

Atmosféra v animovanom filme, vytváranie priestoru a emočné dotváranie jednotlivých scén

Samuel Jurkovič

Bakalárska práca
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Samuel JURKOVIČ**
Osobní číslo: **K09216**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střih a zvuk**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1.Teoretická část:**
Atmosféra v animovaném filmu, vytváření prostoru a
emoční dotváření jednotlivých scén
2.Praktická část:
Dokumentární film "Awake" o wakeboardingu, délka
minimálně 15 min., zvuková skladba

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

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

2. Praktická část:

Výstupní dílo:

3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) ságraficky upraveným bookletem

1 ks MiniDV SD/HD

1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení).

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

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga 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 mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

GREČNÁR, Ján: Filmová hudba od nápadu až po soundtrack. Bratislava: Veda, 2005

BLÁHA, Ivo: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Akademie múzických umění v Praze, 2004

Practical Art of Motion Picture third edition, David Lewis Yewdall M.P.S.E. Focal press, Elsevier 2007

Vedoucí bakalářské práce: **doc. Ing. Ján Grečnár, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **30. listopadu 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce: **14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

Janíková
děkanka



Nemeškal
MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně6.2.2013.....

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Bakalárska práca sa zaoberá problematikou zvukovej zložky animovaných filmov, jej históriou, tvorbou a v neposlednej rade jej významom.

Kľúčové slová: animovaný film, emócia, zvuk, štylizácia, história, Jurkovič

ABSTRACT

The bachelor thesis deals with audio elements of animated films, its history, the creation process and last but not least its meaning.

Keywords: animated movie, emotion, sound, stylization, history, Jurkovič

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej/diplomovej práce a verzia elektornicky nahratá do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

I	1	HISTÓRIA ZVUKU V ANIMOVANOM FILME V SKRATKE.....	12
II	3	VÝPOVEDNÁ HODNOTA RUCHOV A ATMOSFÉR, ICH VÝZNAM V RÁMCI DIELA (MOŽNOSTI PRESÚVANIA V ČASE – FLASHBACK).....	16
III	4	ŠTYLIZÁCIA RUCHOV A ATMOSFÉR.....	20
IV	5	SPOLUPRÁCA RUCHOV A HUDBY V ANIMOVANOM FILME, CESTA KU GRADÁCII, FUNCKIA RYTMIZOVANIA.....	24
V	6	FILMOVÉ TICHU A JEHO MIESTO V DOKRESLOVANÍ EMOČNE VYPETÝCH SCÉN.....	26
VI	7	NAHRÁVANIE RUCHOV, ATMOSFÉR, DIALÓGOV PRE ANIMOVANÝ FILM, ŠPECIFIKÁ V SÚVISLOSTI S OBRAZOM A ŠTÝLOM ANIMÁCIE.....	28
VII	8	MIX ZVUKU V ANIMOVANOM FILME.....	30

ÚVOD

„Zvuk vždy byl a je faktorem ovlivňujícím vývoj filmového umění. Nejprve svou nedosažitelností, později svou přítomností.“

Ivo Bláha

Danú tému som si zvolil na základe osobého záujmu o zvukovú postprodukciiu animovaného filmu. Zvučením animovaných filmov sa zaoberám už dlhšiu dobu, počas ktorej som si k tejto profesii vytvoril blízky vzťah. V práci sa budem snažiť o vystihnútie invenčných možností v súvislosti so spracovaním zvuku od prvotného nápadu až po finálnu mixáž. Mojim cieľom je popísať vlastný spôsob tvorby na konkrétnych príkladoch, ponúknuť osobný pohľad na zvukovú postprodukciiu a význam zvuku v animovanom filme.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTÓRIA ZVUKU V ANIMOVANOM FILME V SKRATKE

Počiatky hraného či animovaného filmu boli sprevádzané zvukom veľmi improvizovane. V ére nemého filmu bol hlavný zvukový doprovod zastúpený hudbou, ktorá bola hraná naživo, neskôr prostredníctvom vynálezov ako boli fonograf či gramofon (rok 1900). Pokiaľ sa vo filme objavovali dialógy, alebo hovorené slovo, boli zobrazované cez mimoobrazové titulky. Úlohou vynálezcov tej doby bolo vymyslieť synchronizáciu obrazu so zvukom do jedného celku.

