

Komparace výrazových prostředků zvukové složky v animované a hrané tvorbě

BcA. Ann Kuznetzova

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Ann Kuznetzova
Osobní číslo:	K20120
Studijní program:	N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Zvuková skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	<p>1. Teoretická část: Komparace výrazových prostředků zvukové složky v animované a hrané tvorbě</p> <p>2. Praktická část: Zvuková skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo zvuková skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo rozhlasový feature – umělecký rozhlasový dokument (osoba, událost) v délce 20 minut. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování</p>

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Zvuková skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Zvuková skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Rozhlasový feature – umělecký rozhlasový dokument (osoba, událost) v délce 20 minut. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o diplomové práci studenta“.

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

1. Teoretická část:

Zvuk jako výrazový prostředek v žánrech drama, komedie a horor

2. Praktická část:

Zvuková skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

- BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6.
- DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- SYROVÝ, Václav a Milan GUŠTAR. Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky. 3. vydání. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016. ISBN 978-80-7331-383-8.
- THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.
- KLUSÁKOVÁ, Veronika. Dějiny českého animovaného filmu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. ISBN 80-244-1497-X.

Vedoucí teoretické části: **prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:01.05.2023.....

Jméno a příjmení studenta:Ann Kuznetzova.....
.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se věnuje komparaci zvukové složky a jejích prvků v hraném a animovaném filmu na základě analýzy původních animovaných filmů studia Disney a jejich hraných adaptací jakožto *Dumbo*, 1941 (rež. B. Sharpsteen) a 2019 (rež. T. Burton), *Kniha džunglí*, 1967 (rež. W. Reitherman) a 2016 (rež. J. Favreau) a také *Kráska a zvíře*, 1991 (rež. G. Trousdale, K. Wise) a 2017 (rež. B. Condon). Navíc nahlíží do rozvoje a celkového významu zvuku v rámci produkce animované tvorby studia Walt Disney a do současného trendu hraných adaptací.

Klíčová slova: animovaný film, hraný film, zvuková dramaturgie, hraná adaptace, Walt Disney, zvuk ve filmu, *Dumbo*, *Kniha džunglí*, *Kráska a zvíře*.

ABSTRACT

This thesis is devoted to the comparison of the sound component and its elements in live-action and animated films based on the analysis of both original animated Disney films and their live-action remakes such as *Dumbo*, 1941 (dir. B. Sharpsteen) and 2019 (dir. T. Burton), *The Jungle Book*, 1967 (dir. W. Reitherman) and 2016 (dir. J. Favreau) as well as *Beauty and the Beast*, 1991 (dir. G. Trousdale, K. Wise) and 2017 (dir. B. Condon). Moreover, it studies the development and the general role of sound in the film production of the Walt Disney studio in addition to the current trend of their live-action remakes.

Keywords: animated film, live-action film, sound dramaturgy, remake, Walt Disney, film sound, *Dumbo*, *The Jungle Book*, *Beauty and The Beast*.

Chtěla bych upřímně poděkovat vedoucímu této diplomové práce prof. Ing. Jánů Grečnárůvi, ArtD. za odborný přístup, cenné rady a připomínky, za podporu, vstřícnost a trpělivost během celého procesu jejího vzniku.

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

OBSAH

ÚVOD.....	12
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 ZVUK V HRANÉM A ANIMOVANÉM FILMU.....	15
1.1 MLUVENÉ SLOVO	15
1.2 RUCHY	16
1.3 ATMOSFÉRY	17
1.4 HUDBA	17
2 DISNEY A ZVUK	19
2.1 VÝVOJ ZVUKU V TVORBĚ STUDIA WALT DISNEY	19
2.2 TREND HRANÝCH ADAPTACÍ.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	25
3 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ	26
4 DUMBO.....	28
4.1 ANIMOVANÝ FILM, 1941	29
4.1.1 Hudba	29
4.1.2 Mluvené slovo	30
4.1.3 Ruchy	30
4.1.4 Atmosféry.....	31
4.2 HRANÁ ADAPTACE, 2019.....	32
4.2.1 Hudba	32
4.2.2 Mluvené slovo.....	33
4.2.3 Ruchy	33
4.2.4 Atmosféry.....	34
5 KNIHA DŽUNGLÍ.....	36
5.1 ANIMOVANÝ FILM, 1967	37
5.1.1 Hudba	37
5.1.2 Mluvené slovo	38
5.1.3 Ruchy	39
5.1.4 Atmosféry.....	39
5.2 HRANÁ ADAPTACE, 2016.....	40
5.2.1 Hudba	40
5.2.2 Mluvené slovo	41
5.2.3 Ruchy	41
5.2.4 Atmosféry.....	42
6 KRÁSKA A ZVÍŘE	43
6.1 ANIMOVANÝ FILM, 1991	44
6.1.1 Hudba	44

6.1.2	Mluvené slovo	45
6.1.3	Ruchy	45
6.1.4	Atmosféry	46
6.2	HŘANÁ ADAPTACE, 2017	47
6.2.1	Hudba	47
6.2.2	Mluvené slovo	47
6.2.3	Ruchy	48
6.2.4	Atmosféry	49
7	ZÁVĚRY ANALÝZY	50
	ZÁVĚR	52
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	55

„Všechno, co si někdo dokáže představit, může někdo uskutečnit.“

Jules Verne

ÚVOD

Audiovizuální svět je jako oceán. Může být donekonečna zkoumán ze všech možných stran, ale za obzorem bude vždy čekat něco nového, něco, co si člověk dříve ani neuměl představit. Ohromuje, láká, promlouvá k nám, lidem. Připomíná, že jsme více, než si často myslíme, protože dokážeme objevovat a expandovat, ale zároveň – paradoxně – že jsme pouze nepatrnou částí nekonečna.

Filmový průmysl jako takový je založen na tom, že krok za krokem vynalézáme něco nového – ať už jsou to samotné příběhy, nebo dříve neprobádané způsoby, jak zintenzivnit divácký zážitek z již dávno známých příběhů pomocí technologického vývoje. Když se ale po pár letech ohlédneme zpět, zjistíme, že toho čím dál víc potřebujeme. Čím dál více se pro diváka takzvané „zázraky“ stávají naprostou samozřejmostí a někdy dokonce nudou. Tato tendence je výrazná a nevyhnutelná – ovlivňuje celý filmový průmysl až do těch nejmenších detailů.

Proto bych se chtěla zaměřit na výzkum konkrétního – občas opomíjeného, ale v žádném případě ne méně důležitého – filmového prvku, kterým je zvuková složka, a to v kontextu zkoumání postupů tvůrců několika dob, s ohledem na technologický pokrok a proměny jejich vizí.

V praktické části práce na základě analýzy animovaných filmů studia Walt Disney z různých časových úseků minulého století (*Dumbo*, 1941; *Knihy džunglí*, 1967; *Kráska a zvíře*, 1991) a jejich stejnojmenných hraných adaptací z let 2019, 2016 a 2017 zjistím, čím se liší jejich zvuková dramaturgie, v čem se prolíná a proč tomu tak je.

V teoretické části práce se věnuji užšímu pohledu na součásti zvukové složky s vysvětlením jejich rolí, specifik, vlastností a propojení mezi nimi v hraném i animovaném filmu v průběhu jeho tvorby. Navíc akcentuji nejzásadnější rozdíly mezi těmito prvky a vyžadovanými postupy práce s nimi ve zmíněných druzích audiovizuálního díla. Obzvláště se zaměřuji na současný trend hraných adaptací, na jeho původ, principy zpracování, produkční motivaci a perspektivu do budoucna.

V závěru teoretické části zkoumám, jakými způsoby se vyvíjel a proměňoval zvuk ve smyslu technologickém i kreativním v rámci animované tvorby studia Walt Disney, jaký vliv měla ta která změna na jeho posun a zároveň i význam v rámci celosvětového úspěchu.

Pro mě, jakožto pro mistryni zvuku a hudební skladatelku, má zvolené téma diplomové práce velký přínos z profesního hlediska. V rámci své kariéry bych se ráda zaměřila na kreativnější práci se zvukovou složkou v animovaných projektech na postprodukčním pracovišti.

K získání dostatečné kompetence pro tuto práci je mimo jiné třeba se dobře orientovat v kontextu specifik zvukové tvorby jako takové s hlubším chápáním její schopnosti ovlivnit finální verzi díla a také vědět, jak podstatné je umět najít vhodné způsoby pro dosažení toho nejlepšího výsledku. Svoji diplomovou práci tak vnímám jako důležitý krok v profesním rozvoji, jenž mi v životě umožní otevřít nové, doposud neobjevené dveře.

V osobní rovině jde navíc také o příležitost ponořit se zpátky do mikrosvětů, které jsou blízké mému srdci a mají příchut' bezstarostných víkendových večerů s rodinou u televize.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ZVUK V HRANÉM A ANIMOVANÉM FILMU

„Zvuky jsou palivem, které krmí výsledek.“¹

David Lynch

Film čili audiovizuální dílo jako takové se skládá ze dvou částí – auditivní a vizuální. Každá z nich má svoji půlku filmového „území“, přičemž se jejich role mohou organicky měnit v závislosti na konkrétních situacích. V žádném případě však ani jedna část bez té druhé nikdy nebude fungovat. Proto jsou v audiovizuálním díle napevno spojená v jednom.

Auditivní neboli zvuková složka filmu se snaží „vytěžit“ maximum z možností zvukových vln pro ovlivnění divákova zážitku skrze jeho sluch. Jejím záměrem je podpořit vizuální složku, dodat jí směr tím, že podsvítí tmavé uličky děje a pomůže jim nabýt jedinečného tvaru a významu.

Zvuková složka, ať už v hraném nebo animovaném filmu, má svoje základní pilíře, kterými jsou mluvené slovo, ruchy, atmosféry a hudba.

1.1 Mluvené slovo

Mluvené slovo či mluvená řeč je zvukovým prostředkem pro sdílení konkrétnějších informací v rámci filmového příběhu pomocí hlasu a jeho výrazových prostředků. Těmi jsou intonace, přízvuk, pauzy, tempo, dynamika a barva. Hlavními druhy mluveného slova ve filmu jsou dialog a komentář.²

V *hraném filmu* je mluvené slovo zpravidla nahrávané synchronně s obrazem, v některých případech se nahrává ve studiu během postprodukce – zejména, když jde o mimoobrazový komentář, nebo když zvuk z místa natáčení není použitelný a vyžaduje náhrady. Problémem v takovém případě je, že pro herce je velmi náročné docílit takové autenticity, jaké dosáhl během původní akce. Divák hraného filmu je citlivý vůči tomu, co vidí a slyší, a proto jsou obě dvě složky – vizuální i zvuková – „limitované“ mírou přirozenosti.

V *animovaném díle* je širší škála možností a cest k využití mluveného slova, jelikož už od počátku tvorby jde o uměle vytvořenou realitu, jejíž pravidla si tvůrci určují sami.

¹ Filmmaker David Lynch and John Neff. *Painting Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynchnet.com/articles/bug.html>.

² BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6, str. 19.

Některé filmy jsou např. zcela založené na použití citoslovcí, jako v případě série *Krtek*, 1957-2002, a je to zkrátka něčím, co divák vnímá jako „přirozené“ pro danou filmovou realitu. Netrápí nás příliš otázka, proč postava komunikuje takovým způsobem.

Co se týče hereckého aspektu, výhodou animovaných filmů je, že při castingu nezáleží na vzhledu herce, ale pouze na tom, jak umí ovládat hlas. Navíc, jak poznamenal E. Dutka, „*zatímco živý herec vždy omezuje vytvářený charakter na fotografický obraz sebe sama, animovaný aktér je vždy jenom nakreslený či uměle vymodelovaný (...) a svou ‚umělou‘ (výtvarně odvozenou) podobou je již obecným typem a stejně jako jeho animovaná akce je zkratkovou stylizací akce reálné.*“³ Tento fakt má ale i svou opačnou stranu, kdy je herecký projev limitován výrazy kreslených postav, které nemohou dosáhnout výrazů reálné akce.

1.2 Ruchy

Ruchy nazýváme zvuky, které dokreslují filmovou realitu, detailněji do ní uvádí diváka a obecně hrají roli vodítek příběhu. Z mnoha jejich funkcí bych zdůraznila určení míry reálnosti nebo nereálnosti vůči obrazu. Reálnými ruchy mohou být kroky, rozbití okna, bublání vody, tedy takové, které mají i reálný zdroj, zatímco umělými jsou například digitálně vytvořené robotické zvuky, aj.⁴

V *hraném filmu* se opět vracíme k významu míry přirozenosti každého jednotlivého zvukového prvku, což souvisí s očekáváním diváka slyšet zvuky ve spojitosti s obrazem takové, jak je zná ze svého života. Jde o charakter znění určitých předmětů. Každý z nás si dokáže vybavit např. zvuk psaní obyčejné tužky na papíru, jenž se liší od zvuku psacího pera. Paradoxem je, že i pro dosažení přirozeného působení ruchů tvůrci vynakládají mnoho úsilí. Někdy materiál natočený simultánně s obrazem zní méně reálně než výsledek zpracovaný a stylizovaný v postprodukcii.

U *animovaného filmu* máme opět mnohem více možností a variací využití ruchů, protože jde o jakési automatické přizpůsobení diváka vůči kreslené akci, u níž toleruje odchylky od skutečného charakteru zvuku. Navíc se můžeme často setkat s tím, že jsou ruchy nahrazeny jinými prvky, například hudebními nebo ruchy odlišného charakteru, které nesou určitý metaforický význam (viz konkrétní příklady v analytické části práce).

³ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4, str. 43-44.

⁴ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6, str. 26.

