

Porovnání zvukové skladby v animované tvorbě v jednotlivých obdobích

Klára Jašková

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Klára JAŠKOVÁ
Osobní číslo: K09425
Studijní program: B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Střih a zvuk

Téma práce: 1. Teoretická část:
Porovnání zvukové skladby v animované tvorbě v jednotlivých obdobích

2. Praktická část:
Animovaný film do 7 min., zvuk

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část:

Audiovizuální výstup předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video a 1 ks MiniDV.

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Animovaný film, Urc Rudolf 1980

Minimum z dějin světové animace, Dutka Edgar 2004

Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace, Dutka Edgar 2006

Dějiny animovaného filmu I., Urc Rudolf, Benešová Marie, VŠMU Bratislava 1995

Dějiny animovaného filmu II., Urc Rudolf, VŠMU Bratislava 1999

Filmová hudba od nápadu po soundtrack, Grečnár Ján, Bratislava 2005

Webové stránky

Vedoucí bakalářské práce:

doc. Ing. Ján Grečnár, ArtD.

Ústav animace a audiovize

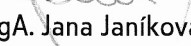
Datum zadání bakalářské práce:

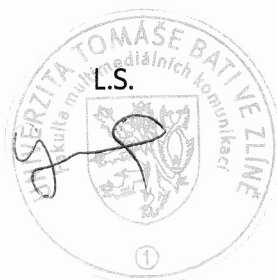
31. ledna 2011

Termín odevzdání bakalářské práce:

16. května 2011

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

14. 2. 2011


.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Cílem této práce je souhrnně představit základy vzniku a tvorby zvuku v animovaném filmu. Jelikož není mnoho česky psané literatury o tomto tématu, věřím, že práce přispěje českému tvůrci k snadnějšímu osvojení si základů v této oblasti.

Teoretická část se zabývá jak historií zvukové skladby v animovaném filmu ve světě, tak i počátky zvuku v animované tvorbě u nás. Dále pak seznamuje s některými pojmy a objasňuje funkci zvuku v animovaném filmu.

Analytická část se zabývá rozbořem zvukové dramaturgie u vybraných animovaných filmů, kde každý film zastupuje jinou zvukovou dramaturgii. Součástí této práce je i datový nosič s animovaným filmem *Romeo a Julie*, který je praktickou částí.

Klíčová slova: Animovaný, film, zvuk, historie, zvukové, skladby

ABSTRACT

The aim of the thesis is to summarize basics of the origin and sound creation in an animated film. As there has not been much written in the Czech language on this topic, I believe this thesis is going to contribute to a Czech creator in order to acquire basics in this area more easily.

The theoretical part focuses on history of sound composition in animated film worldwide as well as origins of sound in animated production in our country. Then some expressions are introduced, and the function of sound in animated film is clarified.

The analytical part concentrates on analysing dramaturgy of sound in selected films where each film represents a different dramaturgy of sound. This thesis also includes a medium with an animated film *Romeo and Juliet* which is included as a practical part of this thesis as well.

Keywords: animated, film, sound, history, composition

Poděkování pedagogickému vedení a všem lidem, kteří mě podporovali při studiu.

Motto:

„Nic se nejí horké tak, jak se to uvaří....“

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

16.5.2011

Jeřábek

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1. HISTORIE ANIMOVANÉHO FILMU VE ZKRATCE	10
1.1 POČÁTKY ZVUKOVÉHO ANIMOVANÉHO FILMU.....	11
2 ZVUKOVÁ DRAMATURGIE ANIMOVANÉHO FILMU	14
2.1 FUNKCE ZVUKU V ANIMOVANÉM FILMU	14
2.2 MICKEY MOUSING.....	16
2.3 ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE A ZVUK.....	17
3 ZVUKOVÁ TVORBA V ANIMOVANÉM FILMU VE SVĚTĚ	18
3.1 USA.....	18
3.2 EVROPA.....	20
4 POČÁTKY ZVUKU V ČESKÉM ANIMOVANÉM FILMU	24
4.1 ZVUKOVÁ TVORBA V ČESKÉM ANIMOVANÉM FILMU	24
4.2 SOUČASNÝ STAV ZVUKOVÉ TVORBY U NÁS	25
II ANALYTICKÁ ČÁST	27
5 ROZBORY	28
5.1 SNĚHURKA A SEDM TRPASLÍKŮ.....	28
5.2 KRTEK.....	29
5.3 ČARODĚJŮV UČEŇ	31
5.4 UKRADENÉ VÁNOCE	32
5.5 KUKY SE VRACÍ.....	33
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	38
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

Historie zvukové tvorby, jak ve filmu hraném, tak i ve filmu animovaném, se v České republice neukazuje jako moc frekventované téma k hovoru či do osnov vysokých škol. Literatury k tomuto tématu je také velmi málo a teoretici oboru se před námi nějak schovávají.

Práce mapuje mezníky v historii zvukového animovaného filmu, které nějakým způsobem přispěly k posunutí hranice ve zvukové tvorbě nebo ji dokonce překročily. Zabývá se tvorbou v Čechách, v USA a v Evropě obecně.

Nezbytné jsou také rozbory filmů, podle kterých si může čtenář, mimo jiné, utvořit obraz o mém osobním pohledu na zvukovou tvorbu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. HISTORIE ANIMOVANÉHO FILMU VE ZKRATCE

Historický přehled je důležitý v písemných pracích každého oboru. Já však jen načrtnu rychlý průlet animovaným filmem od samotného počátku do startu zvukové éry, poté se již budu konkrétněji věnovat jednotlivým dílům, osobám a institucím, kteří se touto tvorbou zabývali.

Za nejranější předchůdce animovaného filmu můžeme považovat nakreslené obrázky zvířat ze starší doby kamenné na stěnách jeskyní, jejichž multiplikované končetiny představují pohyb. Přesuneme-li se do počátků vývoje technologie můžeme skočit až do 19. století, kdy se začaly vyvíjet první animační přístroje, jako například phenakistoscope vynalezený Belgičanem Josephem Plateau roku 1832, který byl předchůdcem zoetropu, vynalezeného v roce 1834. Za pomoci praxinoscopu, vynalezeném roku 1877 Charlesem-Émilem Reynaudem, se 28. října 1892 uskutečnila první veřejná projekce v muzeu Grévin v Paříži. Promítal se „film“ *Pauvre Pierot*. Všechny tyto přístroje byly založeny na principu otáčivého kotouče, na němž byly nakreslené rozfázované pohyby, které mohli lidé sledovat škvírkami v konstrukci, jenž kotouč obklopovala.

K rozvoji kinematografie v té době přispíval Thomas Edison (roku 1887 vynalezl kinetoskop) a také Eadweard Muybridge se svými experimenty s fotografiemi.

V němé éře animovaného filmu se staly dalšími mezníky filmy *Humorous Phases of Funny Faces*, z roku 1906, tvůrce Stuarta Blacktona, *Fantasmagorie* Émila Cohla, která se stala prvním animovaným filmem v tom pravém slova smyslu v roce 1908. V Rusku se věnoval loutkové animaci Vladislav Starevič, který také vytvořil animovaný film *Strekoza a muravej* (*Kobylka a mravenec*) roku 1911. První divácky velmi úspěšný animovaný film, který byl spojením hraného a animovaného filmu - *Gertie the Dinosaur*, byl vytvořen roku 1914 Winsorem McCayem.

Prvním celovečerním animovaným filmem se stal *El Apóstol* režiséra Quirina Cristianiho. Film měl 70 minut a jeho framerate^[1] byl 14 snímků za sekundu. Dalším známým dílem se stal například seriál *Felix the Cat* od Otto Messnera. První díl se jmenoval *Feline Follies* a diváci jej mohli vidět v roce 1919.

