²

Disney inženýry pověřil řešením tohoto úkolu a *Fantazie* se stala prvním filmem s prostorovým zvukem. Společnost Disney následně použila svou patentovanou technologii Fantasound k vytvoření prostorového zvukového pole s levým předním, středovým předním, pravým předním, levým zadním a pravým zadním kanálem. Hlavní zvukový doprovod filmu zahrnoval pouze tři přední kanály. Dva zadní kanály byly zaznamenány na samostatném filmovém pásu a použity v případě potřeby.¹³



Obr. 4 a 5 Instalace zvukového zařízení Fantasound v divadle Broadway New York

Vybavení potřebné k reprodukci Fantasoundu bylo příliš nákladné, aby mohlo být použito širším počtem sálů. Byly prodány pouze dva systémy Fantasound, a to divadlu Broadway v New Yorku a Divadlu Carthay Circle v Los Angeles. Instalace tohoto zařízení stála 85 000 dolarů a zahrnovala 54 reproduktorů umístěných v hledišti sálu. Disney nechal také vyrobit „pojízdné“ varianty Fantasound systému se sníženou cenou 45 000 dolarů, která neobsahovala prostorové surround reproduktory.¹⁴

Zvukový prostor dotváří prostor obrazový a v animovaném filmu to platí dvojnásobně. I když je většina animovaných technik realizována v ploše (kromě technik realizovaných přímo v prostoru, například loutkového filmu), neznamená to, že „plochý“ obraz nemůže získat zvukový prostor. Zvýrazněním vlastností velkého a malého prostoru pomocí zvuku můžeme umocnit určité emoce exponované v obraze. Například prací s dozvukem, jehož parametry mají vliv na vnímání velikosti prostoru. V mém filmu *Plody mraků* (2017) běží hlavní hrdina

¹² <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=337317>

¹³ viz. poznámka č.12

¹⁴ viz. poznámka č.12

temným lesem. Jeho hlasové reakce mají výraznější dozvuk, jako by procházel jeskyní nebo temným tunelem, se kterým si člověk podvědomě spojuje tmu. Chtěli jsme tak zvýraznit děsivost lesa a strach hlavního hrdiny. Ivo Špalj o práci s prostorem v animovaném filmu říká: *„Já se snažím u animovaných filmů vždy zvukový prostor vytvořit, protože si myslím, že je to i zajímavý kontrast k jinak plochému obrazu. Zahraji v tu chvíli i to, co není vidět. Protože vtip spočívá v tom, že obrazově vidíte výsek, ale když posloucháte, tak aniž byste točila hlavou, slyšíte, co se kolem vás ve 360° děje. Proto si myslím, že se zvuk má tvořit tak, aby diváka obklopil a vtáhl do děje. Ale setkáte se s názorem, že takhle to správně není. Opatrný bych byl třeba s použitím zvuků zezadu. Tak se vám divák otočí a trvá mu podle mých zkušeností zase sedm minut, než se jeho podvědomí dostane zpět do filmu. Ale určitě může existovat případ, kde i tento efekt funguje. Myslím si, že prostor se má dělat, hlavně ten od diváka do hloubky plátna.“*

Je dobré dát si pozor na zvukovou panorámu. Tedy možnost zvuku být smíchán tak, že následuje určitý pohyb v obraze z jedné strany na druhou. Například z levého kanálu přes středový do pravého kanálu, aby se podpořil efekt pohybu v prostoru. Ivo Špalj: *„Pokud kráčí panáček zleva doprava, lze to samé udělat i se zvukem (pracujete například s tím, že panáček po celou dobu chůze křičí nebo zpívá a tento zvuk se pohybuje s ním), ale jen za předpokladu, že chůze nenavazuje v dalším záběru opět zleva doprava. To by udělalo s divákem ping pong. V tom případě by se musel umístit zvuk do prostředního kanálu. Ale je škoda s možností pravého a levého kanálu nepracovat.“* Na zákonitosti prostorové panorámy lze myslet již ve scénáři a například na záběr, ve kterém jde figurka zleva doprava, stříhnout záběr postavy zepředu nebo na středu záběru.

Zajímavá je u animovaných filmů práce se zvukem M.O., kdy nemusíme určitou akci v obraze vůbec ukázat a jen ji nechat zaznít mimo obraz. Nebo použít zvuk pro popsání akce, kterou nevidíme. Například ve filmu *Nový druh* (2013) při pohledu na celek domečku slyšíme zvuky uklízení, které se jakoby ozývají zevnitř domu. Dům se při výraznějším zvuku vysavače nebo hrabání nepořádku zatřásl. Bylo jasné, že se v domečku uklízí a uklízení nemuselo být v obraze vůbec ukázané. Jak už bylo řečeno, zvuk má schopnost obraz doplnit. V animovaném filmu, jenž se pohybuje ve světě fantazie, se toho dá báječně využít.

2.3. Uvěřitelnost

„Uzi Geffenbald, slavný režisér animace, tvrdil, že nejdůležitější funkcí zvuku v animovaném filmu je, aby diváci věřili v to, co vidí (Wells 2007b: 153). V případě animovaného filmu je věrnost 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.“¹⁵

K animaci se dlouhou dobu přistupovalo jako k filmové tvorbě napodobující realitu. Bylo to především díky Disneyho pravidlům a principům směřujícím k co největšímu účinku realismu a harmonie. V roce 1941 vypukla v ateliérech Disney „vzpouora“, při které odešlo mnoho mladých režisérů a animátorů. Důvody tohoto konfliktu byly různé. Jedním z nich byl i odlišný názor na práci s animovanou stylizací. Zatímco Disney se snažil co nejvíce napodobit realitu, odcházející animátoři a režiséři s tímto přístupem nesouhlasili a chtěli vytvořit novou, více stylizovanou formu. *„Vzbouřili se proti Disneyově striktně vyžadované dějové i výtvarné šabloně, proti všem obecným a Disneyem striktně dodržovaným tabu, aby na konci 2. světové války založili vlastní, a jak se ukáže umělecky revoluční společnost UPA (United Productions of America).“¹⁶* Režiséři a animátoři uskupení UPA objevili možnost animovaného filmu jako svébytného filmového žánru, který se nemusí držet reality a nastavili tím nový směr uvažování o něm.

Výtvarná podoba filmu má na charakter zvukové složky a její věrnost významný vliv. Proto například zvukaři potřebují vidět finální podobu vizuálního řešení, aby byli schopni nalézt správný druh zvukové stylizace, která s ním souzní. Hledání takové formy je v podstatě prvním krokem v procesu výroby zvukové složky, bez něhož se žádná zvuková postprodukce animovaného filmu neobejde. Ivo Špalj: *„Nezažil jsem dva stejné filmy. Samozřejmě seriál je nějakým způsobem stejný, ale řekl bych, že každý film je jedinečný a vyžaduje nový přístup, originální i ke zvuku.“* Pedro Lima: *„Je důležité, aby zvuk pasoval k designu celého filmu, k jeho estetice. A zároveň musí být v harmonii s dějovým vyprávěním.“*

¹⁵ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 173

¹⁶ DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace.* / str. 26



Obr. 6 Ukázky z filmů *Ježek v mlze*, 1975; *Simon's Cat*, 2008; *Ratatouille*, 2007; *Fantastický pan Lišák*, 2009

Na obrázku vidíme čtyři různé výtvarné stylizace. Každý z těchto filmů má jiný přístup ke zvukové dramaturgii a zvukové stylizaci. Například zvuková stylizace epizodických krátkých filmů *Simon's Cat* vychází z čistého výtvarného provedení – bílého pozadí a černé linky. Používá jen výrazné ruchy a stylizované mňoukání hlavního hrdiny. S prostorem ve zvuku se zde pracuje minimálně. Je tomu také proto, že jsou filmy primárně určené pro internet. U *Ježka v mlze* je obraz plný a výtvarně velice sytý. Podobně je tomu i ve zvuku. Jsou zde zastoupeny jak dialogy, tak komentář, ruchy i hudba. Avšak všechny tyto zvukové složky jsou pojímány, řekla bych, „lyricky“, stejně jako je lyrický sám obraz. Obrazový prostor v *Ježkovi v mlze* nemá hloubku, jde o papírkovou animaci, tu doplňuje zvuková složka. Oproti tomu 3D film z produkce Pixar, *Ratatouille*, k prostoru přistupuje velice realisticky. O to víc se k realizmu přiklání i zvuková složka. V loutkovém filmu *Fantastický pan Lišák* je reálný prostor podpořen loutkovým provedením filmu, který je díky realizaci ve skutečném prostoru nejvíce podobný filmu hranému. David Titěra: „U loutky a 3D animace ke zvuku pocitově přistupuji reálněji. Jak jde o postavy v prostoru a víc tě jakoby vtáhnou dovnitř, tak alespoň u filmů, které já jsem dělal, tak musí být jakoby

reálnější než u 2D kresleného filmu, který je realitě obrazově vzdálen daleko více. Více se u něho stylizuje.”

Pedro Lima mluví o hledání zvukové „uvěřitelnosti“ pro film *Chlapec a svět*, nazývá ji harmonií obrazu a zvuku: „Na tomto filmu jsem pracoval šest měsíců, protože trvalo dlouho jej naanimovat. Jde tu ale o opravdu velmi výjimečný případ. Animoval se ve čtyřech až šesti lidech, a tak produkce trvala opravdu dlouho. Stejně tak výroba zvuku. Začal jsem na něm pracovat, když bylo hotových jen 40 % filmu, zbylých 60 % byl jen animatik. Udělal jsem v této fázi pro režiséra takový náhled, jak bych si zvuk představoval, jak by mohl fungovat. Musel jsem odvést hodně práce. Bylo by to mnohem jednodušší, kdybych dělal zvuk k animovanému filmu, který by více imitoval realitu, jako je tomu například v 3D animaci americké produkce. Nedařilo se nám dlouho nalézt správný druh stylizace. Režisér si přál, aby zvuky filmu vytvářela nezávislá brazilská skupina hrající na nástroje vyrobené z odpadu, protože jejich přístup souvisel s ekologickým tématem filmu. Zkoušel s nimi zvuky nahrát, ale nefungovalo to. Bylo to proto, že tato hudební kapela vytvářela zvuky, jejichž charakter byl příliš vzdálený příběhu filmu. Byly příliš stylizované, až takové cartoon zvuky, příliš šílené, přehnané. Způsob, jakým pracovali, neseseděl k obrazovému a pohybovému ztvárnění filmu. Podle mě neudělali zvuky, které by vyprávěly příběh, jen nahráli něco, co znělo podivně a extravagantně, ale nespojovalo se s vyprávěním našeho příběhu. Nakonec jsme tedy rozhodli, že budeme zvuky nahrávat sami a tam, kde to půjde, použijeme zvuky této hudební kapely. Režisér nevěděl jak zvuk pojmout, ale měl jasnou představu o celkové vizi filmu. Zkusil jsem se tedy vrátit se zvukovou stylizací více „nohama na zemi“ a přiblížit se reálným ruchům. Postavy se pohybují na bílém pozadí, které se každou chvíli mění ve změť barev. Museli jsme pro tuto formu najít i adekvátní zvukovou dramaturgii. Režisér mi ukázal první části hotové animace. V záběru byl kůň a různá zvířata a já jsem k nim zkusil přidat reálné zvuky ptáků i zvířat. Jenže neseseděly k obrazu, nebylo to ono. V režisérově výtvarném podání nebyl kůň úplně koněm a ryba nebyla rybou. Všechno bylo jakoby stylizováno do dětské kresby. A v ten moment si režisér uvědomil, že celý film je vyprávěný pohledem malého chlapce. Proto neměl působit realisticky. Vymýšleli jsme, jak by mohly zvuky v našem filmu znít. Nahrávali jsme a potom zkoušeli zvuky modifikovat pomocí zvukového efektu pitch-shift, kterým lze zvýšit či snížit zvukové frekvence daného zvuku.”

Proces hledání trval dlouho a zmíním se o něm ještě v kapitole „Ruchy v animovaném filmu“, ale vyplynulo z něho, že ve chvíli, kdy zvukař společně s

režisérem objevili, jak mají zvuky znít, jakou stylizaci je pro ně nejlepší zvolit, byly všechny následující kroky snazší a trvaly kratší dobu.



Obr. 7 Ukázky z filmu *Chlapec a svět*, 2013

Za každých okolností musí zvuk působit přirozeně a věrohodně a v ideálním případě by si ho diváci vlastně neměli všimnout. Pedro Lima: *„Myslím si, že lidé nepoznají, že jsi jako zvukař udělal skvělou práci. Protože dobrý zvuk se pozná tak, že ho skoro nevnímáš, jde s příběhem. Musí znít přirozeně, tak, že si ho lidé ani nevšimnou. Když jim řeknu, kolik práce mi to dalo, co jsem musel udělat, vůbec to nejsou schopni pochopit. Připadá jim, že zvuk přeci nějak sám k obrazu patří. Je to podobný případ, jako když lidé věří, že Iron Man skutečně umí létat. Přitom to není realita. Jen animátoři a trikaři, co Iron Mana vytvářeli, odvedli super práci.“*

Ivo Špalj: *„Zvuk by měl být rozhodně takový, aby filmu prospěl, aby jen nekopíroval obraz a eventuálně přinesl něco nového. Rozhodně není dobře, když například v obraze panáček narazí do stromu. Je k tomu naanimován obrazový symbol nárazu, například blesk, k tomu se ještě ozve rána a v hudbě se v ten moment bouchne do činelů. Panáček ještě řekne „au“ a komentátor řekne „panáček se bouchl“. Tak to je typický případ polopatismu, který by neměl nastat. Zvuk by měl rozhodně vytvořit to, co animace vytvořit nemůže, a pomoci tomu. Čili je důležitý i určitý výběr. Neznamená to, že v animovaném filmu musí být zvuk stejný jako ve filmu hraném. A hlavně by nemělo docházelo k duplicitě obrazu a zvuku.“*

3. ZÁKLADNÍ ZVUKOVÉ SLOŽKY A JEJICH SPECIFIKA V ANIMOVANÉM FILMU

„Každý zkušený tvůrce ví, že tajemství úspěchu mnoha animovaných filmů tkví právě v jejich zvuku. V tom, jak koncepčně je pojata a propracována hudba, ruchy a případně i hlasový doprovod filmu.“¹⁷ V následujících podkapitolách se podrobněji zaměřím právě na základní zvukové složky: **hudbu, mluvené slovo, ruchy** a jejich použití a specifika v animovaném filmu. Poslední podkapitola je věnována specifickému použití **zvukových atmosfér** v animovaném filmu a postřehům k nim. Jejich použití i charakter vyžadují jiné přístupy než u hraného filmu a považuji za důležité na některé z nich poukázat. Vycházím především z rozhovorů s profesionálními tvůrci a z osobních poznatků z praxe. Zaměřuji se jednak na dramaturgické možnosti těchto složek v animovaném filmu, ale také na praktickou stránku a postupy, které pomáhají dosáhnout zvukové vize filmu. Neodděluji zde dramaturgickou část od praktické, jelikož spolu, dle mého názoru úzce souvisí. Snažím se zde k jednotlivým zvukovým složkám shromáždit co nejvíce tipů a poznatků z praxe, které mohou vést ke zlepšení celkového výsledku zvukové dramaturgie animovaného filmu.

3.1. Hudba v animovaném filmu

Hudba je ve filmu silným prvkem. Má schopnost měnit vyznění obrazové složky filmu. Dává obrazu nové významy a konkretizuje filmový žánr. Je nositelem emocí a rytmu – jak rytmu pohybové akce, tak rytmu střihu. Jakou hudbu a proč pro film zvolíme, či jak s ní chceme ve zvukové dramaturgii zacházet, je proto podstatné vědět již v přípravné fázi filmu nebo mít alespoň okrajovou představu.