1.3 Atmosféry

Atmosféra je zvukovým prvkem, který vytváří, dotváří a celkově charakterizuje prostředí v jednotlivých filmových scénách. Může do sebe zahrnovat ostatní složky zvuku nebo je kombinovat a různě zasazovat do prostoru (např. v menze slyšíme hlasy v pozadí, vrzání židlí, cinkot nádobí), a to za účelem hlubšího zapojení diváka do zobrazovaného filmového mikrosvěta.⁵

Z hlediska zvukové dramaturgie *hraného filmu* tvůrci dbají na přirozené působení zobrazovaných prostředí, čehož nemusí vždy dosáhnout pouze jednou vrstvou atmosféry. Například pro scénu odehrávající se na vesnici za deštivého počasí se mohou spolu s deštěm použít zvuky hospodářských zvířat v dálce, smích hrajících si dětí, ptačí zpěv apod. I charakter samotného deště bude samozřejmě záviset na obsahu daného záběru a povrchů, kam kapky dopadají.

Mohou nastat i situace, kdy se atmosféra záměrně stylizuje a zobrazuje např. subjektivní pohled postavy – příkladem jsou válečné filmy, kdy nastane výbuch a postava se dostane do jakési „bublíny“ s výrazně potlačenými zvuky z okolí, zatímco do popředí vystoupí dunivý tón.

Animovaný film má vůči hranému velkou výhodu z hlediska způsobu využití atmosfér. Jednak se mohou vrstvit atmosféry přirozených prostředí, ale je zde více možností pro zvukové dokreslení té dané filmové reality a dodání dalších stylizovaných prvků. Tuto roli v určitých případech přebírá i hudba (podrobněji viz další podkapitola). Plasticita zvuku v animovaném filmu je zcela podřízena tvůrci a jeho kreativnímu přístupu.

1.4 Hudba

Hudba jako součást zvukové složky filmu může mít podobu zpívané nebo instrumentální skladby, ale také jednotlivých prvků, které na první pohled do této kategorie nespádají. U zpívané skladby nese navíc dramaturgickou funkci i její text; instrumentální hudba se většinou využívá jako podkres celkové nálady scény.

⁵ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6, str. 48.

Hudba může být diegetická (její zdroj se nachází přímo v zobrazovaném filmovém prostředí), nebo nediegetická (hudební podkres děje bez vizuální vazby na konkrétní zdroj).⁶

Když skládáme hudbu pro film, musíme dbát na to, které hudební nástroje používáme, jakou mají barvu, hlasitost a charakter zvuku, a dále jestli rytmus hudby není v rozporu s ostatními rytmickými elementy zvuku, jako jsou např. tikot hodin, tleskání apod. Hudba, jakožto prvek, jenž má velký vliv na emoce diváka, může nejen utvářet náladu scén, vystihovat duševní rozpoložení hrdiny, ale také přinášet napětí včetně tvoření kontrapunktů s vizuální složkou. Jde o vyvolávání protikladných emocí mezi tím, co se odehrává v obraze, a tím, co v tutéž chvíli slyšíme.

Hudba jako taková je schopna ovlivňovat diváka na opravdu hluboké úrovni, a tím pádem může někdy vypovědět více než obraz a mluvené slovo. To se týká ve stejné míře *hraného* i *animovaného filmu*.

V případě *animovaného filmu* však hudba umí nahradit ruchy, atmosféry, a dokonce i mluvené slovo. Tvorba Walta Disneye je v tomto směru názorným příkladem. V *hraném filmu* se naopak můžeme častěji setkat s využitím diegetické hudby, která je náležitě zařazena do prostředí společně s ostatními zvukovými prvky.

Je třeba poznamenat, že u *animovaného filmu* často nastává situace, kdy jsou hudba nebo mluvené slovo nahrány dříve, než se nakreslí obraz. Nastavují tak temporytmus daného díla a slouží jako vodítko k charakterizaci postav a celkovému výrazu děje.

Z celé této kapitoly vyplývá, že je zásadní, aby se zvuková a vizuální složka ve výsledném díle přirozeně spojovaly v divákově vnímání zobrazované filmové reality, ať už je ztvárněna jakkoli. Stejně tak by se od sebe neměly oddělovat samotné zvukové prvky, jelikož jde o soustavu, která musí fungovat jako celek. Je třeba dbát na jejich charakter, funkčnost a celkovou vhodnost využití v rámci jednotlivých příběhů.

⁶ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6, str. 24.

2 DISNEY A ZVUK

„Příběh... musí být považován za srdce byznysu.“⁷

Walt Disney

2.1 Vývoj zvuku v tvorbě studia Walt Disney

Studio Walt Disney má za sebou dlouhou historii vývoje, výroby a distribuce filmů od počáteční animace až k současným hraným filmům. V současnosti tato společnost zastřešuje celou řadu firem zabývajících se filmovou a televizní produkcí, jako jsou například Miramax nebo The Walt Disney Studios. Pod ně spadá několik filmových a televizních produkcí, jako jsou Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Lucasfilm a Marvel Studios, jež každoročně přinášejí nespočet kvalitních filmových premiér.⁸ Disneyho příběhy a postavy se postupem času staly součástí moderní mytologie, a samotná produkční společnost momentálně patří mezi největší mediální a zábavní korporace světa; působí jako tzv. impérium animovaných a hraných pohádkových filmů. Jak řekl J. Zipes, „*společnost Disney si až do současnosti dokázala udržet tržní tlak na pohádkové filmy. Každý jiný filmař, který se snažil adaptovat pohádku pro filmové plátno, ať už animací nebo jinými prostředky, se musel poměřit s disneyovským standardem a pokusit se ho překročit!*“⁹

Filmový zvuk spolu se svými technologickými aspekty začal svůj aktivní vývoj ve 30. letech 20. století, a to se týká i animované tvorby, která je celkově mladším druhem umění než tvorba hraná. V roce 1927 vynálezce Thomas Edison poznamenal: „*Nemyslím si, že mluvící pohyblivý obraz bude někdy úspěšný ve Spojených státech.*“¹⁰ Jak se říká, bod největšího odporu může být právě tou příležitostí pro výrazný krok kupředu, pokud se člověk odváží ho učinit. Dovolím si uvést ještě jednu citaci, tentokrát E. Dutky: „*Teprve zvuk ve filmu začal odlišovat Disneye od ostatních amerických animátorů.*“¹¹

⁷ LAZARESCU-THOIS, Laura. *From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation* [online]. 11.05.2020 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/sound.2018.0117>.

⁸ Walt Disney Company [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://thewaltdisneycompany.com/>

⁹ ZIPES, Jack. Breaking The Disney Spell [online]. In: . [cit. 2023-04-27]. Dostupné z: <https://www.bartleby.com/essay/Breaking-the-Disney-Spell-F3PTVKE36YYS>.

¹⁰ HOLT, Nathalia. The Surprising Role Walt Disney Played In The Advancement Of Technicolor And Surround Sound In Movies. Forbes [online]. 09.01.20 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/quora/2020/01/09/the-surprising-role-walt-disney-played-in-the-advancement-of-technicolor-and-surround-sound-in-movies/?sh=4cbd793520b0>.

¹¹ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0, str. 24.

Dutka naráží na přelomový film *The Steamboat Willie*, 1928, jehož tvůrce udělal onen významný krok do neznáma, zcela novým směrem, jehož se jeho kolegové neodvážili. „*The Steamboat Willie ještě neměl být zvukovým filmem. Původně se nijak nelišil od grotesek natáčených v jiných studiích a byl proponován jako další němý „kratás“ . Avšak s vynálezem filmového zvuku Disney výrobu Willieho zastavil a rozhodl se okamžitě zkusit, jak se kreslené postavy a jejich animovaný pohyb budou snášet se zvukem. Tak vznikl první zvukový kreslený film a také první obrovský Disneyův úspěch! Poprvé s postavičkou Myšáka Mickeyho! Spojení hudby a animovaného pohybu dovedlo Walta přes 72 Silly Symphonies až k celovečerní Fantasi, 1941.*“¹²

Z technologického hlediska zde byl využit tzv. Phonofilm systém, jenž poskytoval přesnou synchronizaci zvuku s obrazem, nezávislou na nastavení filmového projektoru, prostřednictvím použití společného nosiče.¹³

Od té doby Disney povzbuzoval své zaměstnance, aby studovali dějiny hudby, různé hudební skladby a nástroje. Uvědomil si totiž, že přidáním zvuku a hudby k obrazům došlo k radikální změně diváckého vnímání: zdánlivě „neškodné“ obrazy mohou zprostředkovat emoce, jsou-li doprovázeny zvukem. Tvůrce uznal, že „*hudba má ohromnou sílu.*“¹⁴

Ve srovnání s mnoha jinými soudobými tvůrci, kteří následovali jeho příkladu a používali zvuk ve svých animovaných filmech, Disney nepracoval s hudbou pouhým spojením s hotovým nakresleným obrazem. Naopak postavil kolem hudby celé taneční a zpívané sekvence a přizpůsobil zvuku pohyby postav. Krátké hudební filmy *Silly Symphonies*, 1929-1939 byly výchozím bodem pro budoucí tvorbu studia, ve které hudební doprovod hraje zásadní roli.¹⁵

Disneyho prvním celovečerním filmem je *Sněhurka a sedm trpaslíků*, 1938. Hudba se v něm stala zásadním prvkem integrovaným do vyprávění. Disney požádal skladatele Franka Churchilla, aby dialogy měly přirozený přechod do melodií, čímž chtěl seznámit publikum s novým způsobem využití hudby v animovaném filmu.

¹² DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0, str. 24.

¹³ Фонофильм Фореста. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC_%D0%A4%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0.

¹⁴ LAZARESCU-THOIS, Laura. *From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation* [online]. 11.05.2020 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/sound.2018.0117>.

¹⁵ Tamtéž.

Například ve scéně, kdy Sněhurka stojí u studánky obklopena holubicemi a mluví s nimi, její slova zapadají do rytmu melodie, což působí natolik přirozeně, že si to divák ani neuvědomuje. Dílo se stalo přelomovým v rámci vývoje zvukových efektů a samotné zvukové složky ve filmové (zvláště animované) tvorbě.¹⁶

Film *Fantasia*, 1940, v němž je obraz zcela podřízen zvuku, se stal dalším trhákem a dosáhl skvělých úspěchů i díky Fantasound, což je raný systém tzv. *surround sound* (prostorového zvuku).¹⁷ Byl to první komerční animovaný film promítaný ve stereu, jehož výroba trvala 3 roky a tým tvůrců se skládal z více než 1000 lidí.¹⁸

Významným projektem se stal poslední film dokončený za života Walta Disneye. Jde o hraný hudební film s prvky animace s názvem *Mary Poppins*, 1964, který sám tvůrce považoval za vrchol své práce.¹⁹ Dílo obsahuje všechny složky určující tehdejší tvorbu studia Disney: hudbu, speciální efekty, animaci a příběh plný humoru a srdečnosti. Hudební složka byla posunuta na novou úroveň – každá píseň ve filmu dokonale zapadá do kontextu a vyjadřuje emoce a myšlenky, které nebyly vyjádřeny skrz dialogy. Skladatel Bob Sherman poznamenal, že „*skládat hudbu pro Mary Poppins byl skladatelský sen. Každá písnička, kterou jsme vytvořili, měla svůj účel a důvod, ať už jde o charakterizaci postav nebo o děj jako takový.*“²⁰ Tento příklad spolupráce poukazuje na to, že za úspěšným rozvojem zvukové složky filmů stojí nejen sám Disney, ale i schopní lidé z jeho týmu.

Za zvláštní zmínku stojí James MacDonald – ruchař, hlasový herec, hudebník a dirigent. Právě on dostal roli vedoucího oddílu zvuku v rámci produkční společnosti Disney a značně přispěl procesu objevu kouzelné audiovizuální syntézy.²¹ Vyvinul mnoho originálních zvukových efektů, například motor cirkusového vlaku Casey Jr. z filmu *Dumbo*, 1941.²²

¹⁶ LAZARESCU-THOIS, Laura. *From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation* [online]. 11.05.2020 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/sound.2018.0117>.

¹⁷ GABLER, Neal. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. Vintage Books. ISBN 9780679757474, str. 309-10.

¹⁸ The Walt Disney Company. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company

¹⁹ LAZARESCU-THOIS, Laura. *From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation* [online]. 11.05.2020 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/sound.2018.0117>.

²⁰ Tamtéž.

²¹ James MacDonald, 84, Mickey Mouse's Voice. In: *The New York Times* [online]. [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1991/02/08/obituaries/james-macdonald-84-mickey-mouse-s-voice.html>.

²² *Disney Family Album #4-Jimmy MacDonald* [online]. [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140206075245/http://www.youtube.com/watch?v=SejPFUnyKtc>.

Jako hlasový herec se MacDonald podílel nejen na namluvení postavy celosvětově známého Myšáka Mickeyho a Chipa ze seriálu *Rychlá rota*, 1989-1990, ale také například provedl první testovací jódlování pro trpaslíky ve filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků*, 1937.²³

Pokrok animované tvorby byl od počátku doprovázen průlomem ve zvukových postupech. První animované zvukové filmy Disneye se staly výchozím bodem pro vývoj vedoucí až k současným technologiím jako 3D animace a mnohokanálové zvukové systémy, např. Dolby Atmos.

Disneyho nedostatek hudebního vzdělání mu nezabránil v produkci filmů, které výrazně ovlivnily vztah mezi animací a zvukem. Studio Walt Disney se stalo značkou pro animované filmy a zanechalo dědictví inspirativních děl, které vedly k efektivnímu využití zvukové složky pro vyprávění nespočtu příběhů a provádění diváků novými světy plnými uchvacujících zážitků. Jeho tvorba je povzbuzující, plná naděje a promlouvá ke všem generacím – dětem i dospělým, nebo spíše k vnitřnímu dítěti, které v sobě každý máme.