Němá éra filmu se zasloužila o vznik animace a o její rozvoj. V souladu s tím pak bylo nevyhnutelné, aby spolu se zvukovou érou hraného filmu nastoupila ke konci 20. let i éra zvukových animovaných děl.

^[1] Framerate – počet snímků (obrázků) za časovou jednotku.

1.1 Počátky zvukového animovaného filmu

V němé éře animovaného filmu se užívala hraná hudba na živo nebo pouštěná z fonografu nebo, od roku 1900, z gramofonu a případné dialogy či vysvětlivky se užívaly mimo hlavní obrazy s dějem v podobě bílých titulků na černém pozadí (stejně tak, jak tomu bylo u hraného filmu). Počátky pokusů o zdokonalení nepraktické dvojí projekce, zvuku i obrazu na dvou různých zařízeních, se nezávisle na sobě ujalo hned několik vynálezců. Byli jimi Angličan Eugene Lauste, Američan Lee De Forest, Rus Šorin a skupina radiotechniků z Německa zvaná Triergon (Joseph Masolle, Joseph Engl, Hans Vogt).

Systém záznamu zvukové stopy na filmový pás zdokonalil už v roce 1923 Lee De Forest. Patent od něj odkoupila firma Bell Telephones, ale v té době filmový průmysl prosperoval a velkým firmám z koncernu Western Electric, kterým byl patent také předán, se zrovna nechtělo měnit zaběhnuté koleje a riskovat. Revoluční vynález si musel ještě chvíli počkat, než jej roku 1926 odkoupí krachující Warner Brothers a spustí tím konkurenční boj mezi ním a firmou 20th Century Fox, který vyvrcholí v roce 1927 prvním zvukovým filmem Jazz Singer a odstartuje tak éru zvuku v kinematografii po celém světě.

18. listopadu 1928 vznikl 1. zvukový animovaný snímek, se synchronizovaným zvukem, s názvem Steamboat Willie (Parník Willie). Byl to další díl ze série Mickeyho Mouse. Tvůrci tracku se stali Willfred Jackson a Carl Edouarde.

Postup při vzniku animovaného filmu byl v počátcích ve všech studiích velmi podobný. Animovaná část byla dokončována před zvukovou postprodukcí. Výjimkou však byl Steamboat Willie. Tvůrci chtěli již v polovině animačního procesu vědět, jak bude zvuk spolu s obrazem působit na diváka. Započali testování publika, kdy se v jedné místnosti shromáždili diváci a ve druhé byli zavřeni hudebníci, kteří zkoušeli

vyluzovat různé zvuky z nástrojů. Výsledek byl prý nad míru autentický a diváci i samotný Disney byli uneseni. Ruchová stránka je v tomto snímku, dle mého názoru, velmi vydařená. I přes to, že to byla první zkušenost se synchronizovaným zvukem, je charakter některých ruchů velmi zdařilý.

Při nahrávání zvuku se ve 30. letech se využívaly uhlíkové mikrofony^[1], které měly nevýhodu většího vlastního šumu a někdy se jejich používání nevyhnulo ani zkreslenému zvuku. Mluvené slovo se první dva roky nevyužívalo ve své plné podobě a to hned z několika důvodů. Za prvé se zvuková dramaturgie v animaci teprve vyvíjela, za druhé, náročnost diváka nebyla tak velká a za třetí krátké grotesky sklidily úspěch již v němém éře a distributoři a tvůrci neměli podnět k tomu to měnit. Využívalo se především tzv. imitované slovo^[2], které se nahrávalo až po dokončení animace.

Hudba nebyla vždy složena až po vzniku celého animovaného filmu. Někdy se využívaly známé melodie a nebo variace na známé melodie, na pár z nichž mělo práva právě studio Walta Disneye. Výhodou hudby vybrané předem byl jednodušeji tvořený temporytmus střihu.

Ruchy se na samém počátku tvořily pomocí nahrávání autentických zvuků, i když se jejich charakter neužíval vždy jen na situaci, při které byly nahrány. Skládala-li se hudba paralelně s obrazem, měl hudební skladatel k dispozici jen storyboard, podle kterého určoval délku akce. Zvuková stylizace se na konci 20. let nevyužívala, z velké míry kvůli technické nevyspělosti zvukových zařízení.

V roce 1931 se zvuková tvorba ustálila natolik, že mohl vzniknout první animovaný celovečerní zvukový film s názvem *Peludópolis* argentinského tvůrce Quirino Cristianiho. Bohužel ani jedna jeho kopie se nedochovala.

^[1] Uhlíkový mikrofon – typ mikrofonu, který pracuje na principu stlačování uhlíkových zrnků kovovou membránou, jehož důsledkem se mění jejich odpor. Někdy se též nazývá mikrofonem odporovým. Viz obr. 1., obr. 2.

^[2] Imitované slovo – druh mluveného slova. Deformovaný dialog. Neobsahuje srozumitelné pojmy, jen náznak řeči. Využívá citoslovce. Technicky se dosahuje frekvenčními úpravami.



Obr. 1. uhlíkový mikrofon firmy Ericsson užívaný ve 20. a 30. letech 20. století



Obr. 2. Uhlíkový mikrofon od firmy Ronette vyrobený ve 30. letech 20. století

2 ZVUKOVÁ DRAMATURGIE ANIMOVANÉHO FILMU

Zvuková dramaturgie animovaného díla se mění s koncepcí filmu stejně tak, jak tomu je u hraného filmu. Různé žánry vyžadují různou dramaturgii. Existují 4 typy zvukové dramaturgie hudební, dialogová, kombinovaná a hudební film. Tyto dramaturgie se užívají ve spojitosti s hraným filmem i animovaným. (Příkladem těchto dramaturgií a jejich spojení se budu věnovat v analytické části práce.)

Promyšlená dramaturgie je důležitou částí zvukové tvorby. Jsou-li ruchy, hudba a mluvené slovo použity nerozváženě, dochází pak ke zmatení diváka nebo dokonce k poškození výsledného působení na diváka, což se vizuální složky týče.

Dramaturgii nemusí vždy volit tvůrce před vytvořením vizuální části animovaného filmu. Někdy může výsledek vyvolat jiný dojem, než mu byl předurčen a v tu chvíli se může dramaturgie úplně změnit.

Dramaturgie je do jisté míry subjektivní tvorba. Autor obrazu může mít představu o zvukové dramaturgii zcela jinou, než ji má zvukař. Tomuto se dá vyvarovat dramaturgickou explikací, která nastává již ve fázi animatiku ^[1].

^[1] animatik (animovaného filmu) – jednotlivé scény se rozzáběrují a záběry se poté naskládají za sebe, výsledkem je snímek, který má výslednou délku, jakou bude finální snímek mít, ale pohyb je animován jen v několika málo fázích.

2.1 Funkce zvuku v animovaném filmu

Nedílnou součástí animovaného filmu byl vždy zvuk. Ať už to bylo v němém éře, kdy promítaný obraz doplňovala hudba mimo obraz a nebo dnes, v době moderní techniky. Zvuk měl vždy funkci dotváření obrazu.

„Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu.“

Ruchy ve svých různých podobách, např. ruchy hudební, umělé nebo reálné doplňují komické situace a zároveň umocňují jejich dopad na diváka. Zdůrazňují momenty, které mají vyvolat pozornost. V hraném filmu někdy ruchy divákovu pozornost odvádí. Toto užití ruchů se však v animovaném filmu nevyskytovalo z důvodu krátkého a ne příliš rozvinutého děje. Až do nástupu blockbusterových^[1] animáků se toho neužívalo.