Medzi prvý významný pokrok spojený so záznamom zvuku na filmový pás, patrí objav v roku 1923 pod ktorý sa podpísal *Lee De Forest*. Jeho vynález čakal dlhšiu dobu na docenenie. Vynález bol odkúpený o tri roky neskôr, krachujúcimi *Warner brothers*, ktorý tak chceli udržať tempo s konkurenčným *20th century fox*. Výsledkom celého boja bol prvý zvukový film v roku 1927 s názvom *Jazz singer*. Od tejto doby datujeme zvukovú éru v kinematografii. Na nahrávanie ruchov sa však používali uhlíkové mikrofóny, ktorých kvalita bola veľmi nízka a zvuk bol znečistený šumom a častokrát skreslený.

Prvý zvukový animovaný film teda na seba nenechal dlho čakať a v roku 1928 na scénu prichádza prvý krátkometrážny animovaný film so synchronným zvukom s názvom *Steamboat Willie* od *Walta Disneyho* a *Uba Iwerksa*, pričom hlavný animátor bol *Iwerks*. Bol to v poradí tretí film s *Mickey Mouseom*. Vo filme bola použitá hudba a ruchy ktoré priamo popisovali dej. Od tejto doby sa tiež začína používať termín „mickeymousing“. Výraz sa používal pre dokonalú synchronizáciu doprovodnej hudby s obrazom. Hudba kopírovala akciu postáv, ich emócie. Jedným z najzámejších príkladov mickeymouseingu je séria rozprávok z dielne *Hanna & Barbera*, *Tom a Jerry*.

Film bol po veľmi krátkom čase, na základe technického pokroku pre diváka zvukovo výrazne atraktívnejší. *Mickey Mouse* sa slovne prejaví po prvý krát až vo filme *The Karnival Kid* (1929), jeho prvé slová sú: “Hot dogs!” Hlas mu v tej dobe prepožičal sám *Walt Disney*.

Zaujímavosťou filmu je fakt, že predtým než bol film dokončený tvorcovia chceli vyskúšať reakcie publika na zvuk ktorý publikum vo filme nikdy nemali možnosť zažiť v synchronizovanej forme s tak popisnou informáciou. Za premietacím plátnom bola kapela ktorá interaktívne reagovala na dej filmu. Ohlasy divákov

boli pozitívne, tvorcovia preto navrhli dokončenie filmu na základne dopredu skomponovanej hudby, ktorú mali na starosti skladatelia *Bert Lewis* a *Wilfred Jackson*. Bolo to zároveň poprvé čo bol vytvorený ako prvý zvuk, obraz až druhotne na základne zvuku.

V prípade, že sa hudba do animovaného filmu skladala paralelne s animovaním obrazu, skladateľ dostal storyboard podľa ktorého sa orientoval. Zvukové prejavy postáv v animovanom filme boli veľmi jednoduché, jednalo sa skôr o imitované slovo, ktoré nebolo zrozumiteľné, presnejšie išlo o deformovaný dialóg zložený z citoslovcí. Ruchy boli zložené z nahratých autentických zvukov, o väčšiu formu štylizácie sa však nejednalo z dôvodu technologickej nevypelosti. Nosnú hodnotu emócií držala hudba, ruchy mali funkciu akcentovania. Prvý celovečerný animovaný film bol v roku 1917 španielsky *El Apóstol* režiséra *Quirina Cristianiho*. Dĺžka filmu bola 70 minút. Film sa do dnešného dňa bohužiaľ nedochoval a na svete neexistuje žiadna jeho kópia.

Významným filmom bol tiež *My Old Kentucky Home* (1926), autormi boli *Max a Dave Fleischerovci*. Vo filme sa objavuje nasynchronizovaná replika a jeden z prvých soundtrackov.

Za vznikom soundtracku stála spoločnosť *Song car-Tunes*, ktorá od roku 1924 stála za vznikom zvuku k veľkému množstvu krátkych animovaných filmov.

2 RUCHY A ICH MIESTO V ANIMOVANOM FILME

Podľa môjho názoru animovaný film, vníma divák po auditívnej stránke na rozdiel od hraného filmu, istým spôsobom intenzívnejšie.

Je to kvôli abstraktnému prostrediu ktoré je kompletne tvorené animátorom. Všetky zvuky ktoré sa v animovanom filme objavujú, sú výsledkom invencie zvukového majstra, ktorý kompletne vytvára svet v ktorom sa dej odohráva. Divák podvedome očakáva originálne spracovanie charakteru postáv či zvukových atmosfér. V minulosti, keď nebola možnosť film ruchovať a zdôrazňovať tak určité momenty jednotlivých scén, či auditívne vykresliť atmosféru miesta, tu bola hudba ktorá niesla celkovú emóciu.