Jurij Norštějn: „*I když je třeba v pátém plánu (hudba), stejně zahušťuje záběr. Její hustota musí být úměrná všem prostředkům filmu, které se uplatňují v konkrétní epizodě. Trochu to přeženete, přetížíte – a už je tady trombóza: tok filmu se ucpe.*“¹⁸

Jak jsem napsala v úvodu, hudba má schopnost měnit vyznění obrazové složky filmu. Například pomocí emocí. Podle Michela Chiona existují dva způsoby,

¹⁷ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace.* / str. 68

¹⁸ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě* / str. 231

jakými hudba tvoří emoce vzhledem k situaci odehrávající se v obraze. Nazývá je *empatický a anempatický*. Podle něho je možné empatickou hudbou označit takovou hudbu, která přímo přebírá a zdůrazňuje pocity vyjadřované obrazem – smutek, štěstí, dojetí, je v souladu s filmovou scénou i co se rytmu a frázování týče. Chová se takzvaně empaticky vůči tomu co v obraze probíhá. Na druhé straně anempatická hudba se chová vůči obrazovému obsahu „lhostejně“. Nepřebírá jeho emocionální složku.

V knize Úvod do estetiky animované tvorby je podobný jev pojmenován jako *kladný a záporný paralelismus*. Při kladném paralelismu hudba podporuje atmosféru, která je líčena i v obraze, a emocionálně ji umocňuje. Například smutná událost, odehrávající se v temném prostředí za deště, a k celé scéně hraje smutná táhlá hudba, která ilustruje emoce smutku a bolesti. V případě záporného paralelismu je hudba v kontrastu k obrazu a k tomu, co se v něm odehrává. Například monumentální orchestrální hudba ve spojení s naivním, infantilním obrazem paroduje akci, která se v obraze odehrává.

Podle Iva Bláhy je tato vazba hudby s obrazem pojmenována jako *přímá a nepřímá*. Nepřímou je myšleno označení, kdy spojením hudby a obrazu vzniká nějaký třetí vjem, význam.

Michaela Pavlátová: *„Já mám přibližně dvacet skladeb, které poslouchám, když potřebuji nápad. Občas se snažím poslechnout vojenský pochod nebo vietnamskou lidovou hudbu a je zvláštní, jak kresby nebo animatik dostanou spolu s hudbou nové významy. Dostávají nové obsahové znění.“*

Přemýšlela jsem, jakým způsobem popsat možnosti a specifika práce s hudbou v animovaném filmu. Jelikož nelze vytvořit nějaký jednotný recept, rozhodla jsem se představit některé z možných cest skrze přístupy tvůrců animovaného filmu, které mohou být inspirativní, a připojila i pár svých poznatků. Každý tvůrce přistupuje k hudbě ve filmu jiným způsobem a má k tomu své důvody.

Například Jurij Norštějn měl k hudbě ve filmu *Ježek v mlze* velice koncepční přístup. Měl o ní jasnou představu již před samotným začátkem výroby. Přemýšlel, jak propojovat Ježkovy pohyby s hudbou tak, aby se stala součástí vyprávění i pohybové akce. Například ve scéně s mlhou. Ježek pomalu zachází do mlhy (viz obr. 6), když už skoro není vidět, napojí se na rytmus jeho pohybu hudba, vlastně – jak říká Norštějn – *„prodlouží ježkův pohyb“* a dá nám pocit, že vidíme ježka pohybovat se hlouběji do bílých mlhavých vrstev, i když

reálně nevidíme nic než mlhu. Pokud bychom od hudby vyžadovali, aby takto reagovala na pohyb postav a dotvářela vyprávění, měli bychom na tyto prvky myslet již před natáčením a přizpůsobit jim načasování animace. *„Celá hudba k Ježkovi byla nahrána před natáčením. Proto jsem mohl improvizovat v průběhu natáčení jenom v pauzách. Povšimněte si, že na hudebních pasážích stojí velmi pevně celá konstrukce. [...] Celá hudební skladba byla pečlivě propočítána podle hry i po okénkách.”*¹⁹ Zvukové pauzy, akcenty hudby i návaznosti hudby na ruchy (šplouchání vody hudbu ukončí, funguje jako zvukový přechod).



Obr. 8, 9 a 10 Ukázky z filmu Ježek v mlze, 1975, scéna, kdy ježek vstupuje do mlhy

Michaela Pavlátová se na rozdíl od Jurije Norštejna často nechává hudbou inspirovat. Jejím rytmem či interpretací. Například u filmu *Karneval zvířat* (2006). Věděla již od začátku, že půjde o krátké erotické epizody, které se spojí v jednom filmu, ale protože chtěla animovat na hudbu (do rytmu), hledala pro ně nějaké vhodný hudební doprovod: *„Potřebovala jsem krátké ucelené kousky. Pro animaci je všechna hudba moc dlouhá, potřebuje kratší tvary. Já jsem hledala něco okolo minuty. Epizody nebyly všechny stejně dlouhé, ale plus mínus minuta. No a poté jsem si vzpomněla na Karneval zvířat (Le Carnaval des Animaux, 1886, francouzského skladatele Camille Saint-Saëns), který je složen z mnoha různých krátkých skladeb. To, že se týkají popisu zvířat, mi nevadilo. Začala jsem tedy Karneval zvířat používat jako referenční hudbu. Měla jsem již sice část animace vytvořeno, ale naštěstí v první epizodě nebylo nic, co by mělo sedět na rytmus. Spíše šlo o náladu. Ale při chystání další epizody, jsem poslouchala skladby z Karnevalu zvířat se zavřenýma očima a hledala, jestli v sobě vidím nějaký příběh, děj. Jestli je tam inspirace pro obraz.”* Animovaná akce byla v tomto případě na hudbě závislá.

¹⁹ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě* / str. 229



Obr. 11 Ukázky z filmu *Karneval zvířat*, 2006

U *Karnevalu zvířat* poukázala Michaela Pavlátová, jaký vliv má interpret na vyznění obsahu hudby. S každou interpretací skladby se pro ni měnil její obsah: *„Bavily mne různé interpretace notového záznamu. Povedlo se mi najít více verzí. Jedna byla taková neutrální – filadelfský symfonický orchestr (na cello hrál Yo-Yo Ma). A ta mi přišla pro moje účely ideální. Poté jsem si sehnala nahrávku Gidona Kremera a zjistila, že zní docela jinak, ale hlavně jsem měla pocit, že je o něčem jiném. Poslech druhé nahrávky ve mně vyvolával jiné historky, příběhy. Třeba jedna část – divocí osli. Je to duo houslí a violy. Jedná se o vzestupné a sestupné smyky.“* M. Pavlátová chtěla na tuto část vytvořit příběh o „mužství vítězném a mužství uvadajícím“. Tedy princip napřímení a klesání. Ale varianta té samé skladby byla pro ni v podání jednoho z orchestrů spíše o mužských vítězstvích, zatímco u druhého o mužských prohrách. *„A celé to spočívalo v jednom jediném detailu: vzestupný smyk byl důrazný a vysoký a vlastně vítězný a sestupný skluz zanedbatelný. Takže v tomto případě jsem si představila radostné mužství, které klesne, ale vzápětí je opět napřímené. A v té druhé variantě tomu bylo naopak. Důraz byl kladený na sestupnou fázi, což pro mne symbolizovalo ubohé muže, kterým se jednoduše nedaří.“* Tento postřeh mě přiměl uvědomit si, že pokud vytváříme animaci na již vytvořenou hudbu nebo budeme hudbu teprve nahrávat, její interpretace může ovlivnit obsah sdělení filmu. Je proto dobré rozhodnout se pro druh interpretace dané skladby ještě před začátkem animování. Pokud použijeme určitou interpretaci nějaké skladby jen jako referenční s tím, že hudbu později přehrajeme nebo nahradíme jinou interpretací, nemusí již sedět na námi vytvořený obraz. M. Pavlátová poukazuje na další aspekt interpretace skladby - objektivnost nahrávky. *„Zjistila jsem, jak moc záleží na rozestavení mikrofonů při nahrávání skladby. První verze byla nahrána objektivně, aby nebylo slyšet specifikum hráče, ale vnímala jsi celek – ten orchestr. A u druhé verze to bylo spíše – chceme slyšet Gidona Kremera – není to karneval zvířat, ale je to Gidon Kremer, který hraje Karneval zvířat. Takže tam*

byly slyšet i smyky smyčce a hrozně jsi tam cítila jeho osobnost. Protože oni to hráli jako rozhovor. Odlišovali, že jsou to dva hráči, dva nástroje a byl to najednou souboj. Měla jsi dojem, že vnímáš nástroje a že jsi blízko nich. A to mi připadalo pro animaci nepoužitelné, protože šlo o třetí prvek, který do filmu zasahuje a který tam já nepotřebuji. Takže když jsme museli hudbu celou nahrát, tak jsem se přiklonila k té první objektivní verzi.” Z pozice režiséra je dobré při nahrávání hudby s tímto počítat a vědět, jakou z těchto variant potřebuji zvolit. Tím spíše, bude-li se hudba pro film nahrávat.

Ve druhém ročníku animované tvorby jsem chtěla vytvořit krátký film animovaný na hudbu. Mělo jít o vtipný striptýz s překvapivou pointou. Tanečnice u tyče při tanečku postupně odhazuje svršky. Publikum je čím dál tím „rozpálenější“ a když už se chystá tanečnice odhodit poslední kus oblečení – kalhotky, je publikum natolik rozpálené, že rozezná požární alarm, po tyči dolů sjede hasič a publikum zchladí vodou z hadice. Aby vtip vyzněl, potřebovala jsem, v průběhu tance hudbu gradovat. Nemohla jsem ale najít žádnou, která by splňovala všechny mé podmínky. Nakonec jsem se rozhodla vybrat tři písně punkové skupiny nahrané na starou kazetu. Hudební aranžmá těchto tří písniček bylo velice podobné, ale každá měla jiné tempo. Od nejpomalejší po nejrychlejší. Použila jsem pouze jejich mezihry nebo přede hry, tedy pasáže bez zpěvu. Seřadila je od první nejpomalejší po nejrychlejší. V pauzách mezi nimi měla tanečnice vždy odhodit jeden svršek. Nejdříve sukýnku, poté podprsenku. V pauzách byla hudba nahrazena jásavými reakcemi publika. Abych mohla animovat na hudbu, nejprve jsme se zvukařem vytvořili náhledovou zvukovou stopu, kam jsme vložili a sestříhli části hudby, které jsme chtěli použít, a já na tuto stopu vymyslela pohybovou choreografii. Nakreslila jsem hlavní fáze pohybu tanečnice a nasadila je na časovou osu s hudbou. Podle toho jsem poznala, kolik fází pohybu musím vytvořit.

Dalším ze způsobů, jak s hudbou lze pracovat, je používat ji jako zvukový prvek. Například jako v současné době Jan Švankmajer, který dospěl ve vztahu k hudbě obecně k dosti radikálnímu postoji a od určité chvíle přestal používat skladby komponované přímo pro své filmy. *„Dokud jsem spolupracoval se Zdeňkem Liškou (hudebním skladatelem), hrála hudba v mých filmech, jako audio-komponent, hlavní roli. Liška totiž do ní dokázal zakomponovat všechny významné ruchové akcenty. Čili ruchy nebyly v mých raných filmech tak významné jako v pozdější tvorbě. Zlom a změnu ve zvukové preferenci u mne*

způsobilo jednak to, že jsem po smrti Zdeňka Lišky nenašel za něho adekvátní náhradu, a jednak se mi zhnusila dominance hudby v současné civilizaci. Rozhodl jsem se, že nebudu hudbu rozmnožovat. Od tohoto prozření používám ve svých filmech jen ruchy a archivní hudbu, se kterou ale nakládám jako s artefaktem. Všelijak jí přestřihávám, pouštím pozadu apod.” Ivo Špalj k přístupu Jana Švankmajera k použití hudby řekl: „Jsou lidé, kteří filmy mají naanimované a sestřihané na rytmus a hudba se k nim dělá dobře. Příklad je Švankmajer, který aniž by slyšel hudbu, tak už dá filmu nějaký rytmus. Zdeněk Liška mu složil hudbu a ještě v ní nějaký další rytmus našel. Proto ho Švankmajer zbožňoval a měl ho rád.”



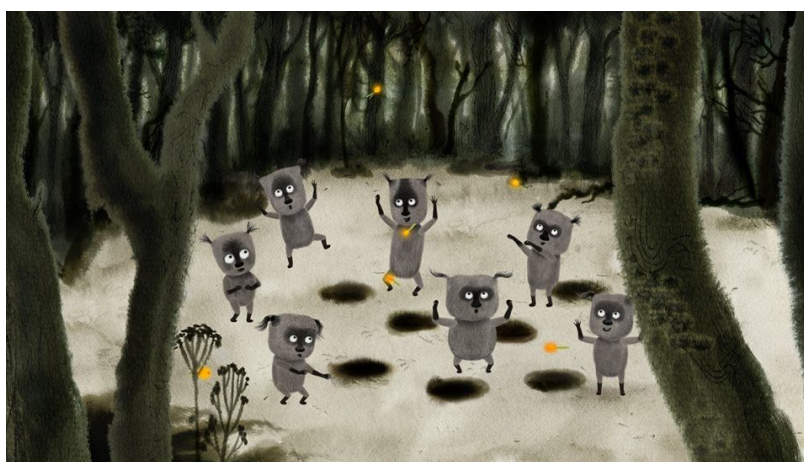
Obr. 12 Ukázky z filmu *Repete*, 1995

Využití rytmu je jednou z dalších možností, jak lze s hudbou v animaci pracovat. Jde o to vytvořit pomocí rytmu strukturu animované akce, jak je tomu například ve filmu *Repete* (1995) Michaely Pavlátové. To je příklad filmu, který byl přímo inspirovaný a vedený rytmem. Nejdříve byla na určitý rytmus vytvořena animovaná akce – respektive celá obrazová složka – a následně k ní složena hudba, která měla tento rytmus respektovat. Hudba v *Repete* tvoří náladu, ale měla především podporovat myšlenku pravidelnosti, která je ve filmu exponována.

Michalea Pavlátová: *„Inspirace k tomuto filmu byla v rutině a opakování založeném na situacích z mého osobního života. Neuvažovala jsem o nějakém rytmu záměrně, ale o tom, jak dát dohromady bezmyšlenkovitou rutinu a pozorování lidí, kteří jsou vedení rutinami. A z toho se začala objevovat ta potřeba rytmu. A vlastně ten rytmus co mě napadl byl jednoduchý – raz dva tři čtyři – a já jsem si k tomu poté přiřadila nějakou písničku, aby se mi o tom jednodušeji uvažovalo: Už ty pilky dořezaly, už ty mlýnky domlely...*

Na začátku jsem měla vizi, dělat film o nějakém mechanismu, co funguje na jedna dva tři čtyři a je v několika patrech, která do sebe zapadávají. A poté se jedno to patro posune, všechno pořád běží jedna dva tři čtyři, ale už se to spolu neseťkává, protože jeden článek v řetězu je posunutý. Takže poté z toho vykryštovala myšlenka na film o rutinách, kde byly tedy tři páry, kde každý funguje v rytmu raz dva tři čtyři a poté se nějak promíchají. Dále je ve filmu rámeček, jakoby můstek – černobíle nakreslený vnějškový svět, kde je pán se psem, kolo, nějaká paní a pán s hodinkami, což byla taková čtvrtá vrstva. Už ve scénáři jsem tedy myslela na to, že budu mít tři celky – tři domácnosti – červenou, modrou a zelenou a k nim tu čtvrtou, aby bylo všechno raz dva tři čtyři a ta čtvrtá byla ta černobílá – ten rámeček. A potom vlastně rytmus posloužil k tomu, že jsem celý film animovala bez hudby, protože jsem ho realizovala v době „před počítačem“, takže to nebylo ani možné. Určila jsem si rytmus. Myslím, že to bylo 20 oken, protože mi to přišlo šikovné číslo, které se dá dobře dělit a všechno to bylo animované na počet 20 oken nebo na jejich čtvrtky či půlky, aby se potom skladateli, který bude na film skládat hudbu, řekl jen rytmus a on už bude vědět. To se samozřejmě promítlo i do rytmu střihu.“

V mém absolventském filmu *Plody mraků* (2017) přišel zvukař Jan Richtr s nápadem aby hlavní postavy tančily tanečky vždy, když jim z nebe padá potrava v podobě svítících semínek. Tyto tanečky měly odkazovat k rituálním tancům domorodých kmenů, modlících se například za lepší úrodu. Inspirací nám byla tradiční inuitská hudba, podle které jsme zvolili rytmus, v jakém tanečky postav animovat. Animátorka udělala několik ukázek, jak by mohl charakter taneček vypadat (šlo o rytmické opakující se pohyby ve smyčce), vybrali jsme z nich pár nejlepších a ty se poté ve scéně použily. Zvukař k nim následně vytvořil hlasové projevy charakterů, které se vzdáleně podobaly inuitské hudbě.