V animované tvorbě se míra stylizace přizpůsobuje do jisté míry obrazu. V soudobých animovaných 3D filmech se ale stylizace zvuku objevuje nezávisle na obraze. Rozvoj technologie naplňuje i obsah animovaného filmu. Některé animáky jsou stylizovanými ruchy přeplněny právě kvůli ději (např. Wall – E), ale jak všichni víme, bez stylizace se dnes neobejde žádný sound design^[2].

Mluvené slovo je v krátkém animovaném filmu většinou zanedbatelnou složkou. Někdy se neužívá vůbec. Naopak ve filmu celovečerním animovaném má stejnou funkci jako ve filmu hraném – posouvá děj a utváří charakter postavy. V některých případech se setkáváme s mluveným slovem imitovaným (např. příběhy o Krtkovi, kterým se budu věnovat v analytické části). Imitované slovo se objevuje jako „náhražka“ mluveného slova reálného. Jelikož se většina animovaných filmů zaměřuje, a zaměřovala, na mladší část publika, bylo nejlepším tahem užívat třeba zamumlané citoslovce, které obsah stručně vyjádřili. Většinou ale tento druh mluveného slova nese žádnou informaci a jen vyjadřuje emoce a působí humorně.

Mluvené slovo může být také zastoupeno komentářem. Komentář byl častou součástí animovaných snímků hlavně u nás. Komentář sjednocoval příběh, ať už byl přerušován dialogy nebo ne. Někdy diváka informoval o ději natolik, že nebylo třeba ruchů. Samotný vypravěč ruchy hlasově napodoboval (např. „...bum, prásk a byl pryč.“), dokonce někdy zastupoval dialogy (např. O loupežníku Rumcajsovi).

Zvuková atmosféra animovaného filmu má v dnešní době mnohem bohatší zastoupení, než kdy dříve. Jelikož se animované filmy svým obrazovým zpracováním a zobrazováním detailů čím dál více blíží realitě, je třeba do zvukové atmosféry zakomponovat všechny prvky, které jsou v ní činné a tím vtáhnout diváka do děje.

Hudební složka nese stále stejné poselství. Umocňuje prožitek, vede napětí nebo odlišuje místa či čas. Někdy zastupuje dialogy. Hudba je jakousi tečkou uzavírající větu, která vyvolává v divákovi dojem, jehož chtěl tvůrce dosáhnout. Někdy se hudba sice nevyužívá (jako např. ve filmu Otesánek), ale pak jsou zde ruchy, atmosféra a soud design, které mohou hudební složku zcela nahradit.

Zvuk v animovaném filmu dnes zastupuje emotivní, dramatickou i akční složku velmi podobně, jako v hraném filmu, ale vrátíme-li se do počátků zvukové tvorby na konci 20. let, tak víme, že všechny tyto složky dokázala zastoupit hudba v podobě Mickey Mousingu (viz kapitola Mickey Mousing).

2.2 Mickey Mousing

V roce 1928 vytvořil v USA Walt Disney spolu s Ubou Iwerksem postavičku Mickeyho Mouse, který se stal v následujících letech jakousi ikonou animovaného filmu nejen v USA, ale i v Evropě na velmi dlouhou dobu. V listopadu téhož roku se stala epizoda s názvem Steamboat Willie prvním zvukovým animovaným filmem vůbec.

Ve 30. letech zvuková dramaturgie filmů s Mickeym obsahovala ruchy a hudba se stala nedílnou součástí v ději. Každá žertovná situace, každé gesto, grimasa, úprk nebo pád, byli podbarveni hudbou, která danou situaci detailně kopírovala. Když se postavičce protáhl obličej a spolu s tím se ozval i protažený zvuk z nástroje onu grimasu napodobující, tak tento „dvojí“ důraz umožnil divákovi vnímat emoci sluchově i obrazově úplně totožně a tím ji umocňovat. Později se Mickey Mousing spojoval i s uměle vytvořenými ruchy.

V průběhu třicátých a čtyřicátých let se tento fenomén rozšířil i na jiné animované snímky a do různých studií. Výjimkou nebyl ani slavný animovaný seriál Tom a Jerry od společnosti MGM.

Postupem času se hudební dramaturgie začala vyvíjet poněkud jiným směrem a výraz „Mickey Mousing“ se stal ve filmovém průmyslu poněkud hanlivým. Tvůrci tento způsob dramaturgie považovali za jednoduchý a příliš popisný. V dnešní době dosahujeme umocnění emotivních situací za pomoci zvuku i jinou cestou, než jen kopírováním obrazu.

2.3 Animační technologie a zvuk

Zvuková složka animovaného filmu se z jisté části tvoří i podle technologie, kterou je animace vytvořena. Tvůrce zvukové dramaturgie je ovlivněn vizuálním zpracováním a to jej vede k přizpůsobení se.

V ploškové animaci se užívá z větší části dramaturgie, která méně využívá pohybů a atmosféru (př. Čarodějův učeň) naproti tomu počítačovou 3D animaci si nedovedeme v dnešní době představit jinak, než jako film s bohatým sound designem (Up nebo Ratatouille). V loutkové tvorbě se z větší míry setkáváme dramaturgií, kde jsou vyzvednuty jen podstatné ruchy (Pat a Mat) a v plastelínové animaci se často objevuje imitované slovo (Ovečka Shaun nebo Wallace & Gromit). Dvourozměrné animační techniky jako kreslený film na ultrafány, kresba nebo malba na papír a bezkamerový využívají širší spektrum pohybů a hudební dramaturgie. Ale tyto poznatky nejsou vždy pravidlem.

Stejně tak jako ruchy je podstatnou složkou v animaci i složka hudební, která nechybí v žádném filmu. Výběr hudby však není ovlivněn animační technologií, ale vývojem děje, výtvarnem a původním záměrem režiséra nebo tvůrce.

3 ZVUKOVÁ TVORBA V ANIMOVANÉM FILMU VE SVĚTĚ

Po nástupu zvuku se v Evropě rozběhla produkce o trochu jiným směrem jako v USA. Zatím co se evropská animace uchylovala k větší pestrosti animačních technologií a žánrů, USA zůstaly věrné své prvotní vizi. Ve zvukové tvorbě bychom však mohli říct, že se Evropa uchylovala více k minimalistickému pojetí a v USA převládala honosná hudební dramaturgie orchestrální tvorby.

3.1 USA

Amerika se až do 90. let 20. století nesla v duchu Walta Disneye, který prakticky určoval trendy v animované tvorbě. Avšak jeden trend si dovolilo zavést i studio bratří Fleischerů. Ve třicátých letech rozpoutal „boom“ tzv. screen songů^[1] seriál *Popeye the sailor man* (Pepek námořník). O několik let později jej následoval seriál *Old Mac Donald Duck* od studia Disney.

Walt Disney uvedl na trh animovaného filmu krátké epizody zvané *Silly Symphonies* v roce 1929. O jejich hudební složku se staral Carl Stalling, který se stal nejvýznamnějším americkým hudebním skladatelem ve 30. a 40. letech. Všechny tyto epizody měly jednotný hudební charakter. Stalling je tvořil za pomoci improvizace a přenášel do nich variace na známé melodie. Často ve své tvorbě využíval hudebních gagů. Jeho tvorba se také později zasadila o hudební podobu *Looney Tunes* společnosti Warner Brothers. Carl Stalling se projevil také v roli inovátora. Jako jeden z prvních rozsáhle využíval „click track“^[2] technologii.