2.2 Trend hraných adaptací

„Každé umělecké dílo je předem odsouzeno k nekonečnému množství interpretací, které autor nemá možnost ovlivnit.“²⁴

Umberto Eco

Hraná adaptace animovaného díla spadá pod anglický pojem „remake“, jenž je obecně považován za film vycházející z již existujícího díla, obvykle s menšími nebo většími zásahy do děje, hereckého obsazení, prostředí nebo formy a někdy také jazyka a žánru.²⁵

Filmový teoretik Thomas Leitch poznamenává, že se remaky obecně snaží oslovit řadu různých diváckých skupin: ty, které nikdy neslyšely o původním filmu; ty, které o filmu slyšely, ale neviděly jej; ty, které viděly film, ale nepamatují si jej; které viděly originál

²³ *Disney Family Album #4-Jimmy MacDonald* [online]. [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140206075245/http://www.youtube.com/watch?v=SejPFUnyKtc>.

²⁴ *RE M. odborný e-zin studentů oboru Teorie interaktivních médií* [online]. [cit. 2023-05-05]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/45040868-Re-m-odborny-e-zin-studentu-oboru-teorie-interaktivnich-medii.html>

²⁵ NEALE, Steve. *Sequels, Series, and Remakes* [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Sequels-Series-and-Remakes-REMAKES.html>.

a líbil se jim, a tak dále. Většina remaků se snaží být srozumitelná i pro diváky, kteří původní dílo nikdy neviděli, a zároveň poskytnout nový zážitek těm, kteří původní film znají.²⁶

Většina nejúspěšnějších filmů studia Disney je založena na základě dříve vytvořených děl jiných médií, jako jsou knihy (např. *Medvídek Pú*, *Knihy džunglí*), divadelní hry (např. *Petr Pan*, *Lví král*) a pohádky (*Ledové království*, *Kráska a zvíře*). I když sám Walt Disney věřil v sílu technologií,²⁷ přednost měl kreativní přístup a vkládání hlubšího přesahu do ztvárňovaných příběhů – takového, který by zasáhl do hloubky diváckých pocitů. Potvrzují to i slova Edgara Dutky: „[Disney] vědomě usiloval o stále perfektnější, a tedy přesvědčivější kreslířské i animační vypracování psychologie postav, aby se i antropomorfizované zvířecí charakterystiky staly lidsky věrohodné a umožňovaly vtáhnout diváka hlouběji do děje, aby se do něho vcítil, jako se divák vcítil do příběhu hraného.“²⁸

Od devadesátých let, kdy filmový průmysl převážně ovládly digitální technologie, se o znovuzpracování původních animovaných filmů jedná spíše jako o marketingové strategii studia Disney. Úspěch hraných adaptací se předpokládá právě na základě oblíbenosti originálů u diváků po celém světě. Tím pádem se důraz klade spíše na zcela nové audiovizuální postupy zpracování díla, než na jeho obsah či scénář.

Animované filmy Disney z minulého století jsou divácky oblíbené hlavně díky své jednoduchosti, a řekla bych, že v sobě mají jakési kouzlo, které přesahuje hranice definic a promouvá k divákovi skrze každý ručně kreslený záběr, příběhovou linku, prostředí i postavy. Jiří Kubíček uvažuje, že „to, co je na těchto animovaných filmech přitažlivé a úspěšné – tedy účinné – není skutečnost, že byly vytvořeny na počítačích, tedy jejich technologie, ale estetika. A ta není nijak specificky počítačová, ale disneyovská. Jinými slovy: diváka nepřivádí do kin počítače, ale Disney.“²⁹

²⁶ NEALE, Steve. Sequels, Series, and Remakes [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Sequels-Series-and-Remakes-REMAKES.html>.

²⁷ HOLT, Nathalia. The Surprising Role Walt Disney Played In The Advancement Of Technicolor And Surround Sound In Movies. Forbes [online]. 09.01.20 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/quora/2020/01/09/the-surprising-role-walt-disney-played-in-the-advancement-of-technicolor-and-surround-sound-in-movies/?sh=4cbd793520b0>.

²⁸ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0, str. 24.

²⁹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8, str. 21.

Myslím si, že je naprosto přirozené, když se názory diváků, včetně filmových kritiků, výrazně liší. Avšak u hraných adaptací filmů studia Disney jsou obzvláště protikladné – většinou vyvolávají buď jednoznačně pozitivní, nebo jednoznačně negativní reakce, a tím pádem se jedná o začarovaný kruh sporu.

Někdo vnímá hrané adaptace jako příležitost „dotknout se“ svého dětství skrze příběhy, které zná skoro nazpaměť. Jiného může remake hluboce urazit, protože pro něj Disneyova klasika animované tvorby nabývá až „sakrálního“ a kanonického významu, u něhož jsou jakékoli další zásahy nepotřebné a/nebo nevhodné.

Studio Disney bude v produkci hraných adaptací pokračovat, alespoň v nejbližší budoucnosti – o tom svědčí ohlášené premiéry, například *Sněhurka a sedm trpaslíků* na rok 2024, *Zvonilka*, 2025, 2. část *Knihy džunglí*, 2026; plánuje se dokonce hraná adaptace filmu *Bambi*.³⁰ Dá se předpokládat, že se vývoj trendu nezastaví, dokud neopadne divácký zájem a tvůrci nepřestanou mít dostatečně motivující příjem. Není však jasné, co se stane v momentě, kdy se generace vystřídají a kultovní animované filmy již přestanou být tím kánonem, na kterém lidé vyrůstali – a tedy se vytratí emoční pouto. Je možné, že nadčasové příběhy budou žít dál svým životem, i když poněkud „deformovaným“. Možná budou nahrazené těmi novými.

Nicméně pevně věřím, že to, co Walt Disney společně se svým týmem dokázal vybudovat během minulého století ve světě animované tvorby, vždy bude protékat čistým proudem do nespočtu audiovizuálních děl tvůrců nových generací.

³⁰ IMBD [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/list/ls069196201/>.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ

Výběr jednotlivých filmů pro analýzu zvukové složky v první řadě vychází z let jejich realizace, aby bylo možné sledovat vývoj a proměny ve zpracování zvuku mezi samotnými animovanými filmy. Analýza tak prakticky ilustruje, jak se konkrétně projevovaly technologie v procesu svého vývoje a jak ovlivňovaly zvukovou dramaturgii děl. Méně zásadním kritériem pro výběr filmů, které ale rovněž bylo třeba vzít v úvahu, jsou zajímavá fakta a jedinečnosti jednotlivých snímků, jež staví daná díla do nového světla.

Film *Dumbo* je jediným filmem studia Disney, ve kterém hlavní hrdina nikdy nepromluví, a jeho produkce si vyžádala menší finanční i časové náklady než jakékoliv jiné dílo studia. *Knihy džunglí* má své kouzlo v tom, že jde o poslední projekt, na němž se Walt Disney osobně stihl podílet před svou smrtí 15 prosince 1966.³¹ A nakonec *Kráska a zvíře* byl prvním animovaným filmem v historii, který překročil hranici 100 milionů dolarů v amerických kinech, a zároveň prvním animovaným filmem nominovaným na Oscara v kategorii nejlepší film.

Co se týče výběru hraných adaptací, práce se věnuje současnému trendu, a tedy cílí na více méně úzký časový úsek distribuce (vybrané hrané adaptace vznikly v rozpětí 4 let), který navíc jasněji ukáže technologický pokrok vůči původním animovaným filmům. Například u *Knihy džunglí* vznikla první hraná adaptace v roce 1994, což sice znamenalo značný technologický pokrok oproti animovanému originálu z roku 1967, ale pro účely této práce lépe poslouží hrané adaptace posledních deseti let. K analýze byla tedy zvolena novější adaptace z roku 2016.

Následující analýza je zaměřena na postupy, které byly využívány ve starších animovaných filmech studia Walt Disney v rámci zvukové dramaturgie, objasní, jak a proč se měnily napříč roky, a ukáže, jak jsou vnímány optikou současného diváka, který má už dostatečně dlouho přístup ke zcela jiné úrovni audiovizuálních zážitků. Tato zkušenost se již stala pro diváka určitou samozřejmostí, protože je jednak mnohem bližší naší reálné „zvukové zkušenosti“ z běžného života díky vysoké citlivosti mikrofonů, a tudíž vyšší kvalitě zvuku, ale také proto, že jsme si na to jako diváci jednoduše zvykli. Z vlastní zkušenosti mohou říct, že vracet se k „omezenému“ staršímu je mnohdy náročnější než si donekonečna zvykat na něco nového.

³¹ MALTIN, Leonard. *The Jungle Book. The Disney Films.* Disney Editions. ISBN 978-0-786885-27-5 str. 253–256.

Dalším cílem této analýzy je nahlédnout do tvůrčí vize současných filmařů, kteří se právě pokusili „přiblížit“ animovaná díla z různých časových úseků minulého století současnému publiku, a prozkoumat, jaké cesty k tomu zvolili, v čem jsou odlišné od původních postupů jejich předchůdců, a jak to nakonec ovlivnilo výsledek – a to vše konkrétně z hlediska zvukové složky filmů. Je otázkou, zda se v tomto případě může uplatnit pravidlo „méně je více“, a jestli se neomezenost technologií automaticky rovná dosažení silnějšího vlivu na divácký zážitek, nebo jestli jsou tu věci zásadnější, které umožňují starší tvorbě neustoupit té současné, a možná ji dokonce v něčem předčít.

Svoji analýzu zakládám na konkrétních, nejpodstatnějších aspektech, týkajících se zvukové složky v audiovizuálním díle, kterými jsou hudba, mluvené slovo, ruchy a atmosféry (jejich definicím se věnuji v kapitole č. 1).

4 DUMBO

Dumbo je příběh o slůněti jménem Jumbo ml., které kvůli svým velikým uším a nemotornosti dostalo přezdívku Dumbo (z angl. *dumb* – hloupý). Vypadá to, že se proti němu obrátil celý svět, až na matku, kterou od něj ale stejně odloučili poté, co se snažila své dítě chránit, a jediného skutečného kamaráda – myšáka Timothyho. Ten pomůže Dumbovi objevit jeho výjimečnost, spočívající právě v té „ošklivosti“. Jednoho dne totiž slůně díky svým uším vzlétne a ukáže nejen svým nepřátelům, ale i sobě samému, že být jiný neznamená být horší než ostatní.

Šlo o jeden z nejúspěšnějších filmů 40. let a zároveň se stopází 64 minuty o nejkratší celovečerní animovaný film studia Disney.³² Zvuk byl nahrán konvenčně pomocí RCA Systému, pro syntetizování hlasu byl navíc použit takzvaný Sonovox system.

Autory hudby byli Frank Churchill a Oliver Wallace, zatímco Ned Washington napsal texty k písním. Za práci na partituře získali Churchill a Wallace Oscara za nejlepší původní hudbu. Píseň Churchilla a Washingtona s názvem *Baby Mine* také získala nominaci na Oscara za nejlepší původní skladbu.

V hrané adaptaci filmu *Dumbo* byly upravené příběhové linky, přidalo se hodně nových lidských postav, i když sami autoři říkají, že se zaměřovali na jednoduchost po všech stránkách, včetně té emoční. Při psaní scénáře bylo v každém případě cílem nejen prozkoumat lidskou stránku příběhu a dodat historický kontext,³³ ale také dodržet hlavní myšlenku původního díla, kterou je víra v sebe sama a hledání toho, co nám pomáhá rozvíjet naše schopnosti a nejlepší vlastnosti – o nichž někdy ani netušíme – a nehledě na to, co říká společnost, být nakonec schopní uznat svou výjimečnost a krásu.³⁴

Hudba komponovaná Dannym Elfmanem vzdává hold skladbám z původního animovaného filmu a jejím autorům Franku Churchillovi a Oliveru Wallacemu. Skladatel měl za úkol najít „hudební identitu“ pro Dumba, která by ho plně zrcadlila. Jelikož se režisér Tim Burton vyjádřil, že příběh vnímá jako jednoduchý, hlavní hudební motiv byl komponován souvisle, s ohledem na jednoduchost.

³² BARRIER, Michael. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. University of California Press. ISBN 978-0-520-25619-4, str. 136.

³³ *Dumbo* (2019 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_(2019_film))

³⁴ SCHAEFER, Sandy. *Why Dumbo Isn't A Remake - It's An Original Story*. ScreenRant [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://screenrant.com/dumbo-2019-remake-original-story/>.

Elfman také složil podkresovou hudbu pro scény v cirkusu a motivy pro hlavní postavy, které podbarvují jejich osobní příběhy. Mezi hudební motivy patří i jeden „zlostný“ pro postavu Mediciho a antagonistu Vandevereho.³⁵ Do hraného filmu byly také zařazeny instrumentální verze původních skladeb *Casey Junior*, *When I See an Elephant Fly* a *Pink Elephants on Parade*.

4.1 Animovaný film, 1941

4.1.1 Hudba

Zvuková složka se sice skládá z prvků, které jsou mezi sebou úzce propojené a jsou v podstatě stejně důležité, ale může se stát, že některé z nich hrají o něco zásadnější roli a tím vytváří pevný podklad – jako předkreslený obrázek v omalovánce, který ať je jakkoli hezký, stejně nebude úplný, dokud se nevybarví. V případě animovaného filmu *Dumbo* tuto dominantní roli hraje hudba. Jednak proto, že se jedná o muzikál, ale měl zde vliv i fakt, že filmový zvuk byl stále více méně v začátcích a hudba tak byla pro tvůrce uchopitelnějším nástrojem než např. atmosféry.

Jak jsem již zmínila, v tomto díle je hudba dominantní a doprovází téměř každou scénu. Emoce diváka jsou tedy stále ovlivňovány a hudba umocňuje význam zobrazovaných událostí. Např. když cirkus poprvé vyrazí na cestu, zazní povzbuzující, rytmický hudební motiv vlaku Casey Junior jako odkaz k nadšení, radosti. Naopak po neúspěšném vystoupení, kdy se vrací zpátky, stejný motiv je zpracován jinak – nehrají hudební nástroje ani nezní zpěv, jen se táhne jemný nápěv *a capella*, což působí jako takový povzdech a zklamání. Když jde o dramatictější scénu s napětím a nebezpečím, používá se více nízkých tónů a také podkresové perkusní údery, jako např. když matka brání svoje dítě a dostane nálepkou šíleného zvířete.