Obr. 13 Ukázka z filmu *Plody mraků*, 2017, scéna rituálního tanečku

Hudba nemusí být vždy ztvárněna hudebními nástroji, ale například zvuky, kterým když se dá určitý rytmus, vytvoří hudbu. Pro tento druh hudby se vžilo francouzské označení *musique concrète* – *konkrétní hudba*. „Jde spíše o druh způsobu vytváření hudby. *Musique concrète* vznikla jako prostředek, sloužící rozvoji zvukových charakteristik hudby. Na rozdíl od tradiční klasické vážné hudby, kde je základem pro realizaci (abstrakci) hudební myšlenky notace, je základem pro konkrétní hudbu ‚konkrétní‘ zvuk, se kterým je dále pracováno za použití nejrůznějších technik tak, aby odpovídal zamýšlenému charakteru v dané kompozici.“²⁰

Tento způsob práce s hudbou byl využit například ve filmu *Chlapec a svět*. Velká část hudebních pasáží filmu stojí na rytmu a kompozici z ruchů. Pedro Lima: „Hudební rytmus a do větší míry i hudba je vytvořena pomocí ruchů. Režisér si přál, aby to tak bylo. Přál si vytvořit hudbu z ruchů továrny, lesa, zvířat. A tohle všeho se dalo dohromady, dal se tomu rytmus a stala se z toho hudba. Když poprvé slyšel, jakou hudbu jsem z ruchů vytvořil ve scéně s fabrikou bavlny, byl nadšený a chtěl abych mu hudbu dal, aby podle jejího rytmu upravil rytmus animace této scény, aby s ní byly animační pohyby synchronní.“ Na tomto způsobu mi přijde skvělé propojení symbolu zvuku – zvukových odkazů – a emočních významů klasického hudebního zpracování.

3.1.1. Spolupráce s hudebním skladatelem

Jako v každé spolupráci, i té s hudebním skladatelem hraje výraznou roli komunikace. Musíme být schopni vysvětlit z pozice režiséra, co od hudby ve filmu očekáváme, co by mu měla přinést. Jaký by měla mít rytmus a proč. Z vlastních zkušeností mohu říci, že je mnohdy než uvedení konkrétních požadavků důležitější vysvětlení, jak jste k nim dospěli a proč je požadujete. Hudebník tak má možnost pochopit vaši vizi a přijít s vlastním nápadem, který může předčit vaše očekávání i podpořit vaši filmovou vizi.

Režisér si v komunikaci se skladatelem musí ujasnit: co hudba znamená, jaký má význam, čím je to hlas, je to vnitřní hlas?, nebo hlas jako vzpomínka?, říká Jurij Norštejn, jinak se komunikace se skladatelem dle jeho názoru změnila ve vynucené pokrytí obrazu hudbou. Na druhé straně si dobrý hudební skladatel uvědomuje, že filmová hudba musí „sloužit“ filmu a není skládána proto, aby byla „slyšet“, ale aby podpořila filmové vyprávění. Jak píše Jiří Kubíček: „*Film využívá*

²⁰ URL: https://cs.wikipedia.org/wiki/Musique_concr%C3%A8te

*hudbu všude tam, kde je třeba upřesnit, posílit nebo navodit emoce, Filmová hudba, která tuto funkci nesplňuje, která nerespektuje svá omezení, je většinou špatná a kontraproduktivní. Výjimku, samozřejmě, tvoří ty filmy, ve kterých je hudba samotným tématickým základem.*²¹

Ivo Špalj: *„Nejhorší je hudebník, který nechce sloužit, ale chce se ukázat. Zvukař by se měl s hudebním skladatelem shodnout, dohodnout. Hudba by měla filmu sloužit. Pokud manželka při odchodu z kina prohlásí, že měl film skvělou hudbu, začnu ihned přemýšlet, co na té hudbě bylo špatně.*“ Z vlastní zkušenosti mohu říci, že pokud nepadne mezi zvukařem a hudebníkem shoda alespoň ve vkusu, může to ohrozit zvukovou složku filmu. Pokud zvukař s hudbou není spokojen a má pocit, že se k filmu vůbec nehodí, těžko ho přesvědčíte, aby s ní pracoval tvůrčím způsobem ve zvukové dramaturgii.

Ivo Špalj: *„Hudba dělá emoce, rytmus. Samozřejmě hudba může být až tak popisná, že už žádné další zvuky nejsou potřeba. Hudba nahradí vítr, rány, atd. Co by se pokud možno nemělo používat nikdy, je archivní hudba a u animovaného filmu zvlášť. Jedině, že by se na vybranou archivní hudbu film animoval, ale na hotový film přiložit archivní hudbu je podle mě špatně. Hudba má nejen začátek a konec, ale vzhledem k obrazovému vyprávění by měla například ještě na čtyřech dalších místech sedět. Nestačí, že začíná a končí.*“

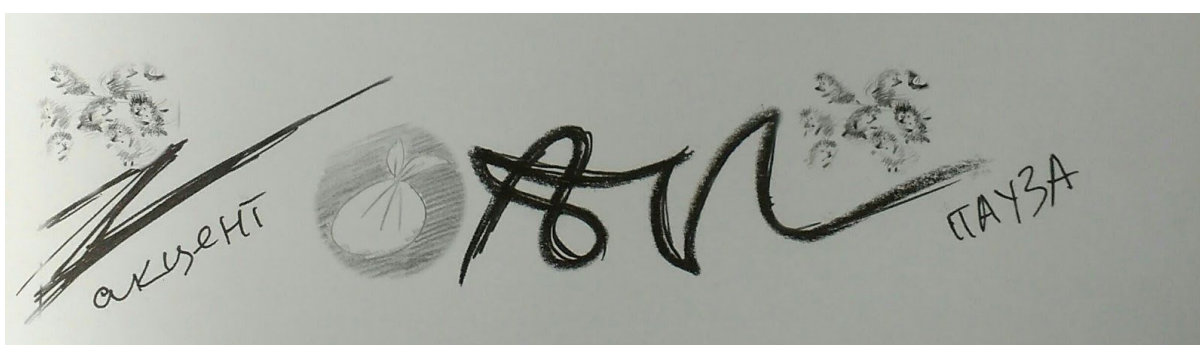
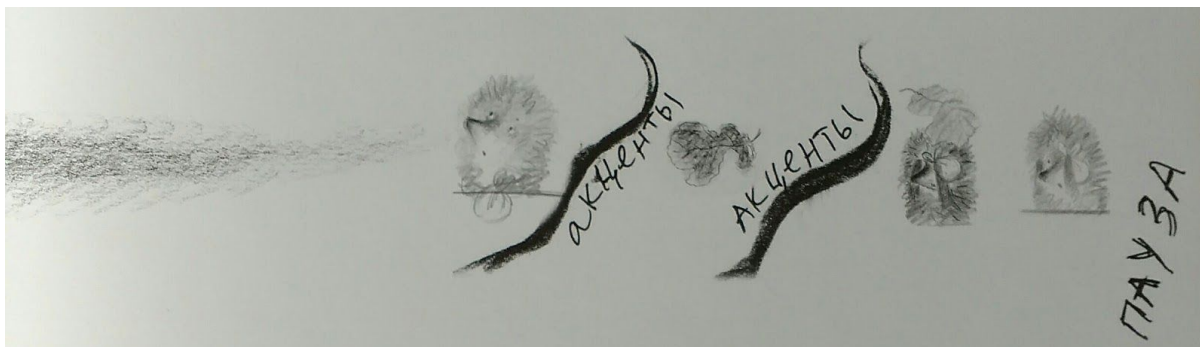
Při spolupráci se stává, že se skladateli nepovede trefit hned na poprvé. K výsledku se dostává delší dobu a potřebuje k tomu režijní vedení. Každý skladatel pracuje jinak a záleží také na osobních sympatiích a vzájemném naladění a porozumění.

Může se stát, že člověku, kterého jste si vybrali a jste přesvědčeni o tom, že složí právě tu hudbu, kterou hledáte, se z nějakého důvodu pořád nedaří nalézt správný tvar. Nakonec ale, například díky společné debatě, vznikne perfektní hudba pro váš film. Jindy se podaří skladateli trefit hned na první pokus. Například šest minut hudby ve filmu *Ježek v mlze* trvalo podle Jurije Norštejna dva měsíce.

„Protože se mnohé sekvence točily na hudbu, měl jsem o pohybu zcela jasnou představu a hudba vznikala už v souladu s budoucím pohybem. Práce se skladatelem probíhala na úrovni jednotlivých okének. [...] Ostré drobné tahy hudby se dělaly tak, jako se dělá pookénková animace. Práce probíhala nikoli nad obrázkovým scénářem, ten jsem Mejerovičovi (skladateli) jen ukázal a pak ho schoval. Kreslil jsem mu hudební linku v čarách a texturách tónů, doslova jsem

²¹ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace.* / str. 68

kreslil klikatinu, po které se musí pohybovat postava. [...] Říkal jsem mu, že hudba musí probíhat takhle, po přesně takovéhle klikatině. Řekl mi: ‚To vám ale nezahrajou.‘ [...] Nevadí, budeme nahrávat po taktech – po třech, po čtyřech vteřinách.²²



Obr. 14, 15, 16 Ukázky grafického znázornění hudby Jurije Norštejna z knihy Sníh na trávě, [Sneg na trave, Moskva 2008]

Všimla jsem si, že se režisérům animovaných filmů často stává, že si pro svůj projekt zvolí referenční hudbu, ale nemohou ji ve výsledku použít například kvůli autorským právům či je hudba příliš drahá atd. a počítají s tím, že bude muset být vyměněna. Použijí ji tedy jen jako referenční a naanimují na ni celý film. Za určitou dobu si ale na referenční hudbu zvyknou, zvláště pokud u ní tráví hodiny a hodiny animování a těžce si zvykají na hudbu jinou či na jinou interpretaci té samé hudby. Nová hudba si většinou už nikdy nesesedne s obrazem tak, jak tomu je u hudebního doprovodu, na který byl obraz skutečně animován.

²² NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě*. / str. 233

Proto je podle mého názoru lepší, pokud animujeme na hudbu, pracovat s již platnou nahrávkou, která se nemusí měnit.

David Titěra k tomu říká: *„Hudební reference je dobrá kvůli rytmu. Ať už je to rytmus uvnitř akce nebo pohybu nebo rytmus střihu. Ideální je, když jde přímo o dema od skladatele, který na projektu má spolupracovat. Je nebezpečné používat hudbu, která tam ve výsledku nebude. A poté se nepodaří důstojně zopakovat nebo vytvořit. Muzika může ovlivnit i náladu a barevnost. Koloristé často chtějí mít alespoň offlinový zvuk (náhledový zvuk například ze střizny), aby se podle něj mohli při barvení obrazu orientovat. Protože i oni se řídí náladou filmu a té zvuk hodně napomáhá.“*

Pro některého režiséra může být zadání složení hudby k filmu nepředstavitelně těžké, protože hudba je pro něho impulzem k animované tvorbě samotné, jeho inspirací. Námět na film vznikne například na základě nějaké konkrétní hudby, která je v ten moment referenční, nemůže být z nějakého důvodu použita, ale pro tvůrce je ideální variantou. Například Michaela Pavlátová ke spolupráci s hudebními skladateli říká: *„Počítala jsem s tím, že začnu animovat na Harvardu (podle určitého rytmu) a při dokončování filmu v Čechách oslovím mladého skladatele, který mi složí nějakou současnou hudbu. Ne vážnou, spíše takovou taneční, něco energického jsem si k tomu představovala. Ale já v Čechách bohužel nemám žádného hudebního skladatele. Já jsem byla vlastně se všemi nespokojená a není to vůbec jejich chyba, ale je to díky tomu, že jsem se s nimi neuměla domluvit, nebo že jsem nevěděla, jak jim popsat, co potřebuji. Proto nemám žádného dvorního skladatele. Protože já asi taky nikdy nevím co chci. Pro mě je vždy lepší najít si nějaký pocit mezi všemi skladbami světa, co znám, nebo které se mi podaří najít na internetu. Protože někdy je to dlouhé hledání a objevíš tam třeba skladbu, kterou nemůžeš použít, protože je drahá, nebo je tam jiný problém... ale je v ní přesně ta nálada, kterou chceš. Už máš nějakou inspiraci a film se může vyvíjet.“*

Při komunikaci s hudebním skladatelem je dobré vznést všechny důležité parametry, které se s hudbou pojí, včetně toho, na jakou dobu si představujeme důraz a proč. Jeden příklad za všechny popisuje Michaela Pavlátová u filmu *Repete*, který byl animován na čtyřdobý rytmus. *„V době, kdy se ještě nepoužívaly počítače, mi nemohl hudební skladatel ukazovat skici a rovnou mi přinesl hotovou hudbu. Já byla strašně překvapená nebo až zklamaná, protože to nebylo raz dva tři čtyři nebo bylo to raz dva tři čtyři, ale nebyl důraz na tu první dobu. Ale bylo to vlastně reggae, které je taky raz dva tři čtyři, ale je důraz na*

um ta data um ta data a to moje bylo tata da ta tata da ta. A to je vždycky strašné, když si to v té hlavě zafixuješ a ono to na to úplně dobře funguje. Protože vše, co je rytmické, se nakonec samozřejmě strefí. Možná že fakt, že jsem měla v animaci důraz na první a hudba byla na druhou, se do filmu nijak nepromítl a asi se opravdu jednalo jenom o můj vnitřní pocit, se kterým jsem se strašně dlouho nemohla sžít. Ale věděla jsem to jen já sama, protože jsem to nemohla nikomu ukázat nebo zazpívat a všichni říkali, jaké je to fantastické, jak ta hudba k tomu jde – no samozřejmě že k tomu jde, když je to tak naanimované...! V Repete byla hudba vlastně dramaturgickou součástí filmu, jejím hercem. Proto jsem možná byla tak rozčarovaná, že měla jinou formu, protože se vlastně změnil ten herec když byl důraz na druhou, ne na tu první.”

3.2. Mluvené slovo v animovaném filmu

Animovaný film využívá dialogu v menší míře, než je tomu u filmu hraného. Často používá obrazovo-zvukové metafory, přes které je schopen sdělit obsah vyprávění bez použití slov. Dialog postav může být v animaci nahrazen ruchy či stylizovanou řečí. Tento přístup převažuje u krátkých filmů, u celovečerních snímků či seriálů je dialog či hlas vypravěče spíše samozřejmostí.