Sněhurka a sedm trpaslíků (*Snow White and the Seven Dwarfs*) byl v roce 1937 Disneyho první celovečerní barevný kreslený zvukový snímek, který dal podnět k výrobě dalších dlouhometrážních filmů. Jednalo se o snímek s hudební dramaturgií. Jeho rozboru se budu blíže věnovat v analytické části této práci.

Na konci 30. let a ve 40. letech vzniklo z produkce Walta Disneye několik dalších celovečerních snímků, u nichž převládala hudební dramaturgie. Byli to například *Gulliverovy cesty* nebo *Dumbo*, texty písní byly spíše charakterizující, než že by posouvaly děj. Objevovaly se i snímky s převládajícím mluveným slovem a to *Mr. Bug Goes to Town*, ovšem všechny měly jedno společné. Komponovaná hudba byla vždy orchestrální.

Vrcholem této éry je Disneyův snímek *Fantasia* z roku 1940, kdy se tvůrci rozhodli vzít známé klasické melodie a vytvořit podle nich celovečerní film (např. Čajkovskij - Louskáčková Suita, Dukas – Čarodějův učeň, Beethoven - Pastorální Symfonie nebo Schubertova Ave Maria). Hudbu nahrál symfonický orchestr z Philadelphie pod vedením Leopolda Stokowkého. Tyto filmy byly po ruchové a atmosférické stránce velmi chudé.

Spolu s tímto snímkem dal Walt Disney vzniknout nové zvukové technologii. K nahrání hudby jeho inženýři vyvinuli nový systém zvaný *Fantasound*. *Fantasia* byla první komerční film, který tuto stereofonní technologii využil a dal tak podnět ke vzniku dnešnímu prostorovému zvuku.

Od 50. do 80. let se animovaná tvorba přenesla opět do tvorby animovaných seriálů. Ve 40. letech vznikl animovaný seriál, který později v letech 50. a 60. oslovil široké divácké publikum. Byl to seriál *Tom a Jerry* od produkční společnosti *Hanna & Barbera*. Tyto epizody byly opět zasaženy trendem orchestrální tvorby a variacemi na klasickou hudbu, ale něco nového se přece jen událo. *Hanna & Barbera* začali kolektovat ruchy a nejrůznější efekty. Sami vytvářeli zvuky, které byly pro tento, i jiné seriály, charakteristické. V 60. letech již měli databázi s ruchy pro animovaný film tak rozsáhlou, že se stala ikonou animovaného světa. *Hanna & Barbera* vytvořili od 60. do 80. let další čtyři velmi úspěšné seriály, kde mohli své rozsáhlé ruchové knihovny využívat. Byli to *The Flintstones* (*Flinstoneovi*), *The Yogi Bear Show* (*Méd'a Béd'a*), *Scooby-Doo, Where Are You!* a *The Smurfs* (*Šmoulové*). V těchto seriálech se orchestrální tvorba omezila a nastoupila dramaturgie, kde převládal dialog a samotné ruchy. *Hanna & Barbera* vzkvétala, zatím co na studio *Walta Disneye* přišla po prvotním boomu krize.

Roku 1988 se studio *Disney* podílelo na doposud nevídaném experimentu. Film *Who framed Roger Rabbit* (*Falešná hra s králíkem Rogerem*) byl prvním filmem, který přímo spojoval klasickou kreslenou animaci a hraný film. Po zvukové stránce byl snímek spojením reálných ruchů a mluveného slova reálného s hudebními gagy a efekty doplňující animované scény. Film byl velmi zajímavým počinem jak po obrazové stránce, tak po zvukové. Sloučení reality se světem animovaných postav se ve zvukové dramaturgii podařilo spojit skvělým způsobem.

Éra Disneyho renesance přišla v letech 80. a trvala až do konce let 90. V této době studio oživilo silné klasické příběhy jako *The Little Mermaid* (Malá mořská víla), *Beauty and the Beast* (Kráska a zvíře), *Aladdin*, *The Lion King* (Lví Král), *Pocahontas* (1995), *Herkules* (1997), *Mulan* či *Tarzan*. Na rozdíl od tvorby ve 40. letech se tyto snímky, s převládající hudební složkou, přibližují trochu muzikálovému pojetí. Texty písní jsou kulisou jen z části, charakterizují a posouvají děj. Navíc od *Pocahontas* získávají písně modernější ráz. Jejich zpracování se mění.

V roce 1989 vznikl seriál *Simpsonovi*, který se stal prvním animovaným seriálem zaměřeným na dospívající mládež. Zvukově se posunul do zcela jiné roviny. Dramaturgie se zaměřila na dialog a podstatné ruchy, navíc vše bylo bez honosné orchestrální hudební složky. Vytvořily se jednotné předěly a motivy, které se opakovaly. Doba se zrychlovala a postprodukce se tomu musela přizpůsobit. Navíc se začaly v dabingu pro animovanou tvorbu využívat i hlasy známých osobností. Už nebyl jen jeden, který daboval každou postavu (jak tomu bylo u Mela Blanca dabujícího pro Warner Brothers ve 30. a 40. letech postavy Bugse Bunnyho, Kačera Daffyho, Datla Woodyho či Speedyho Gonzalese...).

Po roce 1990 se ve zpracování zvuku v hraném i animovaném filmu můžeme bavit o tzv. sound designu. Technický rozvoj umožnil mistrům zvuku (nebo sound designérům) širší pole působnosti v oblasti frekvenčních úprav a prostorového zvuku. Využití nejrůznějších efektů dává zvuku v animované tvorbě nekonečnou škálu možností. Disneyovská renesance skončila na přelomu tisíciletí a od té doby nastoupila studia „mladší“, které potlačily klasiku a začaly filmy zpracovávat pomocí 3D technologie (Např. studio Pixar nebo DreamWorks), která opět vyzvala zvukaře k novým postupům.

^[1] Screen song – populární televizní písně

^[2] Click track – technologie pro synchronizování hudby s obrazem (na způsob metronomu)

3.2 Evropa

Evropa byla oproti USA v animačních technologiích mnohem pestřejší a neměla žádný ucelený koncept animace. Nevytvářely se jen filmy s klasickou kreslenou ani-

mací, ale hodně se experimentovalo (např. animace voskových figur, animace špendlíkového plátna, pixelace, loutková animace nebo siluetový film). Z počátku zvukové tvorby Evropané využívali také klasické hudby (nebo operní), ale nevytvářeli variace na jednotlivá díla. Příkladem je *Tanz der Farben* od Hanse Fischingera (inspirovaní též hudebními formami) či Lotte Reinigerová s dílem *Dream Circus*.

První dlouhometrážní loutkový film *Le roman de Renard* (Román o Lišákově z roku 1930) vytvořil, ale už ve Francii, Vladislav Starevič. V pasážích s loutkami se vyskytují ruchy reálné, mluvené slovo a hudba v pozadí.

V Sovětském svazu vznikl roku 1935 první animovaný celovečerní zvukový film *Novyj Gulliver* (Nový Gulliver). Film byl navíc spojením hraného filmu a loutkové animace. Objevují se zde ruchy technického charakteru a ruchy abstraktní. Převažuje mluvené slovo imitované (s frekvenčními úpravami). Davové scény loutek dávají možnost práce s šumem mluveného slova. Mluvíme však o druhé verzi ozvučení z roku 1960, která musela vzniknout zřejmě kvůli špatně dochované zvukové stopě z původní tvorby.