Výrazných emocí však zvuková složka filmu dosahuje nejen hlasitou mnohvrstevnatou hudbou. Ukolébavka *Baby Mine* s „houpavými“, melancholickými houslemi a jemným zpěvem vytváří dojem matčiny hřejivé náruče, což jen málokoho nedojme.

Jelikož hlavní postavu filmu neslyšíme mluvit, způsobem její auditivní interakce s divákem jsou právě hudební motivy, které nám zrcadlí Dumbovo rozpoložení na naší, divácké pocitové úrovni.

³⁵ *Dumbo* (2019 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_(2019_film))

Příkladem je scéna, kde si slůně hraje se svou matkou – hudební podkres je „jednoduchý“, hravý, noty jako by skákaly spolu s hrdinou a celkově jsou navázané na téměř každý jeho pohyb a změnu výrazu tváře.

4.1.2 Mluvené slovo

Tento prvek zvukové složky patří podobně jako hudba mezi dominantnější, protože poskytuje divákovi velkou část informací. Ve filmu jsou mluvící nejen lidské, ale i zvířecí postavy. Kromě běžných dialogů se vyskytuje mumlání, citoslovce a zpěv. Nicméně, jak již zaznělo, hlavní postava, kterou je slůně Dumbo, ve filmu nikdy nepromluví.

Stylizace hlasu byla použita v případě postavy vlaku Casey Junior a ve scéně, kde se Dumbo se svým kamarádem myšákem náhodou opije šampaňským, které spadlo do sudu s vodou. Timothy se dostane dovnitř nádoby, následně vydává podivné zvuky a směje se, a to všechno zní zdeformovaně – tímto způsobem je naznačeno, jak se mu kvůli alkoholu „deformuje“ mysl.

V kombinaci s hudbou mluvené slovo funguje jednak prostřednictvím zpěvu, ve kterém text nahrazuje běžný dialog, ale jsou i momenty, kdy se s hudbou nenápadně propojují i drobnější detaily – mumlání nebo citoslovce. Ve výše zmíněné scéně s alkoholem se Timothy houpe na bublinách a k podkresovému hudebnímu motivu se přidává jeho pískání a rytmický smích.

V rámci podpory struktury a rozvoje příběhu bylo mluvené slovo využito ve scéně, kde havrani vypráví myšákovi o tom, jak pomoci Dumbovi létat. Jde o dialog, ve kterém jsou srozumitelná jen slova „*Je potřeba udělat... A potom...*“ a zbytek je schválně nesrozumitelný, i když hlasitost a umístění hlasu v prostoru jsou stejné. Takováto „nereálnost“ zvukového prvku nicméně zapadá do dramaturgie příběhu a struktury jeho zvukové složky.

4.1.3 Ruchy

Jedním z kouzel filmového zvuku je to, že si jeho prvky mohou navzájem vyměňovat své role. Zajímavé je, že si to divák často neuvědomuje, což samozřejmě svědčí o povedené zvukové dramaturgii v rámci díla jako celku.

Ruchová složka by se v případě filmu *Dumbo* dala rozdělit na dvě části. Jelikož dominantní část zvukové stopy v daném filmu tvoří hudba, ovlivnilo to i způsob volby a zpracování ruchů. Do *první skupiny* bych zařadila hudební elementy, které na sebe jako by nasazují masku a „tváří se“ jako ruchy. Často se aplikují na chůzi postav místo kroků.

Druhá skupina jsou ruchy tvořené ručaři (angl. *foley artists*). Jsou to určité zvuky nebo jejich kombinace (vrstvení) nahrané takovým způsobem, aby se to, co slyšíme, co nejlépe spojovalo s tím, co vidíme. Například když Dumbo chroustá arašídou, pouští bubliny ve vodě, zabouchnou se dveře atd.

I druhá skupina ruchů v tomto filmu občas spolupracuje s hudební složkou, například ve scéně, kde se staví cirkusový stan a pracovníci zpívají svoji píseň. Vidíme je s kladivem a každý úder dodržuje nastavený rytmus, navíc jsou ve vyšším frekvenčním spektru než hudba samotná. Nebo v jedné ze scén, kde cirkus cestuje vlakem, se k písni Cassey Junior přidávají rytmické zvuky jízdy po kolejích, které působí jako perkuse.

Vedle těchto ruchů, které představují *reálnou* akci, jsou tu ještě ruchy záměrně *nereálné*, které ale pořád naplňují svoji informativní roli. Např. na konci filmu, kdy Dumbo poprvé letí během cirkusového představení, slyšíme zvuk motoru letadla.

Je důležité říct, že se všechny zmíněné skupiny ruchů vyskytují pouze v momentech, kdy zobrazovaná akce musí být zdůrazněná. Je to něco, čemu by divák měl věnovat větší pozornost. Nejvýraznějším příkladem jsou mimoobrazové ruchy, které zásadně pomáhají správnému pochopení děje. Např. když Dumbo a Timothy padají ze stromu, v záběru vidíme jen havrany a jejich reakci, ale zvuk nám dává konkrétní představu o tom, co se děje, jak se láme každá větev až po pád do kaluže.

Jako leitmotiv byl ve filmu použit zvuk sloního troubení, který se objevuje v momentech chaosu a nebezpečí, jako např. ve scéně, kdy matka brání Dumba před výsměchem a situace se obrátí proti ní, když na ni zaměstnanci cirkusu zaútočí.

4.1.4 Atmosféry

Filmy z doby 40. let se ještě nemohou chlubit plasticitou zvuku tak, jak ji známe ze současných audiovizuálních děl. Je to pochopitelné, jelikož tato doba neměla daleko od úplných počátků zvukového filmu. Ve scénách se tak často vyskytuje technické ticho, což znamená, že nezní žádná zvuková stopa. Současného diváka může tento fakt rušit, ale pokud je divák naladěný na zhlédnutí staršího díla, tento aspekt se dá tolerovat.

Funkci atmosfér ve filmu Dumbo zajišťují spíše ostatní zvukové prvky, tedy ruchy, hudba a mluvené slovo. Ruchy o něco prohloubí působení scén, které zdůrazňují zobrazované prostředí a podmínky, v nichž se děj odehrává – pokud nesou větší dramaturgický význam.

Ze všech exteriérových scén jsou zvukově podpořeny jen ty s bouřkou a deštěm. Intenzita těchto zvuků pracuje s konkrétní emoci a napojuje se na emoci tvořenou hudbou. V případě stavění cirkusového stanu je to hlasitý silný déšť s hřměním a vypjatou hudbou jako způsob ukázat těžkou práci zaměstnanců za jakýchkoliv podmínek, celkovou podstatu cirkusu se zneužíváním zvířat apod. V případě scény, kde cirkus cestuje vlakem po neúspěšném představení je to pouze jemný déšť s tichou skladbou *a capella*.

4.2 Hraná adaptace, 2019

4.2.1 Hudba

Jak jsem zmínila v úvodu k této kapitole, hudební složka hrané adaptace filmu *Dumbo* je zčásti interpretovanou verzí původní hudby z filmu animovaného. Z celkové stopáže filmu (1 hodina, 50 minut) dosahuje délka hudební stopy cca 1 hodiny a 5 minut, což svědčí o jejím velkém významu v rámci struktury zvukové složky. Kvůli poměrně zásadním změnám v dějové lince museli tvůrci doplnit původní zvukovou dramaturgii dalšími motivy, které jsou záměrně „jednoduché“.

Všechny hudební motivy v daném filmu jsou dost zřejmé z hlediska emočních odkazů jednotlivých scén. Dokonce bych řekla, že jsou občas zbytečně přehnané a trochu podceňující diváckou schopnost vcítit se do děje, jako třeba v momentě, kdy se Holt vrací z války a potká své děti. Slyšíme táhnoucí se tóny velice melancholického piana s violou, zatímco se otec omlouvá, že tak dlouho nebyl s rodinou.

Pokud jde o dramatické scény, kde se má dodržovat určitá míra napětí, hudební podkres je zpracován takovým způsobem, aby si s divákem trochu pohrál. Když má *Dumbo* poprvé předvést před publikem svoji zvláštní schopnost, vidíme, že se mu nedaří, je nervozní, a proto mu běží pomoci holčička Milly, která vyleze na vysoké schody a následně spadne. Emoční kolotoč je v tomto případě podpořen měnícím se charakterem hudebního podkresu – počínaje rychlou rytmickou hrou nástrojů zasahujících široké frekvenční spektrum, což se potom proměňuje do vyšších protáhlejších tónů, ty se následně mění do stoupajících stále výše, dokud nenastane náhlá pauza. Právě v té pauze slyšíme zvuk zlomu schodů a když hrdinka padá, hudba ji jako by pronásleduje s tím, že samotný pád je zdůrazněn nízkým tónem a výkřik šokovaného publika finálním akordem. Podobným způsobem funguje hudba i u dalších scén, což dělá divácký zážitek o něco hlubším a dá se říct, že to kompenzuje již zmíněnou nadměrnou očividnost.

Ve filmu se vyskytuje i diegetická hudba, která postupně přechází v nediegetickou. Týká se to písničky *Baby Mine* ve scéně, kdy jde Dumbo navštívit svoji matku zavřenou v kleci. Vidíme pracovníky cirkusu sedět u ohně a zpívat, zatímco slůně je na cestě za matkou. Jakmile se s ní setká, zpěv vymizí a hudební podkres se promění v orchestrální. I když to pravděpodobně bylo zamýšleno jako prvek pro zesílení dojetí, myslím si, že scéna ve výsledku naopak ztratila intimitu a křehkost, která byla její důležitou součástí.

4.2.2 Mluvené slovo

V této verzi příběhu vystupují jako mluvící postavy pouze lidé, zatímco zvířata slyšíme jenom vydávat zvuky odpovídající realitě. Reakce hlavní postavy na všechno, co se kolem děje, můžeme sledovat díky jejímu vyjadřování skrze specifické troubení a hučení. Podle toho divák vnímá, že slůně má např. strach nebo je smutné.

Všechny dialogy ve filmu jsou udržované v realistické rovině, včetně umístění v prostoru a perspektivě vůči obrazu. Znamená to, že byly postprodukčně stylizované právě takovým způsobem, aby si divák myslel, že jde o reálné znění. Např. když se v cirkusové manéži uvádí představení, slyšíme hlas z mikrofonu s velkou ozvěnou, což je v podstatě jednou z možných variant této filmové reality. Nejdůležitější je, že to zní uvěřitelně.

Mluvené slovo ve filmu *Dumbo* se také stává součástí atmosféry. To se týká samotných vystoupení v cirkusu s publikem, které si někdy znuděně šeptá, jindy na dění v manéži reaguje – pozitivně, nebo negativně, a to vše je častokrát podprahové, pro pocit, jako by se divák také nacházel v daném prostředí.

Když se scéna odehrává v cirkusovém táboře, můžeme si všimnout dětského smíchu v pozadí a dialogů, kterým nelze rozumět, protože jejich rolí je pouze pocitově prohloubit zobrazovaný filmový prostor.

4.2.3 Ruchy

I když jde o žánr fantasy, jehož součástí jsou často nerealistické stylizované prvky, ruchová složka filmu je postavena takovým způsobem, aby divákovi připadala co nejvíce přirozená – v podstatě stejně jako mluvené slovo.

Ruchy v této hrané adaptaci jsou velice důležitým dramaturgickým prvkem, takovým drobným vodítkem, které provází diváka nejužšími „ulíčkami“ děje nebo jednoduše dělá zvukové prostředí úplným.

Patří sem např. scéna v zákulisí cirkusu, kde se sešli producenti a další osobnosti z vyšší třídy, a kam jsou do pozadí zařazeny zvuky cinkání skleniček vína. Dále zde slyšíme číšníky nosit nádobí. Jde sice o drobnosti, ale mají dostatečnou sílu, aby okamžitě ovlivnily divácký vjem a dodaly informace, které chybí v obraze.

Jak jsem již zmínila u hudební složky, v dramatictějších momentech někdy nastává vteřina ticha a ruchy jsou právě tím bodem zlomu, který rozhybe akci a posune děj dále. Např. když se Dumbo bojí letět poprvé před publikem a začne padat z nebezpečné výšky, v momentě ticha slyšíme výrazný zvuk vdechnutí pířka, a v dalším záběru už vidíme hrdinu letět. Co se týká letu slůněte, pro něj byl použit zvuk, který realisticky odpovídá mávání křídly.

4.2.4 Atmosféry

Ve filmu se pracuje s plasticitou zvuku skrze vytváření určitých prostředí s použitím atmosfér. Tento prvek zvukové složky ve filmu pomáhá divákovi procítit a „pochopit“ prostor, ve kterém se odehrává každá jednotlivá scéna.

V exteriérových prostředích zvuk bere na vědomí, kdy přesně se děj odehrává a co se děje v okolí. Například jedna ze scén, kde Holt mluví se svými dětmi v cirkusovém táboře, vizuálně naznačuje, že se pomalu stmívá. Sledujeme západ slunce, což se ve zvuku podkresluje klasicky jemným cvrlikáním (skoro každý člověk si to automaticky spojí s večerní dobou). Je tu zároveň další vrstva odkazující k tomu, že se postavy nacházejí v táboře mezi dalšími lidmi a zvířaty – někdo večerí, někdo cvičí, někdo si povídá, psi štěkají. Žádný z těchto zvuků „nekrade“ pozornost, nevystupuje do popředí, protože jejich rolí je být pouze podkladem pro akci v prvním plánu.

V interiérových scénách se počítá s konkrétním prostředím či místností, jak velké jsou, co se odehrává kolem, a jestli je to dostatečně hlučné, aby to bylo slyšet. Když se např. Holt domlouvá s Medicim ohledně nové práce v cirkusu, jsou v kanceláři. Dveře a okna jsou zavřená, samotné prostředí vypadá do určité míry izolovaně a dialog je velmi osobní. Stále však divák rozpozná, že jsou v táboře, kde panuje čilý ruch. Slyšíme zvuky zvířat, zpěv ptáků, hukot vlaku, trochu lidských hlasů. Rozdílem oproti exteriérům je fakt, že v těchto atmosférách je do určité míry upraveno frekvenční spektrum – především odstraněním vyšších frekvencí, které zvenčí do uzavřených prostor téměř nepronikají.