3.2.1. Dialogy

Hlasový projev mnohdy u animované postavy či charakteru znásobí magický efekt „oživení neživého“. Divák lépe uvěří, že je postava, ať už kreslená, loutková či seskládaná z objektů, skutečně živá, pokud se hlasově projevuje. Podle názoru Otakara Zicha (významný český skladatel a estetik) může spojení živého hlasu herce s neživostí loutky v loutkovém divadle (které je animovanému filmu v mnohém blízké) působit dvojím způsobem – buďto budeme loutku považovat za neživý předmět nebo za živého člověka. V prvním případě loutka působí neohrabaně a směšně a v druhém, kde se pohybuje a promlouvá jako člověk, je podpořen magický efekt „oživení“, loutka je schopna vyvolat v divákovi emoce.

Aby mohlo dojít k souznění animované postavy s hlasovým projevem, musí divák uvěřit, že k postavě vybraný hlas skutečně patří. Jedním z formálních

přístupů, jak spojit animačně dialog s animovanou postavou, je lip-sync. Tento termín označuje animaci rtů postavy, které se pohybují synchronně se zvukovou nahrávkou hlasového projevu. Jednoduše se výměnou různých animačních fází úst napodobí lidská artikulace. Poprvé se použití lip-syncu přisuzuje Maxi Fleischerovi ve filmu *My Old Kentucky Home* (1926).



Obr. 17 Ukázka z filmu *My Old Kentucky Home*, 1926; Obr. 12 ukázka fází lip-syncu

Dalším přístupem, jak lze postavu propojit s hlasovým projevem bez lip-syncu, je použití gest, jako je tomu například ve *Fimfáru Jana Wericha* (2002) nebo v Trnkových filmech. Postava reaguje pohyby a postojem na akcenty mluveného slova.

Když jsme s Alexandrou Hetmerovou realizovaly krátký film *Hurá na borůvky*, který byl zároveň pilotním dílem seriálu pro děti, nechtěly jsme použít lip-sync úst, protože naše postavy pusy neměly. Předpokládalo se také, že se bude film i seriál dabovat do angličtiny, tím pádem by lip-sync v anglické verzi nesešel. Zároveň nám přišel lip-sync pro náš seriál zbytečně realistický. Chtěly jsme zvolit nějakou stylizovanější alternativu. Rozhodly jsme se v místech kde medvědi mluví, hýbat s jejich čumáky nahoru a dolů, výrazně a rychle, aby se pohyb na dialog jakoby napojil. Bylo tedy jasné, že medvědi mluví, ale nebylo k tomu potřeba úst s konkrétními fázemi jednotlivých slabik. To usnadnilo práci i animátorům a později i dabérům seriálu. Zrychlila se tím také výroba, protože animátoři se nemuseli lip-syncem zabývat.

Ideální postup výroby, co se dialogů a hlasového projevu obecně týče, je nahrát je jako první, před samotnou výrobou, aby animátoři měli již platné zvukové stopy, kterými se mohou při animaci postav řídit. Jak píše Jiří Kubíček: Pro animátory je hlasový projev inspirativní! Je důležité si tento fakt z pozice režiséra uvědomit. Hlasový projev ovlivňuje rytmus pohybu postavy, jeho

charakter i rytmus záběru obecně. Každý herec interpretuje text dialogu jinak. Pokud se tedy záběry neanimují na již platný dialog, může dojít ke spoustě problémů. Jedním z nich je situace, kdy se pro animaci používají jen referenční nahrávky dialogů – například namluvené režisérem s tím, že budou po dokončení filmu přemluveny herci. Při namlouvání takto připraveného filmu se herci snaží dialogy „předabovat“ a trefovat se do délek a intonace referenčních dialogů namluvených režisérem. Zbytečně se tak omezí jejich herecký potenciál. Některé repliky by bývaly měly například jiné načasování i tempo a zněly by lépe, kdyby se nahrály s profesionály. Hlasový projev herce by se tak mohl promítnout do herecké akce postavy a lépe se s ní propojit. Ukáže se, že akcenty v referenční verzi namluvené režisérem jsou ve větách na jiných místech než v nadabovaných dialozích a nesedí proto dobře s již hotovým obrazem. Stejný problém vzniká, když se přidávají dialogy do již naanimované scény. Může se tím rozhodit načasování celé pasáže i pohyb postav.

Navíc v hlasovém projevu je obsažen podtext vyřčených slov. Stejná věta může mít změnou intonace různý obsah sdělení. Uvedu příklad: Velký medvěd bafne na malého medvěda, který se lekne. Velký medvěd na to reaguje: „...ale jdi ty, neboť takový strašpytel!“. Může použít škodolibou intonaci, která by znamenala, že využívá své převahy a užívá si vyplašení menšího medvěda, nebo použít intonaci konejšivou, ve které se snaží medvídku uklidnit a ujistit ho, že se nic neděje. Pouze intonací tak lze ovlivnit vnímání děje i postav a je potřeba si na tento fakt dát pozor. Při realizování pilotního dílu večerníčku jsme kvůli špatně nahané intonaci této pasáže byli málem nuceni přepsat dialogy, protože starší medvěd působil zle. Bylo těžké přesvědčit dramaturgy, že jde opravdu jen o intonaci a ne špatně napsaný dialog.

Jurij Norštejn: „Když uvažujete o replice, pak si musíte velmi zřetelně uvědomit, že bude umístěna na obraz.“²³ Je ideální, když se hlasový projev propojí nejen s gesty a pohyby postavy, ale i s jejím vizuálním řešením stejně tak filmu jako celku. V mnoha animovaných filmech s výraznou výtvarnou i pohybovou stylizací nelze použít realistickou civilní formu hlasového projevu, těžko se s tímto fantazijním světem pojí. Nevěříte, že jim skutečně patří. 3D animované filmy americké produkce se v mnoha případech snaží jít cestou co největšího „realismu“ (animace co nejpřesněji imituje pohyby živých tvorů), hlasový projev postav je u těchto filmů civilnější a realističtější. Není tomu

²³ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě.* / str. 231

samozřejmě tak ve všech případech, snažím se jen poukázat na to, že míra stylizace obrazu a pohybu ovlivňuje výběr hlasového projevu a naopak.

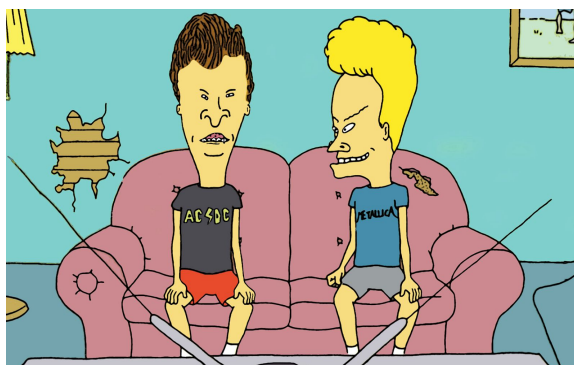
Zajímavým přístupem k dialogu v animovaném filmu je práce s nahranými reportážemi. Například ve filmu *Creature Comforts* (1989) Nicka Parkera. Jde o anketu se zvířaty v Zoo, ale jejich dialogy jsou rozhovory skutečných lidí z různých konců Británie, kteří odpovídají na to, jak jsou spokojeni s bydlením a životem v Británii. Jejich výpovědi se vložením do „úst“ zvířat a kontextu zoologické zahrady změní v humorné scénky. Nebo polský film *Kdo by si to pomyslel?; Kdo by pomyslel?* (2009), kde jsou nahrané názory lidí na zmizení jakéhosi neznámého člověka propojeny s jednoduchou černobílou animací. Dochází tak ke kontrastu realistického hlasu a animované stylizace, která dá celému tématu nový rozměr.



Obr. 18 Ukázka z filmu Pohodlíčko, *Creature Comforts*, 1989

Obr. 19 Ukázka z filmu *Kdo by si to pomyslel?, Kdo by pomyslel?*, 2009

Pro vyprávění je také důležité si uvědomit, že hlasový projev doplňuje charakter postavy nebo jej z velké míry utváří. Může být stěžejní složkou vyprávění. Tak je tomu například v úspěšném animovaném seriálu pro dospělé *Beavis a Butt-head* (1993–1997), odvysílaném na stanici MTV. Byl výjimečný nejen svým vizuálním a obsahovým řešením, ale především zvukovým zpracováním, kde hlasová stylizace postav hrála hlavní roli. Na všechny tyto možnosti dialogového použití je dobré myslet už při psaní scénáře, aby s nimi mohlo být počítáno ve výrobě.



Obr. 20 Ukázka z televizního seriálu Beavis a Butt-head, 1993

S dialogem se nemusí pracovat vždy jen jako s nositelem informace obsažené přímo v textu, ale jako se zvukovým prostředkem. Může například pomoci budovat filmový prostor. Ve filmu *Ježek v mlze* se Ježek brodí mlhou a v tom slyší z dálky volání medvěda. Nevidíme ho, všude kolem je mlha, „*důležitý detail: volání rozšiřuje prostor.*“²⁴ Na tento dramaturgický detail lze myslet již ve scénáři. Při nahrávání volání s hercem už budeme vědět, že jde o volání z dálky a herec tomu při nahrání hlas přizpůsobí.

Při filmu *Hurá na borůvky!* se do poslední chvíle měnilo znění dialogů, což přinášelo spoustu nesnází především při nahrávání s herci. Množství změn někdy nelze ovlivnit, je jednoduše potřeba, ale lze ovlivnit postup výroby a uzpůsobit jej tak, aby nebyl kontraproduktivní. Vypracovala jsem si při tvorbě tohoto filmu postup, který vidím jako ideální jak pro přípravu, tak pro výrobu filmu s dialogy. Scény se ze scénáře přepracují do podoby animatiku a pro načasování dialogů se použijí referenční nahrávky nahrané například režisérem. V průběhu práce na animatiku se provedou všechny změny v dialozích, ustálí se jejich finální podoba a konstrukce příběhu. Díky tomu máme lepší představu, jaké znění dialogů potřebujeme a co od nich očekáváme. Poté dialogy nahrajeme s herci. Můžeme nahrávat na animatik nebo „do černé“. Referenční dialogy vyměníme v animatiku za dialogy nahrané herci a na ty mohou již animátoři začít animovat.

3.2.2. Komentář

Hlavní zásadou týkající se komentáře je: „*V obraze by se nikdy nemělo dít to, o čem se mluví v komentáři a naopak.*“²⁵

²⁴ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě.* / str. 163

²⁵ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace.* / str. 73

Komentář by se měl ideálně stejně jako dialog nahrávat dopředu, před samotnou výrobou, aby se s jeho rytmem počítalo už při animování a střihu.

Jurij Norštejn: „Nikdy nedošlo k tomu, že bychom ukazovali děj, sám o sobě zajímavý, a na něj shůry navalili text, sám o sobě také zajímavý: jedno by ničilo druhé a my bychom nevěděli, kudy se vydat?”²⁶ Já osobně se snažím komentáři ve filmech vyhnout a použít jej opravdu jen v případě, že zajímavým způsobem doplňuje obrazový děj či posouvá vnímání obrazu.

Mluvený komentář se často používal v loutkových filmech, kde bylo technologicky náročné vytvářet loutkám lip-sync či to jejich výtvarné řešení neumožňovalo. Komentář fungoval jako dějová zkratka. Pozorovali jsme animovaný děj, jehož obsah komentář dokresloval. Je tomu například v Trnkových *Starých pověstech českých* (1952). V některých případech se komentář chvílemi stává dialogem postav a opět se vrací do role vypravěče. Tento princip je často použit ve večerníčcích a pohádkových animovaných příbězích, kdy všechny charaktery mluví jeden herec a při tom ještě komentuje děj. Pokud chceme takovýto způsob zvolit, je dobré si najít herce s opravdu silným hereckým projevem a schopností měnit a přizpůsobovat svůj hlas jednotlivým postavám.

3.2.3. Neartikulovaná řeč

Může jít o vymyšlený jazyk, kterému diváci nebudou rozumět, ale animované postavy si s ním mezi sebou povídají a z kontextu je jasné, co je obsahem jejich hovoru. Nebo jsou to jen krátké hlasové projevy v podobě různých citoslovcí či emočních hlasových projevů beze slov, symbolizujících určitou emoci (například údiv, nadšení, radost...).

Při nahrávání neartikulované řeči se podle zvukařů často podceňuje příprava. Ať už se jedná pouze o nesrozumitelné brblání či konkrétnější neexistující jazyk, měl by režisér vědět, za jakým účelem ve filmu je, proč postava právě „mluví“ a jaký by mělo mít ono „mluvení“ rytmus.

Pokud by se mělo jednat o stylizovanou neexistující řeč, měl by si ji režisér skutečně napsat. Nespoléhat na herce, který jistě přijde s nápadem, jak by taková řeč měla vypadat.

Zvukař David Titěra na tuto skutečnost upozornil: *„Strašně často působí stylizovaná řeč trapně, když není připravená. Když jsou to slova, která třeba nic*

²⁶ NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě.* / str. 234

neznamení. Takové ty improvizace. U těch je nebezpečí, že to bude jen trapné žvatláni. Ideální je, aby si režisér stylizovanou řeč připravil jako text a ten potom s hercem nahrál." S tímto výrokiem souhlasili v podstatě všichni mnou dotazovaní zvukaři. Z mých zkušeností mohu potvrdit, že jakákoli příprava se na výsledku stylizované řeči projeví a opravdu se vyplatí. Pro propojení hlasu a animované postavy je důležité, aby divák uvěřil, že takovouto řečí skutečně může mluvit a že tato řeč existuje. Ať už se jedná třeba jen o krátká opakující se slova, jejich zvukomalebnost, rytmus, intonace, zda budou příliš chrčivá či spíše měkká, na tom všem záleží. Jak říká Ivo Špalj „U neartikulovaných dialogů to chce udělat tak, aby nebylo poznat, že to jen zkoušíte.“

Chlapec a svět je celovečerním animovaným snímkem bez dialogů. Když postavy mluví, používá se jen stylizovaná řeč. Zeptala jsem se Pedra Limy, jak spolu s režisérem dospěli k její výsledné zvukové podobě. „Byl to režisérův nápad. Měl původně napsané dialogy v portugalské. Některé z vět byly opravdu krásné. Ale on si v určité chvíli uvědomil, že tento příběh může fungovat i bez konkrétního dialogu. Věřil, že obsah vět je už ve filmu vyjádřen jinými prostředky a nemusí být řečen slovy. Vymyslel proto, jak dialogy převést do neartikulované podoby, aby byl film univerzálně srozumitelný. Připravené dialogy v portugalské upravil tak, že každé slovo přepsal pozpátku. Herci potom takto upravené dialogy nahráli a my je ve filmu použili. Je to prostě portugalská pozpátku. Film se jmenuje v originále *Menino e o Mundo* a nevím, jestli sis toho všimla, ale maminka volá na chlapce Oninem! a to je Menino pozpátku.“

Další ukázkou filmu, kde je použita neartikulovaná řeč, je film *Krysař* (1985) Jiřího Barty. Hlasové projevy dokreslují charakter postavy a zároveň se propojují i s výtvarnou stylizací filmu i jeho výraznou hudební složkou. Řeč se nahrávala až v postsynchronu na již hotový obraz, ale o jejím rytmu měl režisér představu již při animaci postav.



Obr. 21 Ukázka z filmu *Krysař*, 1985

3.2.4. Nahrávání

Ptala jsem se tvůrců i zvukařů animovaného filmu na tipy týkající se nahrávání dialogů. Jsou shromážděny v této kapitole spolu s mými osobními poznatky z praxe.