Tendence experimentu a abstrakce se objevovaly v německé animované tvorbě bratří Fishingerů (např. *Motion Painting No. 1* z roku 1947). Zvuková stránka se stala též experimentem. Směsice konkrétních ruchů a nesourodých tónů podbarvovaly díla a vyvolávaly emoci. Do Kanady na konci třicátých let odešel velmi nadějný abstraktní skotský umělec Norman McLaren, který vytvořil snímek *A phantasy*, ve kterém si po zvukové stránce pohrával se saxofonem a syntetickými zvuky.

Animal Farm (Farma zvířat) z roku 1954 se přiblížila ve svém zvukovém zpracování filmům Walta Disneye z konce 40. let. Tento britský snímek byl navíc obohacen o komentář.

Andrzej Markowski složil roku 1957 velmi hravou, experimentální (až surrealistickou) hudbu k polskému snímku *Był sobie raz...* (Byl jednou jeden...) Jana Lenici a Waleriana Borowczyka.

Krátký film Fyodora Khitruka z roku 1962 *Istoriya odnogo prestupleniya* (Historie jednoho zločinu) zavádí novou estetiku do sovětské animace. Hudbu k tomuto snímku složil A. Babaev. Ruchová rytmika zde koresponduje s hudbou. Hudba v ně-

kterých pasážích zastupuje dialogy a můžeme slyšet hudební a stylizované ruchy. Objevuje se i mickey mousing.

Televizní seriál Bolek a Lolek (1964) Władysława Nehrebecki and Leszeka Loreka se stal jedním z nejpůvodnějších seriálů v Evropě. Jednoduchá hudební kulisa a kombinace reálných a stylizovaných ruchů umístěných jen na stěžejních místech v akci postav vytváří spolu s imitovaným mluveným slovem klasickou šablonu dětského televizního seriálu.

V roce 1967 začala éra francouzských filmů s Asterixem a Obelixem. První díly byly po zvukové stránce zpracovány trochu jinak než ty pozdější. Stylizace ruchů se postupem času zkulivovala, odpadl komentář a také se začaly pro filmy skládat moderní písně. Asi nejslavnější písní se stala Astérix est là od interpreta Plastic Bertrand.

Na konci 70. let přichází ze Sovětského svazu populární seriál Nu, Pogodi! (Jen počkej zajíci!). Široká škála hudebních motivů (od ruského folkloru, jazzu a soudobé moderní hudby) seriál velmi zpopularizovala. Hudba je velmi živá a rozmanitá. Ruchová stránka je ale tvořena výrazně na efekt. Stylizované ruchy ční nad hudbou a mluveným slovem.

1979 vytvořil Yuriy Norshteyn Tale of Tales (Příběh příběhů). Stylizovaný snímek obohacený o zvukovou dramaturgii, ve které se střídají pasáže pouze hudební s pasážemi ruchovými obsahující ruchy konkrétní i abstraktní.

1987 Francouz Albert Barillé vytvořil naučný seriál pro děti a mládež Il était une fois... la Vie (Byl jednou jeden... život). Stylizované ruchy a velká řádka ruchů z technického prostředí byly nedílnou součástí vymyšleného světa lidského těla, které fungovalo jako jeden velký mechanismus. Elektronická hudba byla zase nedílnou součástí soudobé televizní tvorby ve Francii.

Angličan Nick Park vytvořil sérii filmů s Wallacem a Gromitem, které otevřely divákovi svět plastelínové animace. V roce 1989 vznikl v anglické produkci první ze série těchto příhod Wallace & Gromit: A Grand Day Out (Cesta na měsíc). Hudební dramaturgie se skládala z imitovaného mluveného slova, reálných ruchů a podkresové hudby. Později vzešel od tvůrců ještě jeden televizní seriál a to Shaun the Sheep

(Ovečka Shaun). Tyto sedmiminutové epizody již měly hudebně opakující se motivy na jednotlivé situace.

Jedním z velmi vydařených animovaných celovečerních snímků vzniklých v evropské produkci je Persepolis z roku 2007 tvůrce Marjane Satrahiho. Velmi nevídaný je v animovaném filmu subjektivní komentář, který se zde objevuje v hojné míře. Ruchový minimalismus je podpořen velmi vhodně vybranou hudební kulisou.

V současné době zaplavují evropský trh animované seriály z USA. Ty které jsou z produkce anglické či francouzské jsou zaměřeny spíše na velmi mladé publikum a o kreativní zvukové tvorbě zde nemůže být řeč. Jednoduchost a rychlá postprodukce jsou podmínkou dnešního televizního světa. Vznikají však i méně komerční, artové, snímky.

4 POČÁTKY ZVUKU V ČESKÉM ANIMOVANÉM FILMU

Bohumil Šula se uvádí jako tvůrce pokusu o první animovaný československý film na motivy Karafiátových Broučků. Vytvářené sekvence nebyly dokončeny kvůli autorově oční vadě. Bohužel z počátku animované tvorby u nás se dochovalo jen velmi málo tvorby a to převážně reklam.

Česká animovaná scéna byla velmi pestrá, jako ve zbytku Evropy, ale bylo tomu tak hlavně pro její technickou náročnost, kreativitu a „domácký ráz“. Ve 20. letech se animovaná tvorba rozvíjela pod tvorbou společnosti Elekta – Journal a v roce 1933 vznikl první ateliér zvukového animovaného filmu s názvem IRE – film, v němž se pohybovali jedni z nejznámějších animátorů té doby – Irena Leschnerová, Hermína Týrlová a Karel Dodal.

4.1 Zvuková tvorba v českém animovaném filmu

Manželé Dodalovi vytvořili 1937 Hru bublinek. Byla to animovaná reklama, abstraktní formy, na mýdlo Saponia na hudební doprovod.

Hermína Týrlová roku 1942 uvedla loutkový snímek Ferda Mravenec. Zvuková složka se skládala z hlavních ruchů a orchestrální doprovodné hudby. Hudba plynule přechází z diegetické^[1] do nediegetické^[2] a naopak. Mluvené slovo se objevuje v imitované podobě.

Studio Bratři v triku vytvořilo, pod vedením Jiřího Trnky, grotesku Pérák a SS roku 1946. Zvukově se vytvořil hudební podkres a jen velmi málo ruchů.

V padesátých letech vytvořil Eduard Hofman Povídání O pejskovi a kočičce na motivy povídek Karla Čapka. Zvuková stránka složená z nepřetržitého popisného komentáře byla nejlepším tahem, jak udržet dětskou pozornost. Žádné vedlejší „rušivé“ aspekty. Ani hudba, ani ruchy nebo atmosféry.

Zdeněk Miler pracoval též pro studio Bratři v triku a natočil jeden z nejslavnějších seriálů O Krtkovi, roku 1957 vznikl první díl (jeho analýze se budu věnovat dále v této práci).

Snímek Uzel na kapesníku z roku 1958 je po ruchové stránce velmi autentický (co se týče ruchu pohybů kapesníku), tedy alespoň z počátku, dokud se v dramaturgii

neobjeví hudební složka. Hudba zde má dramaturgickou funkci. Vede postavu kapesníku a poté ostatní animované postavy.

Ve *Snu noci svatojánské* Jiřího Trnky, z roku 1958, se objevuje objektivní komentář, který místy doplňuje výrazná atmosféra okolí.

Břetislav Pojar roku 1965 vytvořil seriál o dvou medvědech *Pojďte pane, budeme si hrát*. Dialogy namluvené Rudolfem Deylem ml. jsou výbornou ukázkou práce s hlasem. Ruchová stránka je velmi pestrá a přitom nepřemrštěná. Hudba plní funkci podkresu.