Ve filmu je velmi mnoho cirkusových scén s představeními. Zde se z hlediska atmosfér pracuje hlavně se zvukem z publika, jeho reakcemi, komunikací mezi diváky, případně hovorem pracovníků cirkusu v zákulisí.

Pocitově je zachováno množství lidí navštěvující cirkus. Myslím si ale, že konkrétně tyto scény nejvíce postrádají plasticitu zvuku, jelikož se hudba stává prvoplánovou, a zvuk tím pádem dává přednost zesílení diváckých emocí, namísto „udržení“ diváka v zobrazovaném filmovém prostoru.

5 KNIHA DŽUNGLÍ

Kniha džunglí je příběh malého kluka jménem Mauglí, kterého v indické džungli našla a následně i vychovala smečka vlků. Jednoho dne se dozví, že mu hrozí nebezpečí, jelikož se do jejich pralesa vrátil tygr Šér Chán, který nesnáší lidi, a rozhodnou se, že je nutné odvést dítě pryč, kam „patří“. Proto se jeho přátelé panter Baghíra a medvěd Balú snaží chlapce přesvědčit, že je třeba odejít do bezpečí. Stává se z toho velké dobrodružství plné překážek, ale zároveň ukazující to největší kouzlo skutečného přátelství a důvěry.

Instrumentální část hudby pro animovaný film složil George Buns, zatímco za její orchestraci byl zodpovědný Walter Sheets. Dvě ze skladeb byly znovu použity z předchozích děl Disney: z filmů *Šípková Růženka* a *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Na zbytku hudby pro *Knihu džunglí* pracovali bratři Shermanovi a také Terry Gilkyson u skladby *The Bare Necessities*. Shermanům bylo Waltem Disneyem řečeno, že mají „najít děsivá místa a vytvořit veselé písně“. Skladba *We're Your Friends*, kterou zpívalo kvarteto supů, byla původně koncipována jako rokenrol. Supi dokonce měli mít charakteristické účesy „mop top“ a liverpoolský akcent, a tím odkazovat k účastníkům kapely *The Beatles*. Navíc se plánovalo, že kapela osobně namluví dané postavy, ale kvůli problémům s jejich rozvrhem k tomu nedošlo.³⁶

U hrané adaptace *Knihy džunglí* bylo rozhodnutím režiséra Jona Favreaua nedělat film v žánru muzikálu, takže se z něj ve výsledku stalo dobrodružné drama. Příběh filmu byl zpracován s ohledem na vyváženost mezi příběhovou linkou animovaného díla a původní knihou Rudyarda Kiplinga, byly zde využity prvky z obou.³⁷

Na zpracování písní se podílel jeden z autorů většiny jejich originálních verzí – Richard M. Sherman. Jeho úkolem bylo upravit texty a hudbu tak, aby lépe zapadaly do změněného scénáře.³⁸ Do výsledného díla byly zařazeny skladby *The Bare Necessities*, *I Wan'na Be Like You* a *Trust in Me*.

³⁶ The Jungle Book (2016 film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_\(2016_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_(2016_film)).

³⁷ TURAN, Kenneth. Jungle Book' is a sweet and scary triumph of modern moviemaking [online]. In: . [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160416010951/http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-jungle-book-review-20160415-column.html>.

³⁸ TAYLOR, Drew. Disney Legend Richard Sherman Writing Songs for Jon Favreau's 'Jungle Book' [online]. 23.12.2014 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141225200209/http://news.moviefone.com/2014/12/23/richard-sherman-jungle-book/>.

V roli hudebního skladatele a dirigenta pro hranou adaptaci *Knihy džunglí* figuroval John Debney, který vycházel z originální hudby G. Brunse. Říkal, že režisérovi záleželo na nadčasovosti skladeb.³⁹ Debney vytvořil motiv pro Mauglího, který „není přehnaně emocionální. Má v sobě eleganci a majestát.“ Také například Šér Chánova skladba byla přizpůsobena motivu tří nebo čtyř tónů, zatímco Balú „vyžadoval svérázné smyčce a basy“ s určitou mírou hravosti a emocionalit.⁴⁰

Tvůrci se snažili zopakovat zvukový zážitek jako ze systému Fantasound, který byl vyvinutý speciálně pro studio Walt Disney během produkce filmu *Fantasie*. Zvuková mixáž byla provedena ve formátu Dolby Atmos, a jak řekl sám Favreau, „izolovali jsme nástroje všude, kde to bylo možné. A ve zvukové mixáži jsme vytvořili Fantasound. Když film uvidíte v Dolby Atmos, budete mít pocit, že jsou nástroje, které se pohybují po kinosále“.⁴¹

5.1 Animovaný film, 1967

5.1.1 Hudba

V animovaném filmu *Kniha džunglí* má hudba velký vliv na zvukovou dramaturgii a slouží jako podklad pro ostatní prvky. Už od úvodních titulků ladí diváka a provází ho do prostředí, kde se celý děj odehrává, což je svět pralesa, plný tajemství, krásy a nebezpečí. Takový efekt je dosažený hlavně díky využití rytmu dřevěných perkusních nástrojů a lehce „hypnotizující“ dřevěné flétny, což funguje na úrovni podvědomí skrze asociace.

Jde o muzikál, a tím pádem má hodně postav „svoji“ píseň, která prozrazuje jejich povahu, hodnoty a motivaci k tomu, co v rámci děje činí. Bezstarostný medvěd Balú, který si umí užívat života jako nikdo jiný, má svou jazzovou píseň *The Bare Necessities*, jež dokáže roztančit snad každého, kdo ji uslyší. Oproti tomu v písničce sloní armády *Colonel Hathi's March* na každý jejich krok připadne zvuk „těžkých“ dechových nástrojů.

³⁹ The Jungle Book (2016 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_\(2016_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_(2016_film)).

⁴⁰ The Jungle Book (2016 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_\(2016_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_(2016_film)).

⁴¹ DESOWITZ, Bill. 'The Jungle Book': How They Pulled Off the Oscar-Bound VFX Hybrid. *IndieWire* [online]. 22.04.2016 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160426024614/http://www.indiewire.com/article/vfx-oscar-the-jungle-book-favreau-weta-digital-rob-legato-20160422>.

Hudební prvky slouží ke zdůraznění pohybů a reakcí postav na určité události. Když se například Baghíra plíží k místu, kde žije rodina vlků, aby tam nechal košík s Mauglím, každý jeho krok je podkreslený smyčcovým staccatem. Emoce, jako např. nespokojenost, se zvýraznily trúbkou, hrající klesající stupnici. Takovéto prvky, nahrazující funkci ruchů, jsou většinou součástí instrumentálních skladeb, které vystupují jako podkres pro jednotlivé scény a vytváří jejich náladu.

Nejlepším příkladem je vrchol filmu – finální boj s tygrem Šér Chánem. Z hlediska mixáže je to nejhlasitější část filmu s využitím velkého počtu nástrojů, které se střídají podle toho, co vidíme v obraze. Když Balú chytne tygra za ocas a začnou se točit a běhat dokola, hudba se „zatočí“ také skrze opakující se progresi not nahoru a dolů. Nebo když Šér Chán kousne medvěda, uslyšíme „výkřik“ trubky. Hudba se zde téměř stává další postavou průběžně reagující na děj.

5.1.2 Mluvené slovo

V tomto animovaném filmu jsou lidské postavy jenom dvě: hlavní postava Mauglího a holčička čerpající vodu z řeky. Ona sice nepromluví, ale zpívá si píseň. Ostatní postavy jsou zvířecí a všechny mluví lidskou řečí. Zároveň ale můžeme slyšet i zvuky, které jsou typické pro každé ze zobrazovaných zvířat, tj. řev tygra nebo skřeky opic. Co se týká vytí vlků, je to něco, co zkouší dělat i Mauglí, což odkazuje ke snaze lidského chlapce zapadat do své vlčí „rodiny“ a symbolicky propojuje dva různé světy. Některé zvířecí postavy mají ve svých replikách určitá slova stylizovaná a propojená se zvuky, které vydávají přirozeně. Příkladem je krajta Ká – když chce někoho zhypnotizovat, říká mu „*spi*“, a přitom protáhne písmeno „*sss*“, čímž evokuje syčení.

Na začátku filmu postava pantera Baghíry vystupuje v roli vyprávěče – uvádí diváka do kontextu děje, vysvětluje, jak našel malého kluka v pralese, co se rozhodl udělat a proč. Po skončení této sekvence se už žádný vyprávěč ve filmu neobjeví.

Tvůrci také využili některých způsobů stylizace hlasu. Někdy to je reverberace, tedy ozvěna pro zdůraznění perspektivy záběru a vzdálenosti postavy – jako například když Balú začne učít Mauglího řvát jako „správný“ medvěd. Tento řev uslyší v dálce Baghíra a pomyslí si, že na chlapce někdo zaútočil.

Zajímavá stylizace se vyskytuje i v momentě, kdy Balú velmi hlasitě volá Baghíru a nevšimne si, že je přímo vedle něj. Dlouhá ozvěna spolu s navrstveným delayem, navíc „putujícím“ v rámci panoramatu, ukazuje subjektivní stav Baghíry, jeho frustraci.

5.1.3 Ruchy

Ruchová složka díla je zpracovaná s ohledem na detaily, i když jednou za čas můžeme narazit na tichá místa. To je ale vnímáno jako odpovídající pro animovaný film ze 60. let 20. století. Rolí ruchů je zde podpořit akci, zdůraznit momenty, které mají největší význam v rámci děje, a také být nástrojem pro hlubší zaujetí a zapojení diváka do příběhu.

Mimoobrazové ruchy jsou vodítkem a těsně spolupracují právě s přitáhnutím divácké pozornosti. Příkladem je scéna, kdy Mauglí sedí sám, smutný po hádce s panterem, a najednou uslyší šustění v křoví a lámání větví stromů. Nevíme, co z toho vyplyne, vidíme jenom, že chlapec má strach. Nakonec se ukáže, že to byl tančící a zpívající medvěd Balú, který nebyl pro chlapce ohrožením.

V některých scénách jsou slyšet kroky a jiné pohyby těla, což se týká v první řadě hlavní lidské postavy. Když Mauglí sjezdí ze stromu, seskočí a projde se, všechno z této akce má zvuky totožné s reálnými. Kroky zvířat nejsou skoro vůbec zdůrazněné, a to dokonce ani v momentě, kdy se tygr plíží suchou trávou, připravený zaútočit na antilopu. Jako divák bych očekávala, že uslyším zvuky těchto kroků pro vytvoření silnějšího efektu napětí.

Ve filmu jsou také záměrně použité nerealistické ruchy, které slouží jako prvek komedie. Např. když opice bouchne medvěda větví do nosu, slyšíme zvuk klaksonu.

Další část ruchů se v *Knize džunglí* stává součástí hudby, což dobře funguje jako celek. Nejlepším příkladem je pochod armády slonů – na jejich píseň se vrství rytmický dupot, jenž navíc dodává „těžké“ nízké frekvence, a troubení chobotů doplňuje dechovou složku nástrojů.

5.1.4 Atmosféry

Ve tomto filmu atmosféry hrají spíše druhořadou roli pro lepší propojení ostatních zvukových prvků mezi sebou, a také pro lepší propojení zvuku s vizuální složkou díla. Nepřidávají příliš plasticity, mají většinou pouze informativní charakter a v celkové mixáži jsou občas sotva slyšitelné.

Prostředí džungle jako takové není nijak zvlášť zdůrazněno, ale v některých scénách slyšíme v pozadí jemné zvuky přírody, například když se Mauglí se všemi pohádá a sám se prochází zarostlými cestami. Když dojde k vodopádu, můžeme si všimnout zvuku vody, ale je mnohem tišší, než kdybychom slyšeli atmosféru s reálným vodopádem.

Jsou zde nicméně i momenty, kdy atmosféry nabývají výraznějšího dramaturgického významu. Ve scéně po bitvě s opicemi sledujeme dialog pantera s medvědem, zatímco Mauglí spí. Slyšíme noční atmosféru džungle s žábami, cvrčky a dalším hmyzem. Přátelé se domluví, že si Balú promluví s Mauglím až ráno, a najednou si všimnou, že ráno již nastalo. Ve zvuku se to projeví přechodem do ranního zpěvu ptáků a postupným vymizením toho, co jsme slyšeli v noci.

5.2 Hraná adaptace, 2016

5.2.1 Hudba

V nejnovější hrané adaptaci *Knihy džunglí* z roku 2016 má hudba podobnou váhu a roli jako v animovaném originálu. Avšak v tomto případě její zpracování a změna orchestrace dodává zvukové složce i filmu jako takovému výraznou hloubku, která divákovi umožňuje pocítit kouzlo pralesa ještě výrazněji.

Jak jsem zmínila výše, tvůrci se rozhodli vyhnout se žánru muzikálu, takže zanechali pouze 3 písně – *The Bare Necessities* pro medvěda Balúa, *I Wan'na Be Like You* pro opičího krále a *Trust in Me* pro kraju Ká. Poslední zmíněná je použita pouze pro závěrečné titulky, ale ostatní jsou zařazeny do příběhu takovým způsobem, aby napomohly jeho rozvoji a nezdály se být nevhodné nebo jakkoliv rušivé. Obě dvě písně slouží pro emoční odlehčení.

Výraznou dramaturgickou roli na sebe bere instrumentální hudba. Jelikož Mauglí je hlavní postavou a je přítomný v naprosté většině scén, dá se předpokládat, že hudba je mnohdy jeho „zrcadlem“, odráží nám jeho stav nebo se s ním dokonce „hýbe“. Například když chlapec běží a my vidíme, jak se pod ním náhle zlomí větev, hudební podkres ten zlom zvýrazní akordem a zastaví se, stejně jako se zastaví Mauglí po svém pádu. Obdobné je to ve scéně, kdy hrdina utíká před tygrem a dostane se do stáda buvolů. Rychlost hudby se jako by ztotožní s vyděšením kluka, možná dokonce s jeho tepem, a dechové nástroje zazní při každém otočení jeho hlavy.