Jako ideální se ukázal postup natáčet mluvené slovo přednostně, před samotnou výrobou, nebo jej jako první postsynchronovat. Pokud jsou ve filmu dialogy, stojí ve zvukové hierarchii na prvním místě. Ivo Špalj: *„Dialog musí být vždy srozumitelný – pokud tedy nejde o záměrnou nesrozumitelnost. Neexistuje, aby byl špatně namluvený, nebo aby nebylo rozumět co herec říká.“* Teprve po nasazení dialogů vidíme, kde můžeme na časové ose filmu rozmístit ostatní zvukové složky – ruchy, hudbu či zvukové atmosféry – tak, aby nezasáhly do srozumitelnosti dialogů.

Když natáčíme hlasový projev do animovaného filmu, je dobré točit dialogy po postavách do jednotlivých zvukových stop. Nahrávání více postav do jedné stopy nám později znemožní případnou manipulaci s konkrétními hlasovými projevy, nemůžeme pohlídat intonaci u obou postav najednou a když se nezdaří replika jednomu herci, automaticky se znehodnotí replika i druhé postavy a musí se nahrát znovu.

Pokud nahráváme neartikulovanou řeč či citoslovce, je důležité udržet jejich sourodost. Například když jsme natáčeli dětské hlasy do filmu *Nový druh*, používali jsme projevy až šesti dětí, ale postavy v obraze byly jen tři. Vybírali jsme potom jednotlivé fragmenty hlasů a z těch se snažili vytvořit jednotně vypadající projev postav. Nebylo to však možné, protože hlasy měly jiné zabarvení a mnohdy i nahrávky jinou kvalitu. Ideální je točit vše, co patří k jedné postavě, najednou a z tohoto materiálu potom vybrat. Nemělo by se zapomínat ani na takzvané „hlasové ruchy“, jako například dechy, polknutí atd. Pokud je budeme nahrávat zvlášť, hrozí, že se nestrefíme do stejné polohy hlasu jako při nahrávání dialogu či neartikulované řeči a dohromady nebudou působit sourodě. Jak říká Ivo Špalj: *„Lepší je postavu natočit v celku a ne z toho, co jsme natočili, vybírat po jednotlivých zvucích, je to potom strašně cítit.“* Ideální je točit po větších celcích, ne po slovech.

Ivo Špalj: *„Nikdy nepředkládám režisérovi pět variant. Dám mu jen to nejlepší, co umím. A když se mu tato verze nelíbí, tak ji předělám celou. (udrží se tak hlasová sourodost o které se mluví výše) A potom mám další zásadu, že když se něco nahraje a později přijdete na nějaký lepší vtip, který by se do už nahrané pasáže hodil, tak máte dvě možnosti: buď si ho schovat na příště, nebo*

to celé nahrát znovu. Ale vkládat do už nahraného materiálu tuto jednu věc, i když je vtipná, je podle mě špatně.” (opět je zde nebezpečí narušení jednotnosti projevu) Přidám-li nový prvek do již natočeného dialogu, hrozí, že bude vyčnívat a hlasový projev nebude působit celistvě.

Na co je dobré si dát pozor a často se na to zapomíná zvláště při nahrávání „do černé”, tedy před vznikem obrazu, je přizpůsobení hlasového projevu vlivu prostředí, okolností v ději či zvukovému prostoru. Například když vím, že nahrávaný dialog bude probíhat u hučícího vodopádu, herci musí věty pronášet tak, jako by vodopád (který si v tu chvíli jen představují) chtěli překřičet. Nebo zda pronáší dialog z dálky nebo šeptem do ouška či v prostoru s velkou ozvěnou atd.

Co se časových údajů týče, podle mých sesbíraných zkušeností, pokud se nahrává na obraz, trvá nahrání dialogů jedné postavy šestiminutového filmu přibližně tři až čtyři hodiny. Tento časový údaj vychází také z toho, že herec nejprve spolu s režisérem hledá ideální polohu projevu postavy. U seriálů se doba natáčení s každým dalším dílem zkracuje, protože se již herec do postavy zvládne rychleji „trefit” a pohybuje se čím dál jistěji v jejích emočních nuancích. Podle informací, které mám k dispozici od profesionálních herců, zvukařů i zahraniční produkce, se může nahrávání hlasu postavy šestiminutového dílu zvládnout za půl hodiny až hodinu. Tedy za čtvrtinový čas než při namlouvání pilotní verze seriálu, kdy se hlas postav teprve hledá. Měla bych zdůraznit, že tyto časové údaje jsou orientační. Mít dostatek času na vypilování dialogů je samozřejmě nejideálnější varianta.

Překvapilo mne, jak obtížné může pro herce být nahrávat dialogy bez obrazu, tedy „do černé”. Nemají referenci, které by se mohli chytit a zkusit si, jak jejich hlas k postavě sedí. Stejně těžké je to i pro režiséra, který může režírovat hlasový projev, ale nemá představu, jak bude pasovat k výslednému obrázku. Proto je dobré mít naanimovanou ukázkou, na které si mohou herci hlasy vyzkoušet a najít k postavám správnou polohu. Čím delší ukáзка je, tím lepší. Nemusí jít o záběr z filmu, ale například jen krátkou ukázkou rozhovoru postav nebo samotného charakteru. Pokud jsou ve filmu dvě postavy, jež na sebe reagují, je dobré mít video, kde spolu povedou krátký rozhovor, aby bylo možné posoudit, jak k sobě jejich hlasy pasují.

Při obsazování herců se často dělá casting. Už pro jeho účely je dobré mít ukázkou připravenou, jinak se může stát, že vyberete hlas, který nebude fungovat

s obrazem. Je dobré nahrávat spíše odpoledne než ráno, kdy jsou hlasivky v lepší kondici a hlas má proto přirozenější zabarvení a lépe reaguje.

3.2.5. Vedení herce

Režijní vedení je stejně důležité jako výběr správného herce. Herec od režiséra potřebuje dostat zadání, kterým se bude řídit. Nejvíce mu pomůže popis postavy, zda mluví pomalu, rychle, jaký projev očekáváte, zda má být civilní, nebo zkusit hlas změnit a jakým směrem. Použít slovo stylizace zde není úplně možné, protože herce příliš nenasměruje. Lepší je zvolit formulaci – jak má hlas působit. (Například roztomile, zle, povýšeně, jako tvrdák nebo teenager, atd.) Dále musíte vědět, jestli chcete vyšší či hlubší hlas. Herec musí být schopen udržet frekvenci hlasu stejnou po celou dobu natáčení.

Herec by měl také dostat informace, v jaké situaci se charakter z filmu ocitá, když repliku pronáší. Například jestli volá z dálky, nebo zda je mu zima, takže jektá zuby, nebo právě odněkud přiběhl a je zadýchaný. Všechny tyto informace pomohou herecký projev ozvláštnit a otisknou se následně i v animovaném projevu. Protože jak říká Jan Klos: „*animátor je spoluherce*“. Herci si tento fakt často neuvědomují. Zvláště když nahrávají dialogy před realizací obrazu – do černé. Je dobré upozornit je, že se například pauza, větší nádech nebo akcent v jejich hlase projeví i v pohybovém provedení postavy (při pauze se zastaví, při nádechu nadme, pohybuje tělem a při hlasovém akcentu udělá například výraznější gesto). Hercům tento fakt pomáhá představit si, jak by mohli s hlasem pracovat a ovlivňovat tak oživení postavy.

Při nahrávání je důležité pochválit to, co se povedlo, a nepoužívat výrazy typu: „To bylo špatně, zkusme to ještě jednou.“ Kritika musí být konstruktivní. Lépe funguje vysvětlit, co bylo špatně a proč a kam je potřeba projev posunout, aby herec věděl co může zlepšit. Přílišné opravování jedné repliky také nevede k úspěchu, je lepší jít dál a vrátit se k ní případně později. Hrozí, že se herec na jedné replice unaví a ztratí energii potřebnou pro zbytek natáčení, nebo nabude pocitu, že je pro roli nedostatečný a práce ho nebude bavit.

3.2.6. Nahrávání s dětmi

Pokud se z jakéhokoli důvodu musí použít dětský hlas, je důležité si před natáčením uvědomit, že děti nebudou fungovat jako dospělí herci. U těch nejmenších je možné udržet soustředění maximálně tak na 30 minut, u větších je hraniční hodina až hodina a půl. Je tedy dobré mít natáčení dobře připraveno. Nahrává se po kratších částech či fragmentech. Natáčela jsem s dětmi několikrát a většinou se velice osvědčily dva přístupy: papouškování a udělej že... (například – že jsi unavený a jdeš spát...). Malé děti neumí ještě rychle číst, proto je lepší, když jim věty předčítáte dopředu a ony je potom přeřikají. Nebo jim vysvětlíte krátkou situaci a ony se jí snaží zahrát. Například že jsou unavené a zívají nebo že se vyděsily atd. Pro lepší intonaci pomáhá vybírat děti s hudebním sluchem. Při nahrávání s dětmi je potřeba myslet na to, že se jejich hlasy časem změní, tudíž pokud se jedná o nahrávání v delším časovém úseku (například seriál), je lepší nahrávat více dílů najednou, ideálně celou sérii, aby byl hlas konzistentní ve všech dílech.

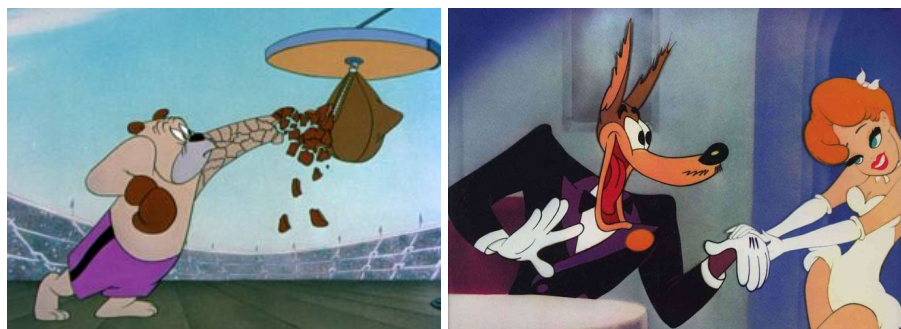
3.3. Ruchy v animovaném filmu

Animovaný film ve svých zvukových začátcích používal ruchy napodobující realitu. Osobitější přístup se v této oblasti objevil až na začátku čtyřicátých let. Jak zmiňuje Üli Pikkov, v roce 1942 nastoupil do MGM Tex Avery (vl. jm. Frederick Bean Avery), který přišel s novým přístupem k filmovému zvuku v animaci. Rozhodl se odklonit od tehdejšího Disneyova napodobování reality. Používal místo toho přehnané zvukové efekty, které měly ke zvukům „reálného světa“ daleko. Přesto jejich použití k animovanému filmu skvěle sedělo a působilo přesvědčivě. Tento Averyho přístup je v dnešní době znám pod slovním spojením „cartoonový zvuk“.²⁷

UPA (United Productions of America) měla, jak jsem již zmínila, na vývoj zvuku v animovaném filmu také významný vliv. Filmy jejích tvůrců Gerald McBoing-Boing (1950) Roberta Cannona a Rooty Toot Toot Johna Hubleyho (1951) se staly převratným milníkem ruchové tvorby v animovaném filmu. Ruchy jsou v obou filmech výrazně stylizované, stejně tak výtvarná složka a pohybová akce charakterů. Zvuky použité ve filmu Gerald McBoing-Boing jsou od té doby

²⁷ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 167

navždy spojené s „cartoon“ estetikou a známe je pod pojmenováním „boingy“. Tyto přehnané zvukové stylizace jsou dnes buďto parodované, nebo je na ně odkazováno a nepoužívají se často. Stalo se z nich jakési „cartoonové klišé“. Jejich použití bylo však průlomové pro přemýšlení o ruchové stylizaci animovaného filmu.²⁸



Obr. 22 a 23 Ukázka z filmů Texe Averyho



Obr. 24 Ukázka z filmu Gerald McBoing-Boing 1950

Obr. 25 Ukázka z filmu Rooty Toot Toot, 1951

Jak píše Jiří Kubíček: „Je jedno čím jsou ruchy v animovaném filmu vytvořeny a jak jsou stylizovány, ale výsledek musí působit pravděpodobně „musí být v souladu se skutečností, kterou animace používá.“²⁹ Řekla bych, že to je základ úspěchu pro práci s touto zvukovou složkou.

Dalším předpokladem je nezahltit obraz ruchy, neplýtvat s nimi. Jsem přesvědčena o tom, že v animovaném filmu není nutné zvučit každou ránu, pohyb, krok. Naopak je podstatné rozhodnout, jakou roli budou ruchy ve filmu hrát a zvážit, v jakých místech jsou potřeba a kdy je lepší je vypustit či nahradit jinou zvukovou složkou. Kde doplní obraz a kde by jej naopak zbytečně přebíjely. U animovaného filmu je lehké obraz zvuky „přesytit“ a přebít tím vnímání akce v

²⁸ PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.* / str. 167

²⁹ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace.* / str. 71

obrazu. Ivo Špalj uvedl k této problematice následující příklad: „*Máte záběr, kde fouká vítr a ohýbají se větve. Ten záběr má minutu a on tam minutu fouká vítr a šustí listí a ještě k tomu hraje muzika. No to je zásadní chyba! Tam stačí fuknout, pak se s tím decentně ztratit a může zůstat jen ta muzika. Zaručím vám, že v podvědomí diváka ten vítr zůstává dál. Takhle je potřeba s tím zvukem pracovat a ne sázet zvuky a nechat je běžet.*“ Existuje názor, že je naopak dobré zvučit vše, co by mohlo v animovaném filmu dělat nějaký zvuk a tím obraz oživit. Dle mého názoru se v takovém případě nejedná o kreativní spojení zvuku a obrazu, ale o „ozvučování“.



Obr. 26 a 27 Ukázky z filmu Něco z Alenky, 1988

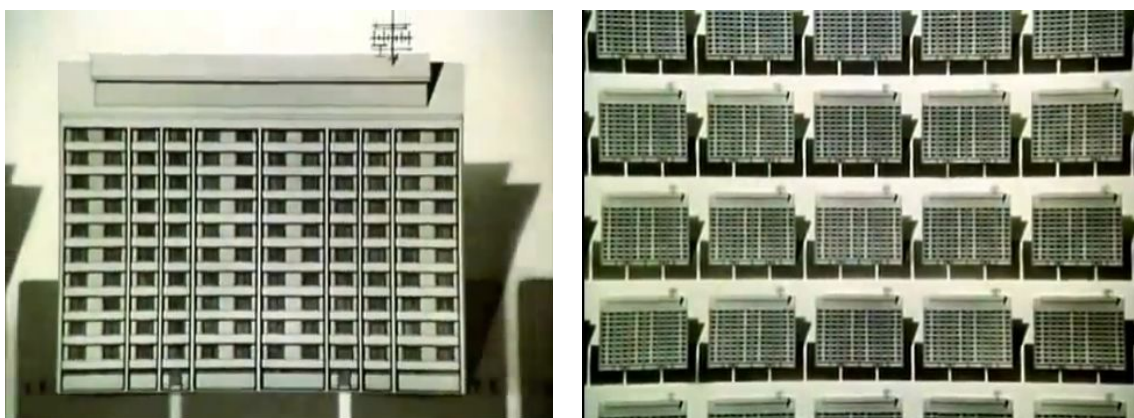
Zvuk v animovaném filmu nemá jen funkci potvrzovat co je v obraze, ale často dává obrazu nový význam a doplňuje jej. Například zvuk ve filmu Jana Švankmajera *Něco z Alenky* (1988) je prakticky celý postaven z ruchů. Jde o film, který kombinuje hereckou akci s animací. Jsou zde použity především realistické ruchy, tedy zvuky, které slyšíme v běžné realitě, pouze například zvýrazněné. Člověk se konkrétní zvuky naučí spojovat s konkrétními zdroji. „*U ruchu dominuje předmětný vztah zvuku k jeho zdroji – objektu v akci. Sluchový vjem štěkotu v nás primárně vzbudí představu štěkajícího psa. Při poslechu samotného ruchu se tuto svoji představu snažíme ještě konkretizovat. Vyčíst ze zvuku podrobnější věcné údaje o druhu a velikosti psa, o jeho pohybu, vzdálenosti, okolním prostředí, důvodu štěkání apod. a zapojit si tyto informace do významové souvislosti.*“³⁰ Víme, jak zní brečící dítě nebo vrzající dveře atd. Pokud se ale zdroj zvuku v obraze změní a nesouhlasí s tím, co slyšíme, například reálný čuník pláče jako dítě, dostáváme se do surreálního prostředí. Věci se nedějí tak, jak je známe. Mají nový rozměr. Troufnu si říci, že použitím

³⁰ URL: <https://www.famu.cz/docs/03Zvukverze2004.DOC>.

reálných ruchů Jan Švankmajer diváka přesvědčuje o tom, že to, co vidí, je realita – nebo alespoň určitý pohled na ni. Pracuje sice s reálnými zvuky, ale nerealisticky je zesiluje, zvýrazňuje nebo jejich pomocí změní vnímání obrazového významu.