Poslední snímek Jiřího Trnky je loutková animace *Ruka* z roku 1965. Ruchová stránka se zaměřila pouze na zvuky úderu nebo pádu. Vzhledem k příběhu despotické ruky, která obtěžuje pierota, je tato dramaturgie dobře vymyšlená, jelikož podporuje psychologický dopad na diváka. Film byl po svém vzniku odložen do trezoru jako ostatní díla, která nějakým způsobem naznačovala odpor proti totalitě.

Karel Zeman vytvořil roku 1977 pomocí ploškové animace snad jednu z nejpozoruhodnějších pohádek a tou byl *Čarodějův učeň*, které mu se budu věnovat v analytické části práce.

Od konce 60. let do let 90. se nesla česká animace v duchu *Večerníčků* jako byly *Pohádky z mechu a kapradí* (1968), *Rákosníček* (1977, Zdeněk Smetana), *O Mikešovy* (1971, Josef Kluge), *Maková panenka* (1972), *O víle Amálce* (1975), *Maxipes Fík* (1976, Václav Bedřich), *Bob a Bobek, králíci z klobouku* (1979, výtvarník Vladimír Jiránek) nebo *Mach a Šebestová* (1982, Adolf Born). Jejich dramaturgie byla vcelku jednotná. Hudební podkres doplňovali stylizované i reálné ruchy a komentář, který zastupoval i úlohu dialogů. Mistrné vypravěčské schopnosti nám v té době představili Jiřina Bohdalová, Karel Hóger, Jiří Hrzán, Josef Dvořák nebo Petr Nárožný.

^[1] Diegetická hudba- vnitroobrazová hudba, její zdroj můžeme nalézt v obraze

^[2] Nodiegetická – mimoobrazová hudba

4.2 Současný stav zvukové tvorby u nás

V dnešní době se krátkometrážní animované filmy nevytváří v takové míře, jak tomu bylo kdysi. V těch, které nyní můžeme vidět, je zvuková tvorba standardní. Ne-

objevují se v nich žádné inovace. Naproti tomu celovečerní filmy jako Fimfárum nebo Kozí příběh nabízí velmi zdařilou zvukovou tvorbu.

II. ANALYTICKÁ ČÁST

5 ROZBORY

Rozbory se věnují analýze animovaných filmů, z hlediska zvuku a hudby, s odlišným typem zvukové dramaturgie. Čtenář by měl před přečtením rozboru film alespoň jednou zhlédnout.

5.1 Sněhurka a sedm trpaslíků

- animovaný kreslený film s kombinovanou dramaturgií, s převládající hudební složkou a mluveným slovem

První animovaný, celovečerní, plně barevný snímek s vlastním soundtrackem v USA. Tak takto by se dala označit pohádka z dílny Walta Disneye Snow White and seven dwarfs (Sněhurka a sedm trpaslíků), která vešla do kin v roce 1937. Animovaný film, vytvořený podle pohádky bratří Grimmů, režíroval David Hand (byla to spíše funkce supervize, režisérů pro jednotlivé scény bylo více).

Každý má jistě v podvědomí chytlavé písně Heigh - Ho nebo I'm Wishing, které složili Frank Churchill a Larry Morey. Scénickou hudbu pro tento snímek složili Paul J. Smith a Leigh Harline.

Symfonická hudba svými smyčcovými pasážemi přehnaně dramatizuje napínavé situace. Drama jde ruku v ruce s textem. Kdykoliv je v mluveném slově nějaká zmínka o nebezpečí, hudba ji i reakce postav kopíruje. Můžeme mluvit o Mickey Mousingu. Také některé ruchy jsou opisovány hudbou (př. klepání na dveře).

Při tvorbě animace se myslelo i na zvukovou stránku celého filmu. Některé ruchy jsou rytmickou součástí hudební složky (př. padání želvy po schodech, kutání trpaslíků).

V celé hudební složce se objevuje ještě pár zajímavých nápadů: Zpěv Sněhurky do studny je opakován ozvěnou. Jódlování trpaslíků odkazuje na původ pohádky. Perspektiva zpěvu je přizpůsobena obrazu. Když se vzdaluje kamera od Sněhurky, která zpívá, tak zpěv s distancí slábne. Dalším příkladem je příchod trpaslíků zpoza skály.

Ruchová stránka je nad míru bohatá. Slyšíme sice jen vůdčí ruchy scén (jako bouchnutí dveří, šplouchnutí vody), ale za to se objevují v pestré obměně (reálné, sty-

lizované, hudební), některé jsou víceznačné (př. trpaslíci na sebe narazí a zní to jako srážka vagónů).

Mluvené slovo se objevuje ve formě reálného mluveného slova. Imitované mluvené slovo můžeme slyšet jen v několika málo případech (př. myš z díry).

Dalšími prvky, které zkrášlují dramaturgii filmu jsou reálný vrkot holubů, ptáci, kteří napodobují lidský údiv pískáním a samotný zpěv ptáčků, který se snad v pozdější historii už nikdy nepodařilo tak krásně vytvořit.

Zajímavosti:

V Čechách vznikl dabing Sněhurky a sedmi trpaslíků ve dvojím provedení, a to v letech 1938 a 1970. Ve verzi ze 70. let zakomponovali tvůrci dabingu do zvukové dramaturgie i objektivní komentář čtený Otakarem Brouskem ml., který umožnil dětem a obecně Čechům lépe vnímat anglický text napsaný v knize na začátku a konci filmu.

5.2 Krtek

- animovaný film s kombinovanou dramaturgií a převahou imitovaného mluveného slova

Není snad nikdo, kdo by neznal kreslený večerníček o Krtkovi. Tvůrcem tohoto, i v zahraničí, slavného seriálu pro děti je režisér a animátor Zdeněk Miler. Postava samotného Krtka se vyvíjela dva roky a v průběhu vysílacích let prošla jen dvěma zásadními změnami. Odstranil se jí ocásek a zkrátil nos.

Po zvukové stránce se jednotlivé epizody trochu odlišovaly. Vybrala jsem několik z nich, na kterých se pokusím zkompletovat popis zvukové i hudební dramaturgie celého seriálu. Seriál vznikl v letech 1957 - 2002, během kterých docházelo v dramaturgiích k obměnám.

Jak krtek ke kalhotkám přišel – první epizoda z roku 1957 se nese ve zcela odlišném duchu jak epizody po ní. Objevuje se zde plně zastoupené mluvené slovo. Není imitované, je to mluvené slovo reálné, v zastoupení personifikované řeči. Ruchová stránka je složena pouze hudebními ruchy a to velmi sporadicky. Ruchů můžeme slyšet pouze 5. Symfonická hudba podbarvuje kompletně celý dvanácti minu-

tový děj. Jaroslav Křička vytvořil hudební kulisu velmi nenásilnou a nepopisnou. Objevuje se ve formě nediegetické i diegetické.

V roce 1963 vznikla epizoda Krtek a autíčko. Ruchová stránka se podstatně obohatila a to o ruchy jak reálné, tak stylizované. Mluvené slovo reálné zmizelo a nastoupila verze srozumitelná i pro ty úplně nejmenší - imitované mluvené slovo, které pak již provázelo Krtku napořád. Ovšem to právě imitované mluvené slovo, tak jak jej máme všichni v podvědomí, se zformovalo až v roce 1966 při třetí epizodě s názvem Krtek a raketa.

Miler měl dvě dcery, Kateřinu a Barboru. Ze záznamu jejich projevu, který se nahrál, když byly ještě malé, vznikla dramaturgie mluveného slova složená z citoslovců, jenž se poté už nezměnila. Jejich dětský hlasový projev a reakce byli reakcemi Krtkovými.