Část dalších postav ve filmu má také instrumentální podkres jako vlastní hudební motiv. V případě pantera Baghíry jsou to „odvážné“ lesní rohy a smyčce, pro kraju Ká jde o minimalistické perkusní nástroje podobné hadím zvukům, jako např. hrkačka, což také doplňuje zvukové efekty v samotné scéně. V *Knize džunglí* je tedy hudba těsně propojena s postavami a jejich prožíváním toho, co se s nimi odehrává.

5.2.2 Mluvené slovo

Mluvicími jsou v hrané adaptaci postavy lidské i zvířecí. Z těch lidských tu však máme jenom Mauglího a epizodní roli jeho otce ve flashbacku boje s tygrem, kde ho slyšíme křičet. U zvířecích postav je použito navrstvení, kombinace lidské řeči s reálnými zvuky zvířat často znějící dohromady. Jsou zde také méně podstatné postavy zvířat, které při interakci s Mauglím lidskou řeč vůbec nepoužívají – např. skupinka, která chlapci ukradne jeho fíky, nebo stádo buvolů, jež ho zachrání před útokem tygra.

Baghíra se opět objeví v roli vypravěče, tentokrát však jde jen o pár vět ke konci filmu. Nepůsobí to ale nepřirozeně, protože jeho slova tvoří závěrečnou „tečku“ za příběhem a pro diváka je to v určitém smyslu emoční odlehčení po akční scéně.

Tvůrci dbali na umístění hlasů v prostoru s ohledem na specifika ozvěny v pralesním prostředí a vzdálenosti vůči záběru. Objevují se také specifitější prostředí, jako např. jeskyně, ve které žije opičí král. Použitý typ ozvěny je nastaven takovým způsobem, že se opravdu cítíme být v jeskyni, a velikost prostoru pocitově odpovídá tomu, co vidíme.

Co se týče stylizace, jediná scéna, kdy se ocitáme „mimo realitu“, je scéna s krajtou Ká, která chce chlapce zbavit vědomí a následně zabít. Vizualně i zvukově se tvoří znepokojující prázdnota – jakási „bublina smrti“, a díky využitým postupům z této scény číší chlad (viz dále v odstavci *Atmosféry*). Pocit nereálnosti je zčásti dosažen tím, že je na hlasy navrstven velmi dlouhý dozvuk. Divák si to tak na úrovni podvědomí nemůže spojit s žádným prostředím, které reálně zažil.

5.2.3 Ruchy

Ruchová složka se od začátku do konce díla udržuje v realistické rovině. Každý krok, každý malý detail má svůj auditivní tvar. Je tak něčím, co pomáhá ponořit se hlouběji do filmového světa a díky tomu se cítit součástí příběhu.

Kroky ve filmu, na první pohled nepatrný detail, mají ve skutečnosti velice důležitou roli. Mohou sdílet informace o postavě – její velikost, váhu, rychlost pohybů, což je podstatné zejména pro mimoobrazovou akci. Příkladem je již zmíněný moment, kdy Mauglí uslyší za stromy blížícího se medvěda. Nebo když Baghíra mluví o slonech jako o Stvořitelích džungle, kterým se všichni musí klanět. Slyšíme, jak se každý jejich krok dotýká země a ta lehce „vibruje“, doslova cítíme jejich mohutnost i určitou posvátnost, což podtrhuje slova pantera.

Kromě toho kroky doplňují a „zdobí“ každé jednotlivé prostředí, ve kterém se děj odehrává. Díky nim umíme plnohodnotně propojit obraz se zvukem. Slyšíme, jak suchá je tráva, jak hluboká je kaluž nebo jak pevná je větev, na kterou postava leze. Charakter chůze po větvích má obzvlášť velký význam ve scéně závěrečného boje Mauglího s tygrem, protože se bijí na stromě a každý jejich krok naznačuje narůstající míru nebezpečí.

Když mluvíme o ruších jako o prvku, který doplňuje divácký zážitek dokreslováním prostředí, lze si jich všimnout téměř v každé scéně. Ať už jsou to kapky pomalu začínajícího deště, jehož první kapka dopadne na žábu v detailu, jemné kapky vody v jeskyni medvěda Balúa nebo šum potoka, do kterého hlavní postava spadne při útěku.

Některé ruchy jsou také leitmotivem neboli náznakem něčeho. Například ve scéně před finální bitvou, kdy Mauglí běží se zapálenou pochodní, slyšíme, jak z ní spadne malá jiskra. Po nějaké době zjistíme, že způsobila obrovský požár. Objevuje se také orel, který svým křikem ostatním naznačuje nebezpečí.

5.2.4 Atmosféry

Protože v záběrech vidíme celý majestát pralesa, jeho na první pohled nekonečnou plochu a naprostou krásu přírody, atmosféry měly za úkol to celé podkreslit alespoň do stejné míry. Už od úvodních záběrů nás jako by uvítají v tomto světě a doprovodí po cestách, obklopených velkým množstvím rostlin, stromů a samotných obyvatel. Zvolené atmosféry jsou vybalancované tak, že příliš nevystupují ani nezanikají mezi dalšími zvukovými prvky.

Dodržuje se v nich realistická rovina, stejně jak u ruchů, až na již zmíněnou scénu s efektem lucidního snění s krajtou Ká. V tomto případě reálná atmosféra džungle nabyla o něco větší dozvuk, jako kdybychom ji slyšeli v nějakém zámku, a propojila se s lehce stylizovaným dunivým tónem větru.

Ve více uzavřených prostorech, jakým je třeba jeskyně opičího krále, atmosféry těsně spolupracují s ruchy a mluveným slovem, aby se rovnovážně dodržoval pocit velikosti daného prostředí. Atmosféra jeskyně se tak skládá ze specifického dunění a lehce potlačených zvuků z vnějšku.

V momentech napětí je atmosféra také výpomocí pro hudební složku. Vraťme se opět k příkladu finální bitvy – čím bližší je rozuzlení, tím intenzivnější je hudba a výraznější i zvuk ohně, který je všude kolem.

6 KRÁSKA A ZVÍŘE

Film *Krása a zvíře* vypráví o vztahu mezi Zvířetem, což je ve skutečnosti princ, zakletý za trest za svoji aroganci, a Belle – krásnou mladou ženou, kterou Zvíře uvězní na svém hradě výměnou za jejího otce. Aby se ze Zvířete stal opět člověk, musí se naučit milovat Belle a také získat její lásku dříve, než ze začarované růže spadne poslední okvětní lístek.

V roce 1994 se stal prvním animovaným filmem studia Disney, podle něhož vznikl muzikál Broadway,⁴² navíc byl zařazen časopisem *Time* mezi jeden z nejlepších animovaných filmů všech dob.⁴³ Animované dílo *Krása a zvíře* vyhrálo cenu Oscar za nejlepší hudbu a nejlepší originální skladbu, a také získalo nominaci v kategorii nejlepší zvuk. Jeho soundtrack se stal prvním (a dosud jediným) soundtrackem animovaného filmu, který získal nominaci na Grammy v kategorii album roku.

Autorem písní i instrumentální hudby byl Alan Menken, přičemž na části textů spolupracoval s Howardem Ashmanem. Většina hudební složky se držela žánru hudebního divadla. Písně byly ovlivněny francouzskou, klasickou, popovou a broadwayskou hudbou.⁴⁴

Velmi pečlivě probíhal casting na roli Belle, protože autorům záleželo na tom, aby hrdinka byla výjimečná. Roli dostala Paige O'Hara, herečka z Broadwaye, protože podle spolurežiséra Kirka Wise měla jedinečný tón hlasu, který právě dodával její postavě potřebné kvality.⁴⁵ V jednom z rozhovorů si herečka vzpomněla na situaci, kdy jí při nahrávání bylo řečeno, že „[Belle] je stará duše. Nesnaž se zdát se mladší, jako Sněhurka. Chceme, aby měla duši člověka mnohem staršího, než je ve skutečnosti.“⁴⁶

⁴²Complete National Film Registry Listing [online]. In: . [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/complete-national-film-registry-listing>.

⁴³Ranking: The Disney Renaissance From Worst to Best. *Time* [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://time.com/3590521/disney-renaissance/>.

⁴⁴GREENBERGER, Robert. *Alan Menken Revisits 'Beauty & The Beast'* [online]. [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: <https://www.comicmix.com/2010/10/02/alan-menken-revisits-beauty-and-the-beast/>.

⁴⁵WOLLMAN RUSOFF, Jane. Beauty & The Beast First She Charmed Us With Her Voice In Beauty And The Beast. Now Fort Lauderdale's Paige O'hara Takes On A Very Different Role In A Film About Chappaquiddick. [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20160302111605/http://articles.sun-sentinel.com/1992-11-22/features/9203020414_1_ted-kennedy-paige-o-hara-chappaquiddick-island/2.

⁴⁶NICHOLSON, Amy. *Meet Paige O'Hara: The Voice—And More—Of Disney's Smartest Heroine* [online]. [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141221102310/http://pro.boxoffice.com/articles/2012-01-meet-paige-ohara-the-voice-and-more-of-disneys-smartest-heroine>.

Hraná adaptace *Kráska a zvíře* se stala nejvýdělečnějším hraným hudebním filmem.⁴⁷

Kritici se kladně vyjádřili k hereckým výkonům, hudebnímu doprovodu a zařazení prvků z broadwayského muzikálu, ačkoli vysoká míra podobnosti s původním animovaným filmem byla jak oceněna, tak i odsouzena.⁴⁸

Hudební složka filmu je z velké části založená na originálních skladbách z původní animované verze. Alan Maken tady opět vystupoval jako hudební skladatel – zpracoval původní písně, složil tři nové a dopracoval instrumentální hudební podkres.⁴⁹

6.1 Animovaný film, 1991

6.1.1 Hudba

Hudební složka v animovaném filmu *Kráska a zvíře* je dominantním prvkem, a to nejen proto, že mluvíme o žánru muzikálu. Podkresová hudba se vyskytuje v naprosté většině scén a bere na sebe roli vodítka pro emocionální stavy hrdinů. V první řadě provází hlavní postavy Belle a Zvířete. Pomáhá divákovi lépe pochopit, jak prožívají zobrazované události, a ztotožnit se s nimi. Díky hudební složce scény se vzteklým Zvířetem skoro pronikají pod kůži, mohutnost dechových nástrojů souzní jednak s mohutností postavy, ale také s „křičící“ bolestí, která se mu skrývá uvnitř. V případě Belle se klade důraz na smyčcové nástroje, samotné skladby mají jemnější charakter zdůrazňující její křehkost, ale zároveň odvalu, odhodlanost a zvědavost vůči životu.

Kromě sdílení informací o hlavních postavách filmu hudební složka také doplňuje ostatní scény, kde „reaguje“ na situace do určité míry jako pozorovatel a podkresluje některé momenty ve spolupráci s ruchy. Například ve scéně, kde vidíme Bellina otce na koni utíkat před vlky, hudební podkres v sobě kombinuje střídající se protáhlejší akordy smyčcových nástrojů s vyššími tóny (hrozba, záběry na útočící vlky) a rytmičtější „křičící“ smyčcové tóny (strach, záběry na otce).

⁴⁷ THOMPSON, Anne. Beauty and the Beast': How Bill Condon Built Hollywood's Most Expensive Musical. IndieWire [online]. 14.03.2017 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2017/03/420-disney-beauty-and-the-beast-bill-condon-emma-watson-musical-1201791591/>.

⁴⁸ W. BUTLER, Robert. Live-action 'Beauty and the Beast' is still enchanting (but the original is better) [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://archive.ph/20170910195915/http://www.charlotteobserver.com/entertainment/article138958938.html>.

⁴⁹ THOMPSON, Anne. Beauty and the Beast': How Bill Condon Built Hollywood's Most Expensive Musical. IndieWire [online]. 14.03.2017 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2017/03/420-disney-beauty-and-the-beast-bill-condon-emma-watson-musical-1201791591/>.

Hudba je navíc využívána jako podkreslení pohybu nebo kroků. Toho si můžeme všimnout např. v momentě, kdy lesem utíká vystrašený kůň – každý jeho krok souzní s rytmem hrajících nástrojů.

6.1.2 Mluvené slovo

V tomto filmu se setkáváme hlavně s lidskými postavami, v menší míře zvířecími, a v neposlední řadě s lidmi, kteří byli zakletí do podoby předmětů. Zvířata jako taková nemluví, vydávají pouze reálné zvuky odpovídající jejich druhu. Zakletí lidé pro komunikaci používají běžnou lidskou řeč; v případě prince–Zvířete je v akčních scénách doplněna řevem.

V úvodní scéně se setkáváme s nám neznámým vypravěčem, který stručně vyloží pozadí a kontext příběhu. Jeho vyprávění má uvést diváka do děje a zaujmout. Podporují ho ostatní zvukové prvky, ale neuslyšíme promluvit žádnou ze zobrazovaných postav, až na řev Zvířete. Taková scéna je ve filmu jediná – více se s vypravěčem nesetkáme, ani se nedozvíme, kdo to je.

V některých scénách dialogy spolupracují s ruchy pro vytvoření plasticity zvukové složky. Týká se to hlavně scén v zámku – délka dozvuku nám přibližuje, jak velký je daný prostor. Dozvuk se také používá buď u hlasitých dialogů, nebo u větších velikostí záběrů, což má rovněž vliv na zesílení pocitu znepokojení. Například když Zvíře zvýší hlas nebo vykřikne, jeho ozvěna se zdá být „ohlušující“, ničící všechno kolem. Odkazuje to k jeho odcizení a snaze „bránit se“ před svojí krutou realitou. Když otec Belle vejde do zámku, vidíme ho vyděšeného ve větším záběru a slyšíme, jak zjišťuje, jestli tam někdo je. Dozvuk jeho hlasu okamžitě pomáhá uvést divákovi nové prostředí (poprvé vidíme zámek zevnitř) a také podkreslit pocit postavy – strachu z neznáma.