Silným zvukovým prostředkem animovaného filmu je zvuková metafora. Jelikož animace pracuje ve velké míře se symboly, není jí cizí ani práce se symboly zvukovými, nebo lépe řečeno se zvukovými významy. Přenesením zvukového významu na obrazový obsah vzniká třetí význam – **zvuková metafora**.

Animovaný film v obraze odkazuje, pracuje se symboly. Dům v animovaném filmu může být jakýkoli dům. Dům je nositelem určitých znaků – domov, rodina, bezpečí, přístřeší, ochrana atd. Zvuky s sebou také nesou znaky nebo řekněme významy, které jsme se s nimi naučili spojovat. Víme, že zvuk sekačky patří k sekačce a že sekačka má schopnost věci sekat. Když zvuk sekačky spojíme například s obrazem pohybujících se úst rozhněvaného muže, který místo křiku vydává zvuk sekačky, a lidem, kteří ho poslouchají, jeho hlas poseká hlavy, spojil se obsah zvuku s významem akce v obraze a vytvořil nový třetí rozměr – metaforu, přirovnání. Nebo když ženská postava namísto dialogu kvoká jako slepice, je ke slepici přirovnána – hloupá jako slepice, to, co říká, jsou hlouposti. Zvuková metafora má moc dávat obrazu ve spojení s vyprávěním nový význam a hloubku. Například ve filmu Jiřího Barty – *Projekt* (1981) – je na konci filmu záběr na panelákový dům, kamera se vzdaluje a my vidíme nekonečné řady panelákových domů úhledně srovnaných do řad. Záběr na celek sídliště je propojen se zvukem včel – vzniká tak metafora unifikovaného bydlení.



Obr. 28 a 29 Ukázky z filmu Projekt, 1981

Dalším zajímavým použitím ruchu v animovaném filmu je **zvukový motiv**. Tedy zvuk, který s sebou nese určitý obsah a když jej ve filmu uslyšíme, spojíme si ho s ním. Například ve filmu *Chlapec a svět* se chlapec často vrací ke vzpomínkám na domov. V těchto vzpomínkách hrají zvukové motivy výraznou roli. Jsou to zvuky, které souvisí s chlapcovým domovem, s jeho dětstvím: zvonění zvonku, kterým maminka svolávala k jídlu, nebo zvuk korálkového závěsu v okně a ve dveřích. Když tyto zvuky na začátku filmu spojíme s obrazovým i příběhovým zdrojem, divák si jejich spojení zapamatuje a zvuk s nimi identifikuje, aniž by jej viděl v obraze. Když Chlapec ve filmu slyší zvonění zvonku, víme, že myslí na domov, na rodinu. Tyto zvukové motivy se stanou pro vyprávění stejně důležité jako motivy obrazové.

Pedro Lima: *„Museli jsme udělat zvukové motivy, které se budou ve filmu opakovat, aby se mohly stát symboly vzpomínek hlavní postavy na dětství, na domov. Fungují jako zvukové znamení. Snažili jsme se o vytvoření klíčových zvuků filmu, které by se staly ozvěnou jeho matky, domu, přírody, které budou hlavní postavu spojovat s minulostí. Například že když byl malý, slyšel zvuk narážejících korálků do okenního rámu nebo jak mu maminka zpívala tu a tu písničku...“* Zvukové motivy jsou velice užitečné co se týče příběhové zkratky a pohybu v čase. Aby mohly fungovat, musí se na ně myslet už ve scénáři. Jejich použití ovlivňuje střih, jelikož spoustu obrazové akce můžeme díky zvukovým motivům vypustit. Ve filmu *Brendan a tajemství Kellsu*, (*The Secret of Kells*, 2009) je takto pracováno se zvukovým motivem havrana jako nositele zkázy. Jeho krákání předznamenávalo příchod nepřátelských vojsk. Obyvatelé opevnění Kells očekávají nebezpečí z příchodu nepřátel, jejichž vojsko rozsévá jen smrt a zkázu. V první třetině filmu je stylizovanou formou ukázána představa, jak takový útok vypadá. Tato sekvence začíná příletem krákajících havranů, kteří jsou následováni nepřátelskými vojsky, zpodobněnými jen symbolicky černou siluetou. Obyvatelé města doufají, že je hradby Kellsu před nepřítelem ochrání. Na začátku třetí třetiny už všichni ví, že je nepřítel blízko. Schováni za hradbami čekají, kdy zaútočí. Uvnitř hradeb je klid, padá sníh. Do ticha se najednou z velké dálky ozve krákání havrana. Nevidíme ho, jen slyšíme. Potom se ozve další krákání a v obraze se objeví pár havranů. Přilétá jich za hradby čím dál víc. Do poslední chvíle vojsko nevidíme, je schované za vysokou hradbou, jen slyšíme čím dál početnější havraní hejno a zvětšující se údery na vstupní bránu. Napětí graduje. V tom se vstupní brána prolomí a my poprvé vidíme nepřítele. Jedná se do jisté míry o klišé, ale jak řekl David Titěra: *„Myslím, že zvuková klišé ubližují*

animovanému filmu méně než hranému.“ Zvuk je zde symbolem a symbol je pro animovaný film přirozeným způsobem vyjádření.

U animovaného filmu často dochází k tomu, že délka akce v obraze nesouhlasí s délkou ruchu, který na ni má být nasazen. Některé zvuky nelze zkrátit, protože by ztratily svůj charakter. Vyžadují delší čas, aby mohly vyznít. Je tomu například u zvuku odjíždějícího auta nebo spadnutí zdi. V animační zkratce lze naanimovat odjezd auta na necelou vteřinu, ale zvuk motoru, aby zněl přibližně jako motor (i stylizovaný), vyžaduje více času. Pokud se v animované akci vyskytuje nějaký ruch, o kterém už je dopředu jasné, že ve filmu určitě bude, měli bychom si ověřit, jak dlouho má v obraze akce trvat a zda na ni lze v postprodukcii konkrétní ruch nasadit. Musím si umět zvuk představit dopředu a odhadnout délku akce. K tomu pomůže například ruch náhledový, podle kterého lze přibližnou délku lépe určit. Jak říká animátor Jan Klos, *„ruchy nesou informaci o délce pohybu.“* pokud má režisér představu, že se mají dveře otevírat s výrazným skřípěním, musí být schopen animátorům předehrát, jak dlouhé má otevření dveří být, nebo jim pustit zvuk, který si představuje použít, a oni podle jeho délky pohyb naanimují. Dveře se mohou otevřít na pět filmových oken, nebo se mohou otevírat tři vteřiny a pořád půjde o stejné zadání – otevření dveří. David Titěra: *„Pokud jsou ve filmu nějaké funkční dramatické zvuky, tak je dobré počítat s tím, že mají nějakou minimální délku trvání. Zkratka je možná samozřejmě, ale pořád na ni musí být určitý čas v obraze. Takovéhle věci je dobré znát dopředu, nebo na nich pracovat v průběhu střihu a mít třeba náhledové zvuky.“* V tomto případě mi výrazně pomáhá animatik, do jehož zvukové stopy tyto „funkční dramatické zvuky“ (jde především o zvuky, které ovlivňují délku pohybu nebo mají nějaký význam pro vyprávění příběhu) nasadím. Mohu tak lépe přemýšlet o možných postupech zvukové dramaturgie a mám z pozice režiséra větší přehled o délce animační akce a zadání práce animátorům.

Vyznění ruchů ovlivní i jejich umístění. Ivo Špalj: *„Lidské vnímání má jistou setrvačnost a s tím se musí při nasazování ruchů také počítat – doznění rány do dalšího záběru ránu prodlouží. Když chcete, aby rána pěstí působila silněji, posunete ruch rány o dvě okna dopředu, než by měla být v synchronu, a máte ránu jak z děla. Když ji posunete o okno o dvě dozadu, tak je to facka jak nic.“*

Ráda bych se zde zmínila o režijní roli při samotném nahrávání ruchů. Dle mého názoru by režisér u nahrávání ruchů do animovaného filmu měl být

přítomen. U ruchování hraného filmu režisérova přítomnost tolik potřeba není, jelikož má zvukař jasnou referenci, jak mají ruchy vypadat – realitu. (Alespoň pokud nejde o nahrávání speciálních ruchů či vymyšlení jak něco, co v realitě neexistuje bude znít.) Při nahrávání ruchů do animovaného filmu jde o to nahrát zvuky, které budou ve stylizovaném světě toho kterého animovaného filmu působit uvěřitelně a budou se s ním slučovat. Nemáme referenci, jak má zvuk znít, musíme ho vymyslet. Vymyslet jeho stylizaci, která bude odpovídat stylizaci ve filmu. Pedro Lima mi vyprávěl o procesu nahrávání ruchů pro film *Chlapec a svět*: *„Používali jsme didgeridoo, kovové trubky, natahovací hračky, šoupali jsme krabicemi o koberec. Museli jsme natočit mraky zvuků a trefit se jejich stylizací nejen do výtvarného stylu, ale i do nálady konkrétní scény. Bylo to hodně těžké. V momentu, kdy jsme přišli na to, jak mají zvuky pro tento konkrétní film znít, jsme měli nejtěžší za sebou. Potom už to bylo prostě jednodušší, už jsme věděli, jakou cestou jít a jak můžeme tomuto filmu udělat skvělý zvuk.“*

Jak říká Pedro Lima, ruchy často určují stylizaci celkové zvukové složky filmu. Stylizace, kterou pro ruchy zvolíme, má vliv na celkovou zvukovou dramaturgii. Je s ní úzce provázána. Pokud jsou ruchy výrazně stylizované, ve většině případů je nemůžeme kombinovat například se zvukovou atmosférou reálného lesa.

Často diskutované téma týkající se ruchů v animovaném filmu je ruchování kroků. Chůze postav, ať už jakéhokoli druhu, je jedním z pohybů, které je těžké naanimovat. Podle názoru Ivo Špalje je použití zvuku kroků v animovaném filmu nevhodné. Ivo Špalj: *„Když nejsou kroky naanimované tak, aby byl pohyb chůze přirozený, přidáním synchronních kroků ve zvuku na to ještě upozorním a pokud je zkusím ozvučit plynule, nebudou sedět s obrazem. Dává mi větší smysl použití ruchů při pohybových akcentech postavy, třeba když figurka doskočí nebo spadne nebo se jakkoli výrazněji odrazí od podložky.“* Souhlasím s tím, že je použití zvuku kroků v animovaném filmu problematické. Nemyslím si ale, že by se dalo jejich použití plošně označit za „nevhodné“, záleží na konkrétním filmu a konkrétním případě. Je důležité spíše si uvědomit, že zvuk kroků nese určitý rytmus, rytmus chůze postavy a ten může ovlivnit vnímání pohybu animovaného charakteru i atmosféry celé scény. Kroky také do určité míry zahltní zvukovou stopu a upoutají na sebe tak příliš mnoho pozornosti, mnohdy bezdůvodně. Jsou situace, kdy je použití kroků ve zvuku nevhodné. Uvedu jeden z možných případů: hlavní postava se lekne a před něčím utíká. Jsme v animovaném filmu, postava může opustit záběr velice rychle, stačí pár zrychlených krůčků a je pryč.

Řekněme, že se v této scéně máme o postavu bát a prožívat její obavy. Pokud na chůzi nasadíme zvuky kroků, útěk postavy tím dokonale zparodujeme, protože mají-li ruchy sledovat tempo její chůze, ozve se rychlé cupitání, které zní směšně v kontrastu s vážností situace.

Ruchy kroků mají na druhé straně schopnost lépe „umístit postavy na podložku“ a zpřesňují pojem o materiálu, na který postava došlapuje. Mohou být použity i jako prostředek ke zvýraznění zvukového prostoru. Například když postava odchází do dálky a její kroky se vzdalují, slábne jejich hlasitost, až ztichnou úplně. Je tedy dobré myslet na to, zda je či není vhodné ruchy kroků použít, a pokud je z nějakého důvodu použít chceme, měli bychom se zamyslet nad tím, proč a jakou mají funkci, abychom s ní mohli při zvukové dramaturgii počítat.

Myslím si, že pokud natáčíme ruchy k filmu, kde kroky nehrají zásadní roli, měli bychom se jejich natáčením zabývat až na závěr a nejdříve nahrát všechny ostatní zvuky, které jsou potřeba. Při nahrávání ruchů do krátkého filmu *Hurá na borůvky!* se nám vyplatilo natáčet od nejpodstatnějších hlavních ruchů (zvuků, které ve filmu musí být, protože dotváří vyprávění nebo se ve filmu budou nejčastěji objevovat či jsou výrazné) až k těm méně důležitým. Nejdříve jsme našli, jakou zvukovou stylizaci pro hlavní ruchy zvolíme, a podle ní se řídili při vytváření zbylých zvuků. Kdybychom postupovali obráceně, mohlo by se stát, že charakter stylizace, který bychom vybrali, by z nějakého důvodu nefungoval pro ruchy hlavní a museli bychom vše přetáčet.

Určité zvuky jsou natolik charakteristické, že nelze jejich podobu zcela měnit a stylizovat, protože by nebyl poznat jejich zdroj. Pedro Lima: „*V některých scénách filmu Chlapec a svět – například ve scéně s bouřkou – jsem nemusel vymýšlet, jak ozvučit vodu nebo moře, protože všichni víme, jak zní. Nemusíš vyrobit všechny zvuky. Řekl bych, že 90 % zvuků ve filmu Chlapec a svět jsou vyrobené a z 10 % jsou použity reálně nahrané zvuky z bank.*“

Ptala jsem se zvukařů na časový odhad nahrávání. Většina se shoduje na tom, že 8–10minutový film lze naruchovat za jeden den. Musíme také počítat s tím, že hodně času zabere stříh jednotlivých ruchů (k 10minutovému filmu přibližně dva dny). Je proto dobré už při jejich nahrávání dělat předběžný výběr, co chceme a nechceme použít, aby nemusel zvukař vybírat z obrovského množství materiálu.