Hudební ruchy již nebyly tvořeny jen klasickými nástroji. Syntetické hudební ruchy zastupovaly moderní a technické prvky, které se v ději objevovaly (viz Krtkova raketa) a hudba se stávala o něco popisnější.

V roce 1969 se v epizodě Krtek zahradníkem objevilo malé ozvláštnění v hudební složce. Doposud byla hudební stránka pouze instrumentální, avšak v této epizodě se objevil zpěv, který zastupuje mluvené slovo květin.

Čím více byla obohacována ruchová stránka, tím více mohla hudba opět ustoupit do pozadí a jen podbarvovat děj (ovšem tvorba motivů pro různé situace či postavy se zachovala). Navíc se hudba stávala modernější. Orchestrální tvorba ustoupila již po druhém dílu.

Spolu s různým prostředím, ve kterém se Krtek pohyboval, se tvorba hudby obohacovala o různé nástroje a snažila se vystihnout autenticitu onoho prostředí. Příkladem je epizoda Krtek a metro z roku 1997, kde se Krtek ocitne v exotickém prostředí a v hudbě zaznívá panova flétna.

Poslední díly o Krtkovi v sobě nesou vývoj zvukové dramaturgie od samotného počátku. Stylizované, reálné i hudební ruchy, hudbu syntetickou i symfonickou, a je zde zastoupen i zpěv.

Krtkova dobrodružství přinesla české animované tvorbě mnoho úspěchů a nemalou část na tom nese skvěle vymyšlená zvuková dramaturgie, zvláště tedy ono pověstné imitované slovo, složené z autentických záznamů dětských citoslovců.

5.3 Čarodějův učeň

- animovaný film s převahou hudební složky a mluveného slova reálného ve formě komentáře

Jedním z největších fenoménů 70. let Československa se stal příběh o učni Krabatovi a jeho čarodějném mistrovi, který zná snad každý Čech (i když byl vytvořen na německou zakázku). Podle stejnojmenné knihy pro děti Otfrieda Preusslera vytvořil Karel Zeman animovaný hororový příběh Čarodějův učeň, který byl zpracován technikou ploškové animace.

Zvuková stránka tohoto filmu je částečně přizpůsobena animační technologii. Plošková animace je ve svém vizuálním zpracování poněkud „strohá“ a tomu se přizpůsobuje i dramaturgie zvuková, která nedisponuje množstvím ruchů.

Co se týče samotné ruchové složky, tak můžeme říct, že je zastoupena jak ruchy hudebními tak reálnými, avšak ruchů je zde velmi málo. Reálné ruchy se objevují pouze v zastoupení dřeva, vrzání dveří či podlahy, řezání dřeva pilou, roztočený mlýn nebo výprask holí. Jiný reálný ruch můžeme slyšet jen při rozbití džbánu, šplouchnutí vody nebo rozbití okna.

Hudební ruchy se mohou jevit i jako součást hudby. Je to hudební motiv a nebo hudební ruch? To je otázka, kterou jsem si nejednou kladla při zhlédnutí tohoto filmu. Velmi zajímavě je vytvořen hudební ruch pro gesta před magickou proměnou (spojením elektrické kytary a klavíru).

Velké zastoupení má v tomto snímku hudební složka. Symfonická hudba Františka Belfína podbarvuje celý film a v mnoha případech zastupuje funkci ruchů. Nemůžeme však mluvit o mickey mousingu. Hudba má velké emocionální hodnotu. V zastoupení jsou i dvě písně zpívané dětskými hlasy, i přesto, že jsou postavy namluveny či zastoupeny hlasy dospělými.

Luděk Munzar a Jaroslav Moučka, to jsou dvě jména, která nás provázely v tomto filmu svým hlasem. Mluvené slovo Ludka Munzara spojovalo děj a zastu-

povalo hlavní postavu učně Krabata. Zajímavé je, že Krabatův hlasový projev byl pouze ve formě subjektivního komentáře (i když se někdy obrací do přítomného času, tak je vyprávěn retrospektivně), zatím co mistrův byl veden jen v přímé řeči Jaroslava Moučky. Přímá řeč se dále objevuje ještě na pár místech a to u řezníka, učně Jury a dívky.

Komentář se může zdát v některých místech poněkud popisný, ale tato popisnost se neprojevuje navenek tak markantně právě díky indispozici ruchů.

Mluvené slovo se objevuje po celou dobu v reálné podobě až na jednu situaci. Proměněný Krabat ve vola se projevuje imitovaným mluveným slovem (s frekvenční úpravou).

Čarodějův učeň je i díky své netradiční zvukové dramaturgii skvělým počinem českého animovaného filmu. Spojení subjektivního komentáře a přímé řeči se zde podařilo spojit skvělým způsobem. Člověk, který vymyslel tuto dramaturgii byl zvukový dramaturgem na tom pravém místě. *

* Rozbor se týká české verze filmu

5.4 Ukradené Vánoce

- loutková animace s kombinovanou dramaturgií a převažující hudební složkou

Loutková animace za pomoci techniky stop motion dala vzniknout roku 1993 filmu Ukradené Vánoce. Režisérem tohoto úspěšného počínu se stal Henry Selick, který spolupracoval se scénáristou, producentem a také režisérem Timem Burtonem. Film se po žánrové stránce řadí mezi loutkový animovaný hororový komediální muzikál. V originále Nightmare before Christmas.

Denny Elfmann se stal skladatelem hudby a textů písní pro tento snímek. Text sepsal na základě veršů Tima Burtona. Hudba přechází v různých pasážích z diegetické do nediegetické a je zastoupena kompletně v celém filmu, i pod pasážemi s mluveným slovem. V obraze se někdy může zdát, že zdrojem veškeré hudby ve městě Halloween jsou tři muzikanti postávající před hřbitovem.

Mluvené slovo se objevuje ve formě reálného mluveného slova (někdy však s frekvenčními úpravami).

Ruchová stránka je tvořena velmi realisticky. Žádný krok nebo otevření dveří není ochuzen o ruch, jedná-li se o pasáže pouze s dialogy, bez písní. Ve zpěvných částech mohou být některé méně výrazné ruchy potlačeny (kroky), nebo mohou být úplně vynechány (pohyb postaviček). Převažují zde ruchy reálné. Ruchy uměle stylizované mohou někde zaznít, ale spíše jako hudební příkrasa.

Ukradené Vánoce jsou obdivuhodné spíše ve spojení samotné loutkové animace a zpěvu. Pro mě osobně samotná zvuková stránka moc nevyniká (ani dramaturgicky ani hudebně). Písně jsou složeny pro funkci postav a neobjevuje se zde žádná, která by nějak vybočovala a zůstala mi v paměti.

Zajímavosti:

Danny Elfmann je též výborný zpěvák a ve snímku se pěvecky ujal role Jacka Skellingtona.

5.5 Kuky se vrací

- kombinace hraného a loutkového filmu s převahou reálného mluveného slova a reálných ruchů

Kuky se vrací sice není animovaným filmem, ale je to dobrý a v české kinematografii vzácný film i co se zvukové stránky týče. Jan Svěrák se pustil do filmového počínu, který spojuje loutkový a hraný film.

Štáb se ujal natáčet většinu loutkových scén v reálném prostředí. Ruchová stránka měla tedy obrovskou výhodu i nevýhodu. I když byly loutky vedeny v reálném čase, tak se mohl kontaktní zvuk, při těchto scénách, použít jen z menší části. Naproti tomu si zvukaři, Jakub Čech, Juraj Mravec a Pavel Rejholec, mohli postprodukčně vyhrát s každým prasknutím větvičky, s každou reakcí lesa na danou situaci.