6.1.3 Ruchy

Ruchová složka díla je zpracována s ohledem na každý detail, vhodné umístění v prostoru a také charakter jednotlivých zvuků. Dá se říci, že bere diváka za ruku a provází filmovým mikrosvětlem, zve zažít dobrodružství s plným spektrem emocí.

Zatímco se velká část ruchů drží realistické roviny, ostatní svojí nerealističností odkazují k žánru fantasy a vytvářejí autentický divácký zážitek díky postupům dříve používaným v animovaných filmech Disney. Pojmenovala bych je jako hravost ruchů, jež je zásadní v odlehčení některých scén a udržování rovnováhy mezi negativnějšími a pozitivnějšími

emocemi diváka. Když se například vystrašený otec Belle ocitne v obřím zakletém zámku, jeho obyvatelé – lidé, kteří byli přetvořeni do nádobí a nábytku – se o muže začnou starat. Konvice, paní Pottsová, přijede na vozíku, jenž zabrzdí se zvukem auta.

Některé ruchy jsou hravé skrze svoje metaforické odkazy, jako třeba když antagonista Gaston spadne do kaluže a než promluví, slyšíme chrochtání prasete, jež mu sedí na hlavě.

Každý krok a pohyb je zvukově podpořen tak, aby co nejvíce odpovídal dané filmové realitě. Ruchy mají svoje místo v mixáži hudebních scén, které vhodně doplňují. Když Belle zpívá svoji píseň ve městě a potká ovečky, slyšíme, jak kolem ní každá z oveček projde. Nebo si můžeme všimnout, že postava Cogsworth, zakletá do podoby hodin, u každého pohybu vydává metalické zvuky s určitým charakterem.

Kromě toho ruchová složka tvoří symbiózu se složkou hudební, jako ve scéně, kdy rozzlobené Zvíře objeví, že se do jeho zámku někdo dostal. Na rytmus hudby jsou navrstvené prvky, které doplňují její frekvenční spektrum, jako např. dunění větru, bouchnutí dveří apod. Třesení nádobí dokonce nahrazuje perkusní nástroje.

6.1.4 Atmosféry

Ve filmu *Kráska a zvíře* se s atmosférami pracuje poněkud omezeně a zobrazovaná prostředí se tvoří s důrazem na ruchy a mluvené slovo. Pořád ale vystupují jako důležitý prvek v rámci celkové zvukové dramaturgie. Plasticitu postrádají hlavně vypjaté scény s využitím intenzivní hudby, která na sebe v takovýchto okamžicích přebírá pozornost a „řízení“ diváckých emocí. Například když vzteklé Zvíře zaútočí na Bellina otce, téměř během celé scény je cítit určitá plochost zvuku. Dá se rozeznat pouze znepokojivý hudební podkres a dialogy, které nejsou zvláště zařazeny do prostoru. Neubírá to ale na divácké zkušenosti, jelikož autoři pravděpodobně chtěli klást důraz na větší srozumitelnost replik a jejich „blízké“ umístění vůči divákovi, aby se vcítil do děje.

V dalších scénách atmosféry pomáhají dotvořit realistický pocit z prostoru. Když poprvé sledujeme Belle přicházet domů, v obraze vidíme venkovskou krajinu, kterou podporuje atmosféra ranní přírody se zpěvem ptáků a cvrkotem hmyzu. V případě hudební scény v hospodě, kde obyvatelé vesnice zpívají o Gastonovi a jeho přednostech, si můžeme všimnout zvuku davu hovořícího v pozadí. Jeho slova však nelze rozeznat, protože cílem je pouze vytvořit dojem, že v místnosti je určitý počet lidí. Zmínila bych však chybějící zvuky, a to konkrétně cinkání skleniček pro přiblížení faktu, že se nacházíme právě v hospodě.

Jednu z největších dramaturgických rolí hrají atmosféry ve scénách bez hudebního podkresu, které zároveň mají být emočně vypjaté. Příkladem je scéna, kdy Bellin otec zůstane ležet na svahu a dívá se do nočního hlubokého lesa. Jeho osamělost a ohrožení jsou zdůrazněny pomocí několika vrstev zvuku: slyšíme cvrkot hmyzu, houkání sov, vytí vlků v dálce, šum větru mezi stromy a také nízký dunivý tón, připomínající burácení hromu.

6.2 Hraná adaptace, 2017

6.2.1 Hudba

Hraný film *Kráska a zvíře* z roku 2017 je muzikál, ve kterém se setkáváme nejen s hudebními scénami, ale obecně s použitím velkého množství podkresové instrumentální hudby. Dalo by se říct, že hudba vystupuje jako další postava „dýchající“ ve scénách, zatímco pozoruje ostatní hrdiny a události příběhu.

Zajímavé je, že postavy jako takové nemají svoje pevně dané, opakující se motivy, a důraz je kladen především na celkovou náladu toho, co se ve scénách odehrává. Intenzita hudby, její rytmus, barva, hlasitost a také volba nástrojů záleží na tom, které emoce má scéna předávat divákovi. Například když na Belle utíkající ze zámku zaútočí vlci a Zvíře ji začne bránit, napětí a znepokojení se skrze hudební složku udržuje díky využití vysokých tónů smyčcových a dechových nástrojů, zároveň s nízkými, trochu dunivými tóny. Během celé akční scény se tempo i rytmus organicky mění, čímž někdy divákovi dovolují se „nadechnout“, ale pak ho zase strhnou do emočního kolotoče.

Naopak v pozitivně laděné scéně, když Belle a Zvíře pozorují krásu okolí zámku, kterého si princ nikdy předtím nevyšiml, hudba se jako by vznáší nad postavami a rozpouští ve vzduchu. Slyšíme jemné protáhlé tóny smyčců spolu s tóny piana, které pomalu krouží kolem hrdinů a naznačují, že se mezi nimi vytváří něco více, než si sami umí představit.

Co se týká hudebních scén, písně jsou zpracovány takovým způsobem, aby do určité míry souzněly s prostředím, ve němž se odehrává děj. Když obyvatelé zámku připravují pro Belle uvítací večeři, u hudby a zpěvu je dodržena jistá rovina reálnosti představení, a to pomocí délky dozvuku, který odpovídá normálním dialogům v daném prostředí.

6.2.2 Mluvené slovo

Stejně jako v animovaném filmu se i tady setkáváme s postavami lidí, zvířat a začarovaných postav, což jsou předměty – obyvatelé zámku, a především Zvíře. Obecně se v rámci

mluveného slova dodržuje realistická rovina, dialogy jsou zpracovány s ohledem na správné umístění ve filmovém prostoru vůči vizuální složce.

Řekla bych, že ve scénách v zakletém zámku dokonce chybí zdůraznění jeho velikosti a určité prázdnoty pomocí delšího dozvuku hlasů postav. Předpokládám, že to mohl být záměr tvůrců skrz možnost využít takového dozvuku jako stylizačního prvku v momentech, které vyžadují akcent z dramaturgického hlediska, např. když slyšíme křik vyděšeného otce Belle.

Zřejmě jediným nerealistickým prvkem, který se objeví až v závěrečné hudební scéně, kdy Belle a princ tancují na plese, je zvířecí řev prince, což postava udělá záměrně a z legrace. Takový zvuk by člověk zřejmě nedokázal vydat a já ho považuji v kontextu zvukové dramaturgie za spíše nevhodný a matoucí.

Mimoobrazové dialogy jsou někdy využity k navnazení diváka a udržení jeho zaujetí příběhem. Například poté, co Zvíře zachránilo Belle před vlky, uslyšíme jeho řev mimo obraz. Divák si to automaticky spojí s něčím negativním, nebezpečným, protože tento zvuk je v podstatě leitmotivem hněvu dané postavy. Po několika vteřinách ale zjistíme, že jde o pozitivní událost – Belle se o něj stará a pečlivě mu ošetřuje rány.

Daný prvek složky mluveného slova je vodítkem pro rozvoj akce ve filmu. Příkladem je scéna, ve které hlavní hrdinka hledá otce a najde ho díky tomu, že uslyší jeho těžké dýchání.

Vypravěč příběhu se objeví pouze v úvodní scéně, kde uvidíme velké množství postav, které však během celé akce reagují pouze pomocí citoslovcí. Osobně si myslím, že takový postup je v tomto případě vhodný, až na moment, kdy vidíme čarodějku hýbat rty, zatímco pořád slyšíme hlas vypravěče. Ze všech možných řešení toto nepůsobí jako nejfunkčnější.

6.2.3 Ruchy

Ruchová složka je v tomto filmu zpracována takovým způsobem, aby byl zobrazovaný pohádkový mikrosvět pro diváky pochopitelnější. To znamená, že se z nerealistického příběhu tvoří realistický dojem pomocí pečlivě promyšlených zvukových detailů a přidělení určitého tvaru a charakteru tomu, s čím by divák běžně nemohl mít zkušenost. Příkladem jsou hýbající se očarované předměty. Když se tyto postavy hýbají, můžeme si všimnout, že je charakter jejich zvuku zpracován hlavně s ohledem na jejich velikost, váhu a materiál. Myslím si, že zvukově „rozhýbat“ postavy nádobí a nábytku tak, aby to bylo uvěřitelné, je obzvláště kreativní a náročná práce.

Další funkcí ruchů je průběžné posouvání děje v souznění s ostatními prvky zvuku. Ruchy například „oživují“ hudební scény, jako když v té úvodní expoziční seznamují diváka s Belle a obyvateli vesnice, a my slyšíme na rytmus hudby navrstvené bouchání dveří či oken, pokládání předmětů na stůl atd.

Dodržovaná realistická rovina ruchové složky se naruší pouze ve finální scéně, kde sledujeme postavy zakletých předmětů ze zámku stávat se opět lidmi. Pan Lumiér, jenž byl svícnem, se chytí za hlavu, z níž doznívá syčící zvuk zhasínajícího ohně.

Pod ruchovou složku také spadá role hlavního leitmotivu – padání okvětních lístků růže, který způsobuje postupné boření částí zámku. V záběru to často nevidíme, ale zvukově je to vždy podpořeno.

6.2.4 Atmosféry

Bez využití atmosfér se neobešla žádná ze scén hraného filmu, a proto se dá říct, že tvůrcům záleželo na jeho plasticitě. Pomáhají divákovi proniknout do děje mnohem hlouběji a nahlédnout do reality, v níž existují postavy daného příběhu. Jelikož ale mluvíme o fantastické realitě, atmosféry se staly můstkem propojujícím oba světy a tvořícím jeden celek. Přispívá tomu také aplikování atmosfér jako podkladu do hudebních scén. Příkladem je scéna, ve které Belle zpívá o své touze více poznat svět. Slyšíme širokou atmosféru pole s foukáním větru, a když se v záběru z dálky objeví temný les, přidá se k nim dunivější nízký tón, který pravděpodobně naznačuje, co se stane v budoucnu.

Nehudební exteriérové scény jsou velmi plastické, jako např. když Gaston přichází vesnicí k Belle domů. Ve zvuku jsou využity vrstvy s různými prvky, odkazující k místu děje: hospodářská zvířata (ovce, krávy), kola vozů a lidské hlasy v dálce, zpěv ptáků.

Atmosféra začarovaného zámku není nijak ozvláštněna. Jako základ je využit lehce dunivý interiérový stat,⁵⁰ který pocitově do určité míry podkresluje velikost daného prostoru. Jinak je v těchto scénách důraz kladen spíše na ovlivnění emocí diváka pomocí hudebního podkresu a ruchové složky.

⁵⁰ Angl. *room tone* – zvuk nebo šum místnosti.

7 ZÁVĚRY ANALÝZY

Animované filmy studia Walt Disney ze 40., 60. a 90. let minulého století vykazují viditelné proměny nejen v rámci vizuální, ale i zvukové složky, a to díky stále širšímu spektru technologických možností. Rovněž je znát snaha tvůrců vynalézat kreativním způsobem nové cesty ke zpracování každého elementu zvuku, aby se diváci mohli ponořit hlouběji do filmových mikrosvětů a do větší míry se ztotožnit s hrdiny.

Ze všech rozebíraných děl jde v případě filmů *Dumbo* o nejvýraznější změnu samotné struktury příběhu hrané adaptace a také o největší časový odstup od premiéry animovaného originálu. Zvukové postupy v obou filmech se zásadně liší, stejně jako celková koncepce zvukové složky.

Animovaný film je příkladem toho, jak Disney využíval hudbu pro budování zvukové dramaturgie. Dominantní prvek hraje nejen roli emočního vodítka a zrcadlení nálady scén i konkrétních postav, zejména té hlavní, ale také slouží jako podklad místo atmosféry a zčásti nahrazuje i ruchy, včetně kroků. Film téměř vůbec nepracuje se zvukovou perspektivou a prostorem, vyskytuje se zde technické ticho a ruchy jsou aplikované pouze pro zdůraznění akce, přičemž mají často umělou podobu.

Hraná adaptace *Dumbo* je založena na realistické koncepci zvuku. Hudební podkres na sebe bere roli leitmotivů a podporuje již zřejmé nálady zobrazované akce, občas poněkud nadbytečně. Atmosféry jsou detailně propracované, což dodává filmu plasticitu a výrazně pomáhá divákovi ponořit se do filmových prostředí. Ruchová složka i mluvené slovo nabývají zcela reálné podoby, a to se týká umístění v prostoru, jejich charakteru a celkové stylizace.

Animované dílo *Knihy džunglí* je zvukově posunuto na další úroveň ve srovnání s filmem *Dumbo*. Je bohatší na ruchy, i když jsou pořád občas nahrazeny prvky hudby, a stylizace se drží realističtější roviny s nerealistickými elementy. Pomocí hudební složky se tady odkazuje především k prostředí, ve kterém se příběh odehrává, skrz využití určitých nástrojů a jejich motivů. Navíc se setkáváme s vypravěčem a mluvené slovo jako takové cílí na přesnější umístění v prostoru, avšak primárně v dramaturgicky významných momentech. Atmosféry přispívají k poněkud hlubšímu ponoření diváka do prostředí, ale velmi omezeně.