3.4. Zvukové atmosféry v animovaném filmu

Zvukové atmosféry se skládají z ruchů, o kterých jsem již mluvila, avšak u zvukové atmosféry na ruchy, které jsou její součástí, nereagujeme vědomě. Vnímáme je jako součást celku. „Zvukovou atmosféru lze charakterizovat jako formu zvuku vhodnou pro funkci akustického pozadí. [...] Úlohou zvukové atmosféry je především dotvářet prostor scény a charakterizovat prostředí, dobu, příp. diváka orientovat ve filmovém čase.“³¹ Mám pár postřehů, které se týkají pouze atmosfér v animovaném filmu, a proto bych je sem ráda zařadila.

Při rozhovoru se k atmosférám v animovaném filmu vyjádřil Ivo Špalj následovně: „Specielně u animovaného filmu jsou atmosféry na posledním místě, slouží spíše jako taková vata. Pokud je ve filmu hudba, atmosféry se tam málokdy vejdou.“ Je pravda, že zvukové atmosféry se v animovaném filmu nepoužívají tak často. Je tomu ale spíše kvůli upřednostnění jiných zvukových složek, jež mají v tu chvíli ve filmovém vyprávění větší význam, než že by hlavním účelem atmosfér v animovaném filmu byla vata. U hraného filmu by působilo nepřirozeně, kdyby se dialogy a ruchy nepodbarvily zvukovou atmosférou. Jak řekl Jan Švankmajer: „Pro realistický film je zvuk jen součástí kulisy/prostředí, akce, zatímco u imaginativního animovaného filmu je zvuk jedním z nositelů významu.“ V některých animovaných filmech hraje zvuková atmosféra výraznou roli a je upřednostněna před hudbou. Například je podstatná pro určení a pojmenování prostoru, v němž se nacházíme. Hudba prostor nepojmenuje, je mu schopna dodat emoce, ale její prostředky jsou pro popsání „reality, kde se nacházíme“ příliš abstraktní. Uvedu příklad: Ve filmu vidíme bílé plátno s vlnící se modrou skvrnou uprostřed. Jakmile se tento obraz spojí se zvuky šplouchání vody, pohyby rákosí, cvrkajících cvrčků a kuňkání žab – zvukovou atmosférou rybníka – nevnímáme modrou skvrnu nadále jen jako abstraktní plochu, ale jako symbol rybníka.

Myslím, že má smysl rozmyslet si, kdy chceme použít hudbu a kdy je lepší a nosnější pro vyprávění příběhu zvolit zvukovou atmosféru. Proto jsem tento příklad zmínila. Zvukové atmosféry se také mohou s hudbou prolínat a doplnit tak emoční vyznění hudby. Pokud používáme ve filmu stylizované ruchy, je dosti pravděpodobné, že se této stylizaci bude muset přizpůsobit i charakter zvukové atmosféry (samozřejmě pokud se opět nejedná o dramaturgický záměr).

³¹ URL: <https://www.famu.cz/docs/03Zvukverze2004.DOC>.

4. SPOLUPRÁCE REŽISÉRA A ZVUKAŘE PŘI TVORBĚ ZVUKOVÉ SLOŽKY ANIMOVANÉHO FILMU

Jurij Norštejn řekl: „*Moje zkušenost z předešlého filmu nemá žádný význam pro film nový.*“³² Souhlasím s tím, že každý film vyžaduje nový přístup a překvapí v jiných ohledech než filmy předešlé. Věřím však, že jednou ze zkušeností, která má význam pro projekt budoucí je jednoznačně zkušenost ze spolupráce. Tím myslím spolupráci s týmem lidí, kteří se na vašem projektu podílí – produkční, střihač, animátoři, zvukař, hudebník. A právě o spolupráci se zvukařem / zvukařkou bych se zde ráda zmínila. Jak najít toho správného zvukaře pro váš film? Těžko se na tuto otázku odpovídá. Jednoznačná odpověď myslím neexistuje. Podle mého názoru by to měl být člověk, který ve váš film i ve vás osobně věří a má za cíl odvést co nejlepší práci a respektuje vaše režijní rozhodnutí.

Každý zvukař má jiný přístup. Jinak o filmu uvažuje, komunikuje a vyhovuje mu jiný postup realizace. Stejně tak je tomu u režiséra. Proto je myslím dobré najít k sobě někoho, komu váš způsob práce vyhovuje a respektuje jej. Je také dobré si před začátkem filmu o projektu společně promluvit, například ještě nad scénářem. Sdílet si vzájemná očekávání. Myslím, že je také dobré najít člověka, který bude s režisérem sdílet jeho režijní vizi a bude ji schopen obohatit. Zvukovou složku považuji za velice podstatnou a ráda vyslechnu názor, který ji může významně posunout a tím i celý film. Samozřejmě s tím, že já z pozice režiséra mám poslední slovo. Je pro mě také podstatné vyzkoušet více variant, pokud se jedna určitá cesta ukáže být nefunkční. Považuji za samozřejmost počáteční „hledání formy“. Jsem náročná, což jednomu člověku vadit nemusí, naopak je za to rád, a druhého mohu svými nároky dosti znechutit. Zdá se to být okrajové téma, ale s výsledkem úzce souvisí.

Souhlasím proto s Ivem Špaljem, který mi ke spolupráci řekl: „*Já si myslím, že zvlášť u animované tvorby je potřeba být se zvukařem na jedné lodi. Musíte se znát. Být propojení.*“ Zřejmě je to tím, že zvuk hraje v animovaném filmu tak významnou roli.

Aby spolupráce mohla proběhnout ke spokojenosti obou stran, je stejně jako výběr člověka, se kterým chci spolupracovat, podstatné, co bych já z pozice režiséra měla splnit, abych člověku v pozici zvukaře vytvořila nejlepší možné

³² NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě.* / str. 235

podmínky pro práci. Ptala jsem se proto zvukařů i režisérů na jejich názor a na to, co je podle nich od režiséra očekáváno, když zadává zvukaři práci.

Ivo Špalj: *„V první řadě bych si měl přečíst scénář, ale řekl bych ze své praxe, že z 80 % je to k ničemu. Mohu říci, že jsem poctivě přečetl scénáře ke všem filmům Jana Švankmajera, ale teprve když mám film strážný, tak vím, o co jde.“*

Pedro Lima: *„Je dobré být v kontaktu s režisérem a scenáristou, abys mohl do projektu vkročit s lepší představou. Podle mě to ulehčí hledání konkrétní stylizace zvukové dramaturgie.“*

David Titěra: *„Pro mě je vždycky cenné mít nějaký začáteční vstup. Už jenom třeba rozhovor předtím, než se na tom začne pracovat, nebo rozhovor nad střihem je vždycky hrozně cenný, protože mám sice nějaký dojem, ale vzhledem k tomu, že jde zatím o němý film, tak některé věci nemusím pochopit, nebo je pochopím jinak, než jaký byl režisérův záměr. Ta počáteční debata je pro mne takový brainstorming. Režisér chce třeba něco vyjádřit, ale k tomu vyjádření potřebuje zvuk a když v obraze ten zvuk není, tak já jeho záměr nechápu. Takže když on mi sdělí, co by se vlastně mělo ve filmu odehrát nebo jak by to mělo vyznít, tak já mu zase nabídnu možnosti, jak by se to dalo udělat. Nebo mi přímo on řekne, jak by si to představoval udělat. Samozřejmě já jsem schopen zvuk k filmu vytvořit bez toho, aniž by mi cokoli řekl, ale i ten proces potom trvá déle a je to trochu větší hledání, než když je těch vstupů víc.“*

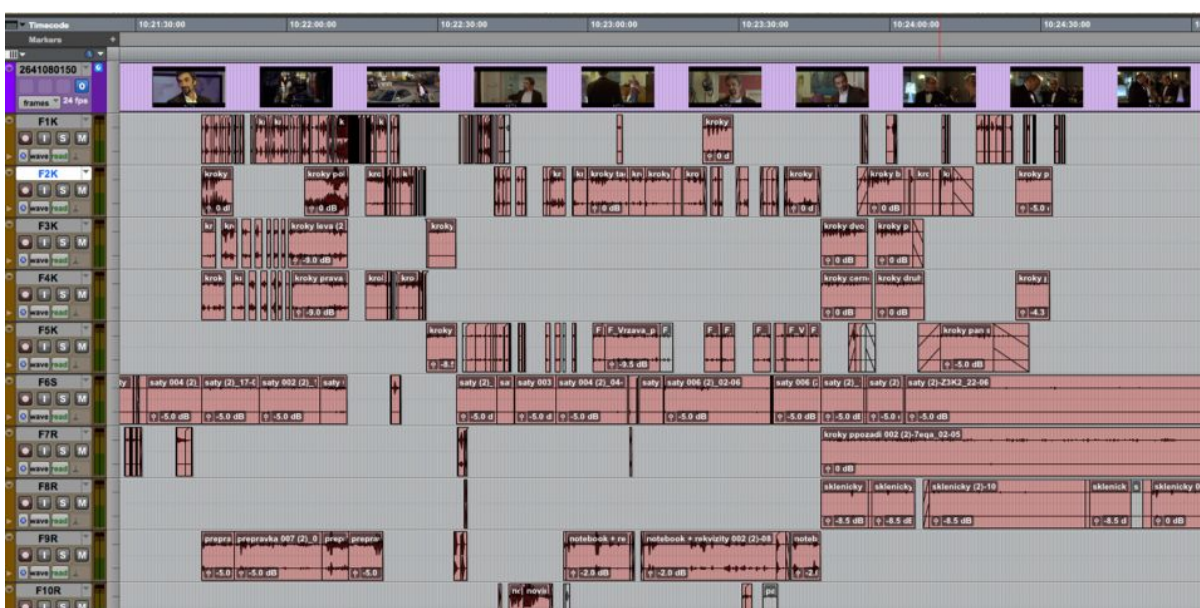
Na začátku je také dobré stanovit si výsledný technický výstup filmu. Zda je určen primárně pro kino distribuci a bude se tedy pracovat s vícekanálovým zvukem 5.1, což výrazně ovlivní práci se zvukovým prostorem, ale i spektrem zvukových možností (zvukař si může dovolit používat jemnější zvukové prvky, má možnost větší dynamiky, má více vrstev atd.) nebo je vyráběn především pro televizi, která má specifické zvukové požadavky (televizor má nižší akustický výkon, tudíž musí být menší i celková dynamika a rozdíly v hlasitosti, preferuje se složka dialogu atd.), či je určen primárně pro internetový stream a výstupem bude stereo verze zvuku, která musí být výraznější a nemůže si dovolit zvukové jemnosti, protože se na film budou dívat lidé především na noteboocích a počítačích. Výběr primární distribuce ovlivní také zvolení snímkové frekvence filmu, ve které se bude zvuk tvořit. Běžně se dělá více verzí zvukového mixu – internetový, televizní a kino mix – ale vychází se u nich vždy z jednotné snímkové frekvence (podle toho, zda jde o film pro kino, či ne) 25 či 24 snímků za sekundu.

Na zvukové složce někdy pracuje více lidí najednou. V současnosti je to běžná praxe, například u celovečerních animovaných filmů. Myslím si, že v tomto případě musí existovat jeden člověk, který bude za zvuk odpovědný a bude korigovat veškeré práce se zvukem spojené, aby se zachoval jednotný přístup a vize. David Titěra pracuje ve studiu, kde na projektech často pracuje více lidí najednou (někdo stříhá ruchy, někdo je u nahrávání ruchů, jiný člověk připravuje atmosféry atd.), Nastínil mi, jak probíhá začátek takové spolupráce, bez něhož si práci na filmu nedovede představit. *„My třeba tady ve studiu děláme takovou ‚spotting session‘. Je to schůzka, na které se sejdou všichni, kteří na filmu budou pracovat, což je třeba od dvou do deseti lidí, a všichni na film nejprve koukáme, mluvíme o něm. Říkáme si svoje nápady a ty se samozřejmě potom uzpůsobují a řadí. Jinými slovy, abys mohl otesat sochu, musíš mít nejdříve pohromadě nějaký materiál.“*

Je velice podstatné, aby zvukař režiséra pochopil, aby pochopil jeho záměr. Ve fázi zvukové postprodukce je už režisér ve filmu natolik ponořen, že si nemusí uvědomovat, že některé jeho představy nejsou z obrazového materiálu patrné a musí je zvukaři sdělit, aby byl schopen záměr pochopit. Je dobré pobavit se i nad postupem práce a představou o zvukové dramaturgii. Aby byl jasnější směr, kterým se v charakteru zvukové stopy vydat. Ivo Špalj: *„Já to dělám tak, že i když začínám s někým úplně novým, tak je pro mě zásadní vidět hotovou platnou servisku (platný stříh finálního materiálu), ne že tam budou černá místa a režisér bude říkat – tady si představ že bude večerní Praha atd. – to je opravdu k ničemu. Čili se sejdeme nad hotovým stříhem a režisér mi k němu sděluje nějaké své pocity. U věcí, které zmíní, budu vědět, že jsou pro něho důležité a musím přijít na to, jak mu v nich vyhovět, a to, o čem nemluví, vím, že musím nějak udělat já. Ale důležité je, že já musím v první řadě poslouchat nápady režiséra a když se mi něco hrubě nelíbí, tak se rovnou zeptat – a tohle myslíte tak, či jinak?“* Kromě vzájemného porozumění, které lze ovlivnit jen do určité míry, Ivo Špalj zmiňuje podstatnou věc a tou je: platný stříh – platný obraz. Pro zvukaře je důležité vidět už hotový film a dostat jej v dobré kvalitě a v barevnosti, která bude co nejvíce odpovídat finální verzi (tedy verzi po obrazové postprodukci). Pokud je obraz příliš tmavý, některé detaily nejsou vidět, tudíž je nelze ani ozvučit. Když se stejný materiál ve výsledku zesvětlí a akce, která byla předtím v tmavých částech neviditelná, najednou vypluje na povrch, změní se zde i nároky na zvukovou složku. U animovaného filmu se často stává, že se ještě spousta prvků dodělává v postprodukci. Zvukaři dostávají k

práci mnohdy nedodělaný materiál, kde jsou v některých částech greenscreeny anebo neprofázovaná animace. Chtěla bych zdůraznit, že tento postup není běžný ani vhodný. Na obraz nelze nasadit ruchy, protože nesedí s nedokončeným pohybem a nehotový obraz nikdy nevytvoří finální dojem, který je potřeba pro určení stylizace zvukové složky. Na tom se shodli všichni mnou dotázaní tvůrci.

S finálním střihem je to u animovaného filmu složitější, především co se předělávek týče. Panuje dojem, že pro zvukaře není problém pracovat na náhledovém střihu filmu nebo jen na jedné jeho části s tím, že druhá část bude dokončena později. Z vlastní zkušenosti vím, že tomu tak skutečně není. Proces postprodukce se díky tomu prodlouží a je těžší. Ke zvukové složce nelze přistoupit komplexně, protože chybí spousta informací. Ruchy se nemohou nahrát najednou, stejně tak dialogy což může mít, jak už jsem psala, dopad na zvukovou jednotu. Přestřihávání již hotového materiálu uprostřed postprodukčního procesu je velice nepříjemnou komplikací. Zvuky se v časové ose filmu překrývají (jak je vidět na obrázku níže). Jsou pod sebou v jednotlivých vrstvách a navazují na sebe. Pokud se střihne do obrazu, nefunguje to v procesu tak, že se zvuk jen o stejný kus zkrátí, ale musí se většinou přeskládat a vytvořit znovu. Mohou se tím rozházet návaznosti hudby na obraz nebo vztahy mluveného slova vůči ruchům atd. Srovnat zvukovou stopu do původní podoby může v některých případech zabrat opravdu hodně času.