Ve scéně, kdy Kuky poprvé vkročí do lesa, slyšíme ruchově bohatě vytvořený les a do toho Kukyho kroky, které jsou v poměru k jeho reálné velikosti konkrétní tak, jakoby byl ve životní velikosti. Celý svět loutek je snímán ze své vlastní perspektivy

a ruchy, které vytváří loutky, jsou tomu přizpůsobeny. Jejich perspektiva, je po zvukové stránce tvořena, jakoby byla lidská.

V této scéně je zajímavý záběr s broukem, který leze po kůře stromu. I přesto, že je v prvním plánu kamery, tak je zvuk jeho dopadajících nožiček více detailní, než by normálně měl být.

Toto však vůbec neruší, naopak. Spíše to předesílá v divákovi jakýsi dojem, že se Kuky v lese nesetká s něčím obyčejným. Co se týče zvuků menších brouků, dalo by se též říct, že tvůrci užívají zvukového makro detailu a oddělují tím říši bytostí od reálného světa. Vše je navíc učebnicově rozpanorámováno.

Řekneme-li, že jsou loutkové pasáže tvořeny ruchy reálnými, myslíme tím, že jsou zde tvořeny reálnými rekvizitami. Tvůrci použili například k pádu Pytlíka ze stromu materiál, ze kterého byla loutka vyrobena tj. nechali spadnout igelit s petlahví. Ruchy autíček jsou tvořeny velmi autenticky. Každé bouchnutí plechu, otáčení kol a hlavně zvuk motoru dodávají scénám s honičkami na akčnosti.

Stylizovaných ruchů se zde objevuje málo (např. zvuk laseru), stejně tak jako imitovaného slova, které občas zaslechneme jako personifikovanou řeč u některých živých zvířat, např. motýlů. Imitované slovo se také dále objevuje jako hlas Ondrový matky z telefonu, který poslouchají bytosti ukryté v noře nebo také v podobě imitované italštiny u skupiny houbiček na rykši.

Jedinou stylizovanou pasáží se ve filmu stává scéna, kdy Ondra dostává astmatický záchvat a paralelně s tím kapitána Hergota obviňují ze zapálení lesa. Idylka lesa se rozpadá. Ve zvukové dramaturgii této scény je velmi dobře vytvořena opačná gradace. Ruchy, které jsou podbarveny hudbou, jsou postupně potlačovány a překrývány atmosférou s Ondrovým dechem. Je to vybočení z dosavadní zvukové linie. V ději nastal zlom a zvuková a kamerová složka to umocnila stylizací.

Hudební složka je zastoupena velmi decentně a to v podobě nediegetické. Nehonosný leit - motiv cimbálového sóla se objevuje i jako popěvek hlavního hrdiny. Navíc se zde setkáváme s několika opakujícími se hudebními motivy, například Pytlíků nebo honiček.

Kuky se vrací je velmi zdařilou kombinací hraného a animovaného filmu, co se celkového dojmu týče, ale já mám k němu jednu výhradu. I přes skvělou práci

s ruchy a celkovým sound designem je ve zvukové stránce něco znepokojujícího – mluvené slovo, tedy konkrétněji výběr dabérů. Jan Svěrák měl zajímavý nápad obsadit do role kapitána Hergota svého otce a do role Kukyho svého syna Ondřeje, ale jeho rozhodnutí se neukázalo jako nešťastnější volba. Zdeněk Svěrák působí, v této roli, svým vypravěčským nadáním velmi uměle a charakter a jeho hlasu a celkový výraz nekorrespondují s charakterem Hergotovy postavy. Stejně tak neladí hlas Ondřeje Svěráka s Kukym, i když je ve svém hereckém výkonu podstatně uvolněnější.

Možnou příčinou mého názoru může být i výsledný mix. Hlasy nebyly perspektivně šikovně zasazeny do prostoru a po většinu filmu ve mně vyvolávali dojem, jakoby jsem slyšela voice - over (hlavně tedy Kapitán von Hergot a Kuky). Změny intenzity hlasitosti se střídáním záběrů a prostředí byly v některých případech taktéž velmi nepatrné. Třeba byl právě toto záměr zvukařů nebo režiséra, vzhledem k tomu, že je příběh myšlený jako pohádka a v pohádkách nebo animovaných filmech se objevují komentáře, které zastupují řeč daných postav. Ve výsledku je však nezřetelné, jak tvůrci své postprodukční zpracování zamýšleli. Je to technická chyba a nebo záměr autora?

Kuky je v české kinematografii opravdu nevídaným dílem. Jak po výtvarné a kamerové stránce, tak po zvukové. Zvuková dramaturgie je tvořena jako u hraného filmu, reálnými ruchy a reálným mluveným slovem s dialogy, a právě toto tvoří s animací kontrast, který funguje.

Zajímavosti:

Zvukaři ve filmu třikrát použili Wilhelm Scream^[1]. Zřetelně je slyšet v pasáži, kdy jede Kuky s Hergotem v autě a z jejich kapoty spadne brouk nebo při pádu motýla, kterého sestřelí jeden z Pytlíků ohnivou koulí.

^[1] Wilhelm Scream – filmový výkřik, který se začal užívat v USA v 50. letech 20. století. V roce 1951 byl použit poprvé ve filmu Distant Drums a později také ve Hvězdných válkách a různých počítačových hrách.

ZÁVĚR

Zvuková tvorba je velmi kreativní proces, který se v průběhu let vyvíjel jak po stránce technické tak i po stránce dramaturgické. Historie tohoto oboru je velmi pestrá a neměla by se opomíjet. Tvůrci nám v předešlých letech zanechali množství podnětů k další tvorbě, které naštěstí do budoucna nezůstaly nepovšimnuty a tak mohly dotvářet rozvojovou linii zvuku i nadále.

Věřím, že práce obohatí neznalého čtenáře o vědomosti v oblasti historie zvukové tvorby, a že jej tento obor při nejmenším zaujme.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Dutka, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: minimum z historie české animace. 2., rozš. vyd. V Praze : Akademie múzických umění, 2006. 137 s. ISBN 80-7331-069-4
- [2] Benešová, Marie; Urc, Rudolf. Dejiny animovaného filmu. 1. vyd. Bratislava : Vysoká škola múzických umení, 1995. 177 s. ISBN 8085182394.
- [3] Filmová hudba od nápadu po soundtrack, Grečnár Ján, Bratislava, ÚHV SAV 2005
- [4] Beauchamp, Robin Designing sound for animation, vyd. Newnes, 2005 (online), eBook ISBN 9780080491103
- [5] Urc Rudolf, Animovaný film, vyd. Osveta v Martine, 1980
- [6] <http://www.oldmics.cz/>, obázky dostupné z této internetové stránky, informace (online)
- [7] <http://www.publib.upol.cz/>, informace (online)
- [8] <http://www.filmsound.org/>, informace (online)
- [9] <http://www.nfa.cz/>, informace (online)
- [10] <http://www.kratkyfilm.com/>, informace (online)
- [11] <http://www.britanica.com/>, informace (online)

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

[1,2,3] Vysvětlivky pod čarou

tzv. Tak zvané/zvaně

* Poznámka pod čarou

př. Příklad

SEZNAM OBRÁZKŮ

OBR. 1. UHLÍKOVÝ MIKROFON OD FIRMY ERICSSON.....	13
OBR. 2. UHLÍKOVÝ MIKROFON OD FIRMY RONETTE.....	13