Co se týká hrané *Knihy džunglí* z roku 2016, jako jediná ze tří adaptací rozebíraných v této práci nedodržela původní žánr – muzikál. Tvůrci tudíž zvolili poněkud jiný přístup k hudební složce, ale vždy s ohledem na to, aby se zachovalo spojení s dílem animovaným.

Ruchová složka, mluvené slovo i atmosféry jsou zpracovány realisticky, jejich plasticita a umístění v prostoru zcela odpovídají obrazu, a navíc jej obohacují o detaily a konkrétnější charakter zvuků. Tím pádem se divák cítí, jako kdyby se stal obyvatelem džungle, která mu našeptává svá největší tajemství.

Kráska a Zvíře velmi přehledně ukazuje technologický pokrok 90. let a novou úroveň audiovizuálního umění, která se stala dostupnou pro tvůrce. Animovaný film je z hlediska zvukové dramaturgie v tomto případě výrazně blíže ke své hrané podobě. Všechny elementy zvukové složky mají realistické roviny, až na drobné výjimky. Slyšíme kroky správně umístěné vůči obrazu vždy, když se postavy pohybují v prostředí. Hudba již nepřebírá roli ruchů a slouží hlavně pro orientaci v tom, čím postavy vnitřně procházejí. Dané dílo je ze všech tří nejplastičtější, atmosféry zde slouží jako plnohodnotný podklad pro ostatní zvukové prvky a stávají se jedním ze zásadních dramaturgických nástrojů v emocionálně vypjatých scénách.

V hrané adaptaci filmu *Kráska a Zvíře* opět sledujeme detailní práci se zvukem v realistické rovině, avšak jelikož jde o pohádku, můžeme se setkat i s nerealisticky stylizovanými prvky. Hudební podkres se tady stává jednou z dominantních součástí zvukové složky, což znamená, že je kladen větší důraz na manipulaci s diváckými emocemi než na ponoření do zobrazovaných prostředí. Prostorovost se v hudebních scénách dodržuje skrz zpracování zpěvu a ruchů. Samotná ruchová složka významně dotváří danou filmovou realitu včetně mimoobrazových vodítek a dokresluje dramaturgii díla pomocí leimotivů.

ZÁVĚR

Cílem hraného i animovaného filmu je *dosáhnout autentického výsledku*. Společně s každým jednotlivým audiovizuálním elementem zachovává pevně vybudovaný „řetěz“ a spolupracuje tak, aby se nevytvářel dojem, že určitá složka zaniká nebo naopak příliš vystupuje. Ideálně by se divák měl filmu oddat a „rozpustit se“ v něm. Zvuk samotný na sebe bere minimálně padesátiprocentní roli v rámci finálního audiovizuálního zážitku.

V teoretické části práce jsem shrnula informace o základních prvcích zvukové složky v hraném a animovaném filmu a zdůraznila postupy práce s nimi, díky kterým dané druhy audiovizuální tvorby dosahují své autenticity a úplnosti. V obou případech jsou to klikaté cesty, které se kříží tam, kde jde o komponenty zvukové soustavy jako celku a o jejich základní role v rámci výsledného díla. Rozchází se hlavně v tom, že v animovaném filmu se zvuk tvoří od nultého bodu a jelikož jde a priori o zobrazovaný nereálný svět, divák je podvědomě připraven přizpůsobit se všemu, co uslyší. Oproti tomu ve filmu hraném zpravidla očekává slyšet zvuky v té podobě, na kterou si zvykl v reálném životě. Navíc v animované tvorbě hudební složka nabývá poněkud širšího významu, zatímco u mluveného slova se náročněji dosahuje autenticita hereckého projevu, když se hlas nahrává až na nakreslený obraz.

Dále jsem uvedla základní události z hlediska vývoje zvuku v animované tvorbě studia Walt Disney a také zdůraznila principy, na kterých byla produkce jeho filmů založena. Vyvstal fakt o téměř nadlidské schopnosti Walta Disneye vidět v nezdaru příležitost a nevzdávat se toho, v co pevně věřil. I když se setkával s odsuzováním okolí a měl velmi omezené finanční možnosti – byl připraven dát všechno pro uskutečnění své ideje.

Měl odvalu zkoušet nové neprobádané cesty a vést obrovský tým; využíval technologii takovým způsobem, že mu jeho příběhy ožívaly pod rukama a inspirovaly nespočet tvůrců po celém světě. To vše vedlo ke značnému posunu v rámci celého průmyslu animované a následně i hrané tvorby. Vdechl nový život do hudby, „ubytoval“ ji ve svých filmových dimenzích a tím ukázal, že kreativité se meze nikdy nekladou – hlavní je věřit sám v sebe a držet se svých hodnot, na kterých se má zakládat všechno, do čeho se člověk v životě pustí.

U trendu hraných adaptací vycházejících z kultovních animovaných děl minulého století můžeme říct, že jde primárně o finanční záležitost. Tyto filmy mají široký veřejný ohlas, jelikož lidé chtějí znovu zažít ponoření do již známých oblíbených příběhů.

Reakce diváků jsou však velmi nejednoznačné. Nejvíce odsuzovaným je fakt, že i přes využití ohromujících technologických možností filmy jako takové postrádají něco, na čem Walt Disney původně zakládal ty animované, tedy touhu prodchnout je duší a zároveň určité kouzlo animované „nedokonalosti“. Navzdory tomu se stále plánuje řada dalších hraných adaptací, i když otázkou zůstává, do kdy bude trvat zájem o ně ze strany nových generací – s přihlédnutím k časovému vzdalování se od starší audiovizuální tvorby.

Analýzou vybraných animovaných děl a jejich hraných adaptací jsem zjistila, že existuje nespočet klíčů a cest k tomu, jak pojmout na první pohled stejný příběh skrze různé výrazové prostředky zvuku. Postupy zpracování zvukové složky Walta Disneyho byly více zakládány na hudebním prvku, který nesl funkci průvodce prostředím, emocemi hrdinů nebo nálad scén, a dokonce pohyby nebo i jinými ruchy. Mluvené slovo se stalo zásadním pro polidštění zvířecích postav, a tím pádem vznikla zcela nová rovina filmového vyprávění.

Co se týká hraných adaptací, jde primárně o přemístění příběhů do reálného prostředí, na což ve zvukové složce reaguje odpovídající přirozená míra zpracování. Na rozdíl od animovaných děl je zvuk plastičtější a celkově se více pracuje s prostorem, perspektivou a nejmenšími detaily u ruchové složky. Na druhou stranu se setkáváme s „plochostí“ hudby, která nabývá spíše roli pozorovatele a reaguje na události ve scénách, aniž by prohlubovala jejich význam.

Snažila jsem se na vybrané filmy dívat nejen jako člověk se zkušenostmi a znalostmi v rámci audiovizuální tvorby, ale také si někdy dovolit nechat odbornost stranou a převzít na sebe roli běžného diváka. Pocítila jsem na vlastní kůži, že žádné technologické triky, jakkoliv obdivuhodné, nikdy nenahradí touhu člověka vytvořit něco více, co se nedá popsat odbornými termíny. Největším zázrakem je pro mě to, že právě technické omezení se stalo motivací k hledání dveří, které Walt Disney společně se svým týmem otevřel – díky nekonečné zvědavosti a víře v to, co dělá a proč.

Tato diplomová práce mi dala mnohem více, než jsem vůbec mohla čekat. Pustila jsem se do tématu spojeného se zvukovou složkou v animovaném filmu, protože bych v této oblasti chtěla začít svoji kariéru mistrně zvuku a hudební skladatelky. Příběh Walta Disneyho jsem znala jen povrchně a musím říct, že postupné studium materiálů a analýza Disneyho tvorby mě velice inspirovala. Uvědomila jsem si, že všechny překážky na mé životní cestě jsou pouhými iluzemi. Život je mnohem jednodušší, když si dovolujeme dělat věci nedokonale, bez strachu a pochybností. Nedokonalost je klíčem ke svobodě, zejména pro umělce.

Při zpracování daného tématu jsem si také uvědomila, jak obdivuhodný je obor zvukové skladby a lidé, kteří se mu věnují. Vidím teď, jak obrovského pokroku jsem dosáhla i já za roky studia na vysoké škole, a to ve smyslu profesním i osobnostním. Začínala jsem bez zkušeností a porozumění tomu, do čeho vlastně jdu. Šla jsem do toho ale s otevřeným srdcem a myslí – a díky tomu teď vím, v čem spočívá moje velká síla.

A v momentě, kdy si je člověk vědom své síly, má ve svých rukou celý svět.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Tištěné publikace

- [1] BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, 154 s. ISBN 978-80-7331-303-6
- [2] BARRIER, Michael. The Animated Man: A Life of Walt Disney. University of California Press. ISBN 978-0-520-25619-4, str. 136.
- [3] DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-069-4
- [4] GABLER, Neal. Walt Disney: The Triumph of the American Imagination. Vintage Books. ISBN 9780679757474
- [5] KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. ISBN 80-7331-019-8
- [6] MALTIN, Leonard. The Jungle Book. The Disney Films. Disney Editions. ISBN 978-0-786885-27-5

Online publikace

- [7] Фонофильм Фореста. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC_%D0%A4%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0.
- [8] BARRIER, Michael. The Mysterious Dumbo Roll-A-Book [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <http://www.michaelbarrier.com/Essays/DumboRollABook/DumboRollABook.html>
- [9] Complete National Film Registry Listing [online]. In: . [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/complete-national-film-registry-listing>.
- [10] DESOWITZ, Bill. 'The Jungle Book': How They Pulled Off the Oscar-Bound VFX Hybrid. IndieWire [online]. 22.04.2016 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160426024614/http://www.indiewire.com/article/vfx-oscar-the-jungle-book-jon-favreau-weta-digital-rob-legato-20160422>

- [11] Disney Family Album #4-Jimmy MacDonald [online]. [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140206075245/http://www.youtube.com/watch?v=SejPFUnyKtc>.
- [12] Dumbo (2019 film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbo_(2019_film))
- [13] Filmmaker David Lynch and John Neff. Paiting Music with Boss [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynchnet.com/articles/bug.html>
- [14] GREENBERGER, Robert. Alan Menken Revisits 'Beauty & The Beast' [online]. [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: <https://www.comicmix.com/2010/10/02/alan-menken-revisits-beauty-and-the-beast/>.
- [15] HOLT, Nathalia. The Surprising Role Walt Disney Played In The Advancement Of Technicolor And Surround Sound In Movies. Forbes [online]. 09.01.20 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/quora/2020/01/09/the-surprising-role-walt-disney-played-in-the-advancement-of-technicolor-and-surround-sound-in-movies/?sh=4cbd793520b0>.
- [16] IMBD [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/list/ls069196201/James MacDonald, 84, Mickey Mouse's Voice](https://www.imdb.com/list/ls069196201/James%20MacDonald%2C%2084%2C%20Mickey%20Mouse%27s%20Voice). In: The New York Times [online]. [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1991/02/08/obituaries/james-macdonald-84-mickey-mouse-s-voice.html>.
- [17] LAZARESCU-THOIS, Laura. *From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation* [online]. 11.05.2020 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/sound.2018.0117>
- [18] NEALE, Steve. Sequels, Series, and Remakes [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Sequels-Series-and-Remakes-REMAKES.html>
- [19] NICHOLSON, Amy. *Meet Paige O'Hara: The Voice—And More—Of Disney's Smartest Heroine* [online]. [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141221102310/http://pro.boxoffice.com/articles/2012-01-meet-paige-ohara-the-voice-and-more-of-disneys-smartest-heroine>.

[20] Ranking: The Disney Renaissance From Worst to Best. Time [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://time.com/3590521/disney-renaissance/>.

[21] SCHAEFER, Sandy. Why Dumbo Isn't A Remake - It's An Original Story. ScreenRant [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://screenrant.com/dumbo-2019-remake-original-story/>.

[22] TAYLOR, Drew. Disney Legend Richard Sherman Writing Songs for Jon Favreau's 'Jungle Book' [online]. 23.12.2014 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141225200209/http://news.moviefone.com/2014/12/23/richard-sherman-jungle-book/>

[23] The Jungle Book (2016 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-04-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_\(2016_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book_(2016_film)).

[24] THOMPSON, Anne. Beauty and the Beast': How Bill Condon Built Hollywood's Most Expensive Musical. IndieWire [online]. 14.03.2017 [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2017/03/420-disney-beauty-and-the-beast-bill-condon-emma-watson-musical-1201791591/>

[25] TURAN, Kenneth. Jungle Book' is a sweet and scary triumph of modern moviemaking [online]. In: . [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160416010951/http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-jungle-book-review-20160415-column.html>.

[26] WOLLMAN RUSOFF, Jane. Beauty & The Bridge First She Charmed Us With Her Voice In Beauty And The Beast. Now Fort Lauderdale's Paige O'hara Takes On A Very Different Role In A Film About Chappaquiddick. [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20160302111605/http://articles.sun-sentinel.com/1992-11-22/features/9203020414_1_ted-kennedy-paige-o-hara-chappaquiddick-island/2.

[27] Walt Disney Company [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z: <https://thewaltdisneycompany.com/>

[28] W. BUTLER, Robert. Live-action 'Beauty and the Beast' is still enchanting (but the original is better) [online]. [cit. 2023-01-29]. Dostupné z:

<https://archive.ph/20170910195915/http://www.charlotteobserver.com/entertainment/article138958938.html>.

[29] ZIPES, Jack. Breaking The Disney Spell [online]. In: . [cit. 2023-04-27]. Dostupné z: <https://www.bartleby.com/essay/Breaking-the-Disney-Spell-F3PTVKE36YYS>.