Obr. 30 Ukázka zvukových vrstev v softwaru Pro Tools

V animovaném filmu ale většinou k opravným stříhům po dosažení zvuku dochází velice často. Zvuk totiž některé pasáže pocitově zkrátí, nebo naopak prodlouží. U dialogového filmu nebo filmu s mluveným slovem obecně je podle Iva Špalje nejlepší postupovat tak, že se nejdříve natočí postsynchrony hlasového projevu a ty se nasadí na finální stříh. Na tuto variantu filmu se podívá režisér a rozhodne, zda je potřeba obrazový materiál někde prodloužit či zkrátit. Ivo Špalj: *„Protože ve fázi s dialogy se krátí jednoduše, ale když už k tomu jsou natočené i ruchy, tak je krácení zvukové stopy šílenství. To už je někdy lepší natočit je celé znovu.“* Teprve po těchto úpravách se udělá nová serviska – tedy platný stříh. Od té chvíle se už nic nezkracuje ani neprodlužuje. Ivo Špalj: *„Poté byste měla vědět jaká bude ve filmu hudba, protože je zbytečné dělat ruchy když to může převzít hudba. No a úplně na konci jsou atmosféry, protože poté už vidíte kde je můžete použít“*

Pokud ve filmu nejsou dialogy, přijde mi nejideálnější postup dvou stříhů. Tedy vytvoří se finální stříh s platným obrazem, na který se natočí ruchy a hudba (pokud není předem). Poté může dojít k tomu, že je potřeba některé pasáže ještě zkrátit nebo prodloužit. K tomuto rozhodnutí by však mělo pokud možno dojít na úplném začátku zvukové postprodukce. Provede se tedy druhý stříh, který už je platný. Vyplatí se materiál needitovat v trikových programech, ale pracovat v editačních, které jsou pro stříh filmu přímo určeny. Kromě exportu hotového obrazu získáte EDL (edit decision list). Tedy informace o délce jednotlivých záběrů a jejich umístění, které jsou pro zvukaře i obrazovou postprodukcí důležité. Díky tomu lze při přestřihávání přesně určit, kde se opravné stříhy provedly (vzhledem k tomu, že u animovaného filmu lze mnohdy zkracovat akci i uvnitř záběrů, opravdu se EDL vyplatí). Velice to usnadní a zpřesní práci a nedochází ke zbytečným chybám, které mohou vést k velkým nepříjemnostem (například délka obrazu nesouhlasí s délkou zvukové stopy).

Myslím, že má smysl, aby se v pozdní fázi editačního procesu ke stříhu vyjádřil i zvukař. Může přijít se zajímavým nápadem nebo předejít problémům, na něž by se přišlo až při zvukové postprodukci. David Titěra: *„Není špatné když se podívám na nějakou verzi stříhu, protože můžu dopředu říci: Tady můžeme mít problém nebo tady se nevejdeme, tady to z mého pohledu potřebuje doznění nebo nádech. Tady si myslím, že to jen ruchy neutáhnou, tak tam pojďme zkusit nasadit muziku a ta zase může ovlivnit ten stříh, protože bude mít už nějaký svůj rytmus. Takže je určitě dobré, abych měl v nějaké pokročilejší fázi možnost se ke stříhu vyjádřit.“* Každý tvůrce je jiný a mnoho z nich by s takovýmto postupem nesouhlasilo. Já ho používám a považuji za úspěšný, a proto jej zde uvádím. Ivo

Špalj například ve střížně nikdy nebyl. Pedro Lima i většina zvukařů, kterých jsem se dotazovala, mi potvrdili, že jejich vyjádření ke stříhu vnímají jako prospěšné.

Aby se dalo s videem určeným ke zvukové postprodukcí dobře pracovat, mělo by splňovat i určité technické nároky. Video by mělo být opatřeno timecodem ve formátu HH:MM:SS:FF, (tedy počet *hodin* : *minut* : *sekund* : *filmových oken*). Slouží k lepší orientaci na časové ose filmu, například pokud dochází k předělvkám nebo při přesnější komunikaci o umístění zvuku. Například 01:37:14:07 udává informace, že se nacházíme na časové ose na 1. hodině, 37. minutě, 14. sekundě a 7 filmových oknech a právě tam by bylo vhodné nasadit ten a ten zvuk. Bez timecodu bude komunikace zmatená a omezí se jen na popisování, kde asi v akci toho a toho záběru by si režisér něco představoval. Timecode je ideální i pro vypsání ruchů a zapsání problematických míst. Podle nasazeného timecodu by se měl zbytek zvukové postprodukce řídit. Ideální umístění a formát je vidět na obrázku dole (uprostřed při horním či dolním okraji obrazu – čísla nejsou moc velká a nejsou umístěna v příliš velkém rámečku, nejlepší je průhledný rámeček, který nezakrývá obraz).



Obr. 31 Náhled umístění timecodu pro zvukovou postprodukcí filmu *Hurá na borůvky!*

Video musí být opatřeno takzvanou startovací značkou, označující umístění obrazu vůči zvuku. Synchronizační značky, takzvaný filmový start. U snímkové frekvence 25/fps se umísťuje 50 oken před první platné okno obrazu a u 24/fps

48 oken před první platné okno obrazu. Může se zdát, že jde o maličkost, ale špatné umístění značek nebo jejich nepřítomnost vede ke zmatkům a chybám. Například nemusí sedět výsledná obrazová stopa se zvukovou atd. Pokud jsou dodrženy tyto drobné technické zásady, usnadní společnou spolupráci i komunikaci více, než se zdá.

Aby mohl zvukař odvést svou práci dobře, potřebuje k tomu určitý čas. Ač je animovaný film většinou kratší než hraný, je na něm více práce. U celovečerního to je odhadem čtyřikrát více práce než u stejné stopáže hraného filmu.

Časový odhad zvukové postprodukce se může lišit. Zde je časový odhad pro desetiminutový animovaný film, který jsem sestavila podle získaných informací. Nahrávání s herci, pokud jsou ve filmu hlasy, zabere přibližně den až dva. K tomu je potřeba připočítat den práce na střih materiálu. Na nahrání ruchů je potřeba den a přibližně dva až tři dny se nasazují na obraz. Zvuková stopa se finalizuje a připravuje ke zvukovému mixu. Délka tohoto procesu se těžko odhaduje, je individuální. Někdy stačí den, někdy je potřeba měsíc, podle toho, zda se daří nalézt výslednou zvukovou podobu. Poté se den až dva míchá finální mix a pokud je potřeba, další den na různé mezinárodní pasy a kinomixy. Je dobré mít možnost odstupů. Jan Švankmajer má film obvykle natočený půl roku před premiérou a díky tomu má čas ho zkušebně pustit a případně možnost udělat změny. Ideální je odstup minimálně jednoho měsíce. Dělal jsem to tak u bakalářského i absolventského filmu a s odstupem se vždy objeví něco, co člověk při prvním mixu přehlédl. Druhý den mixu po odstupu proto výrazně doporučuji.

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo představit specifika a aspekty tvorby zvukové složky animovaného filmu z oblasti přípravy, realizace i zvukové dramaturgie, které mohou mít pozitivní i negativní vliv na dramaturgickou stránku filmu i jeho celkového vyznění. Dále uvést možné postupy a příklady, díky kterým by bylo možné předcházet nedostatkům v této oblasti, s cílem podpořit výslednou kvalitu AV díla. Soustředila jsem se především na základní dramaturgické složky – hudbu, mluvené slovo, ruchy a zvukové atmosféry, které hrály výraznou roli jak v odborných textech, tak ve výpovědích tvůrců.

Z uvedených příkladů a výpovědí vyplývá, že hlavním specifikem zvukové složky animovaného filmu oproti filmu hranému je rozdílný postup výroby, který nevychází z kontaktního zvuku, a přístup k zvukové stylizaci. Na její formu má především vliv obrazová složka filmu.

Výpovědi jednotlivých tvůrců v přístupu ke specifickým a aspektům výroby zvukové složky animovaného filmu se v mnoha ohledech různily. Shodovali se však v postoji k tvorbě zvukové dramaturgie již před výrobou, tedy ve scénáři či v animatiku. Tento přístup jim umožnil připravit animovanou akci a filmové prostředky pro zvukovou složku, která se u animovaného filmu z velké části vytváří až v postprodukcii. Samozřejmě nelze určit její definitivní formu. V průběhu realizace i při zvukové postprodukcii se mění, ale vychází již z počáteční koncepce, která se dále konkretizuje a upřesňuje, až dojde do výsledného tvaru. Tento přístup, dle výpovědí tvůrců, umožňuje zvuku chovat se v animovaném filmu tvůrčím způsobem a podílet se na dramaturgické stavbě příběhu, i přesto, že je výroba obrazové a zvukové složky od sebe v animovaném filmu oddělena.

Většina dotazovaných zvukařů potvrdila, že je pro ně důležité mluvit o podobě budoucí zvukové složky s režisérem již v přípravné fázi, která slouží jako inkubátor nápadů zvukové dramaturgie filmu. Zapracování výsledků této tvůrčí debaty přispívá k tomu, že je film pro zvukovou složku lépe připraven. Především je však z jejich pohledu podstatná debata po platném obrazovém střihu, s platným filmovým obrazem. Umožňuje jim lépe se seznámit s režijní vizí a nabízet možnosti řešení, jež vedou k jejímu naplnění.

Nejvíce se názory a přístupy dotazovaných tvůrců lišily v práci s hudbou. Někteří ji užívali jako rytmickou páteř filmu, jiní pracovali s její emoční dynamikou, která korespondovala s obrazem. V dalším případě sloužila jen jako zvukový materiál, s nímž bylo zacházeno jako s prvkem zvukové koláže.

Uvědomuji si, že obsah této práce je jen drobným výsekem z velkého objemu informací, spojených se specifiky tvorby zvukové složky animovaného filmu. Věřím však, že i tato malá část může být prospěšná pro rozvíjení režijních schopností a rozšíření spektra uvažování o zvukové dramaturgii animovaného filmu, vedoucích ke zkvalitnění výsledné podoby AV díla.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Literatura

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

DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4

DUTKA, E. *Scenáristika animovaného filmu – Minimum z dějin české animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7

CHION, M. *Audio-vision, sound on screen*. (z francouzského originálu *Audio-vision*, 1990 přeložila Claudia Gorbman) překlad částí uvedených v práci: Kateřina Karhánková. West Sussex : Columbia University Press, 1994. ISBN 0-231-07898-6 ISBN 0-231-07899-4

KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-8

NORŠTEJN, J. B. *Sníh na trávě, Sneg na trave*, Moskva 2008. překložil: prof. Jiří Kubíček Praha : Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013 ISBN 978-80-7331-124-7 (Kniha I), 978-80-7331-276-3 (Kniha II)

PIKKOV, Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. překlad částí uvedených v práci: Kateřina Karhánková. Tallin : Estonian Academy of Arts, Department of Animation 2010. ISBN 978-9949-467-06-8

SIDER, L.; FREEMAN, D.; SIDER, J. *SOUNDSCAPE: The School of Sound Lectures 1998-2001*. UK (London) : The School of Sound, 2010. ISBN 9780956563903

Elektronické zdroje

URL: <https://www.famu.cz/docs/03Zvukverze2004.DOC>.

URL: https://cs.wikipedia.org/wiki/Musique_concr%C3%A8te

URL: <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=337317>

Rozhovory

Téma: zvuková složka animovaného filmu

Interview - Michaela PAVLÁTOVÁ, nar. 1961, režisérka animovaného a hraného filmu, výtvarnice, scénáristka, animátorka. Praha 8.7. 2017.

Interview - Maria PROCHÁZKOVÁ, nar. 1975, režisérka animovaného a hraného filmu, scénáristka, animátorka. Praha 29.6. 2017.

Interview - Libuše ČIHAŘOVÁ, nar. 1930, režisérka animovaných filmů a seriálů, scénáristka, animátorka. Praha 29.6. 2017.

Interview - Jan KLOS, nar. 1941, animátor. Praha 20.7. 2017.

Interview - Jan ŠVANKMAJER, nar. 1934, filmový režisér animovaného a hraného filmu, scénárista, výtvarník, producent. Praha 7.8. 2017.

Interview - Ivo ŠPALJ, nar. 1940, filmový zvukař, zvuková postprodukce animovaného filmu. Praha 24.5. 2016.

Interview - Marek MUSIL, nar. 1971, filmový zvukař, zvuková postprodukce animovaného filmu. Praha 1.6. 2016.

Interview - Pedro LIMA, nar. 1975, filmový zvukař, zvuková postprodukce animovaného filmu. Praha 15.7. 2017.

Interview - David TITĚRA, nar. 1982, filmový zvukař, zvuková postprodukce animovaného filmu. Praha 25.5. 2016.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Ukázka stránky technického scénáře z filmu *Hurá na Borůvky!*, 2017

Obr. 2 Ukázka animatickové verze vlevo a výsledné podoby stejného záběru vpravo

Obr. 3 Ukázka animatickové verze vlevo a výsledné podoby stejného záběru vpravo

Obr. 4 Instalace zvukového zařízení Fantasound v divadle Broadway New York

Obr. 5 Instalace zvukového zařízení Fantasound v divadle Broadway New York

Obr. 6 Ukázky z filmů *Ježek v mlze*, 1975; *Simon's Cat*, 2008; *Ratatouille*, 2007; *Fantastický pan Lišák*, 2009

Obr. 7 Ukázky z filmu *Chlapec a svět*, 2013

Obr. 8 Ukázky z filmu *Ježek v mlze*, 1975, scéna, kdy ježek vstupuje do mlhy

Obr. 9 Ukázky z filmu *Ježek v mlze*, 1975, scéna, kdy ježek vstupuje do mlhy

Obr. 10 Ukázky z filmu *Ježek v mlze*, 1975, scéna, kdy ježek vstupuje do mlhy

Obr. 11 Ukázky z filmu *Karneval zvířat*, 2006

Obr. 12 Ukázky z filmu *Repete*, 1995

Obr. 13 Ukázka z filmu *Plody mraků*, 2017, scéna rituálního tanečku

Obr. 14 Ukázky grafického znázornění hudby Jurije Norštejna z knihy *Sníh na trávě*, [Sneg na trave, Moskva 2008]

Obr. 15 Ukázky grafického znázornění hudby Jurije Norštejna z knihy *Sníh na trávě*, [Sneg na trave, Moskva 2008]

Obr. 16 Ukázky grafického znázornění hudby Jurije Norštejna z knihy *Sníh na trávě*, [Sneg na trave, Moskva 2008]

Obr. 17 Ukázka z filmu *My Old Kentucky Home*, 1926; Obr. 12 ukázka fází *lip-syncu*

Obr. 18 Ukázka z filmu *Pohodlíčko, Creature Comforts*, 1989

Obr. 19 Ukázka z filmu *Kdo by si to pomyslel?, Kdo by pomyslel?*, 2009

- Obr. 20 Ukázka z televizního seriálu Beavis a Butt-head, 1993
- Obr. 21 Ukázka z filmu Krysař, 1985
- Obr. 22 Ukázka z filmů Texe Averyho
- Obr. 23 Ukázka z filmů Texe Averyho
- Obr. 24 Ukázka z filmu Gerald McBoing-Boing 1950
- Obr. 25 Ukázka z filmu Rooty Toot Toot, 1951
- Obr. 26 Ukázky z filmu Něco z Alenky, 1988
- Obr. 27 Ukázky z filmu Něco z Alenky, 1988
- Obr. 28 Ukázky z filmu Projekt, 1981
- Obr. 29 Ukázky z filmu Projekt, 1981
- Obr. 30 Ukázka zvukových vrstev v softwaru Pro Tools
- Obr. 31 Náhled umístění timecodu pro zvukovou postprodukci filmu *Hurá na borůvky!*

K odkazování na tento dokument prosím použijte:
KARHÁNKOVÁ Kateřina. *Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu*.
Diplomová práce. Katedra animované tvorby, Filmová a televizní fakulta,
Akademie múzických umění, 2017