Po nástupe ruchov sa dramaturgia a forma rozprávania v animovanom filme zmenila. Ruchy sa stali ďalším z prostriedkov napomáhajúcim v rozpávaní deja. Charakter ruchov je zpravidla vytváraný na základe typu animácie a autorského zámeru. Skladaním jedného ruchu za druhým, či kombinovaním viacerých samostatne zaujímavých, docielime zväčša neprehľadnú zvukovú koláž. Ako všade inde, aj tu platí pravidlo menej je viac. Výsledkom prekombinovania je chaos a celková nesúrodosť, dielo prestáva byť celistvé.

Nie je pravidlom, že intenzita hlasitosti ruchov, v súvislosti s šírkou záberu, musí byť vždy korešpondentná. Ako konkrétny príklad uvediem scénu v ktorej prechádza slimák cez rušnú premávku. V zábere vidíme celok na diaľnicu po ktorej prechádza slimák, ktorého zvukový prejav má takmer rovnakú hlasitosťnú úroveň, ako okoloidúce autá. Dôvod tejto hlasitostnej úrovne, je v tomto prípade snaha sústrediť pozornosť na slimáka. Ruch ktorý má hlasitosťnú úroveň ako detail, môže byť teda zobrazený napríklad v celku. Nekorešpondentná intenzita hlasitosti pre šírku záberu, by mala byť významovo opodstatnená (napríklad dôraz na akciu...), inak sa jedná skôr o chybu. Kompozícia ruchov je pre animovaný film veľmi dôležitá. Divák si prostredníctvom zvuku dotvára emócie postáv, dozvedá sa nové informácie, ktoré sú v obraze skryté, je preto dôležité aby sa v rôznorodnosti ruchov nestrácal a vedel analyzovať informáciu ktorú so sebou ruch prináša. Pre situácie, ktoré sa v diele vyskytujú často, sa preto používa termín leitmotif (príznačný motív).

Leitmotif je označenie pre opakujúci sa hudobný motív, alebo tému, má za úlohu sprevádzať konkrétnu postavu, miesto a pod. Vytvára štruktúru a organizáciu medzi hudobnými motívmi, spája postavy a situácie, podľa významu s hudbou.

Jeden z prvých hraných filmov kde sa objavil hudobný leitmotif, bol roku 1938 snímok *the Adventures of Robin Hood*. Hudbu k snímku skomponoval *Erich Wolfgang Korngold*. V rámci zvuku môže ako leitmotif fungovať napríklad: ruch (jeho rytmizovanie), hudobný motív či zvuková atmosféra. Zvuková atmosféra ktorá funguje ako leitmotif, by sa mala výrazne odlišovať od ostatných atmosfér použitých v diele. Príkladom takejto atmosféry by mohla byť koláž ruchov nižších frekvencií ktoré sa objavujú len v konkrétnych prostrediach a predznamenávajú nebezpečie, gradujú napätie. V prípade, že zvuk ktorý bol na úvod predstavený divákovi v rámci leitmotif-u spolu s obrazom, je možné ho v diele opakovať samostatne (bez obrazu), jeho výpovedná hodnota ostáva plnohodnotná, divák si ho spája s obrazom na základe predošlej skúsenosti. Leitmotif by sa počas filmu nemal niak výrazne meniť, ani rozvíjať, z dôvodu udržania jednoty a pochopiteľnosti.

3 VÝPOVEDNÁ HODNOTA RUCHOV A ATMOSFÉR, ICH VÝZNAM V RÁMCI DIELA (MOŽNOSTI PRESÚVANIA V ČASE – FLASHBACK)

Animovaný film bez ruchov je takmer nemožné zrealizovať plnohodnotne. Jedným z rozdielov medzi animovaným a hraným filmom po zvukovej stránke je, že animovaný je kompletne vytvorený zvukovým majstrom bez použitia placového zvuku. Zvuk zaznamenaný na place (kontaktný zvuk), nám dáva základnú zvukovú informáciu napríklad o prostredí v ktorom sa herci nachádzajú, charaktery ruchov a v neposlednom rade sú to dialógy hercov. Dialógy je možné nahráť dodatočne vo zvukovom štúdiu ako postsynchron, avšak informácia o priestore v ktorom sa postava vo filme nachádza musí byť dotvorená prostredníctvom softwareových pluginov, alebo hardwareových procesorov určených na vytváranie dozvuku. Zvukové prejavy postáv a charakter atmosfér v animovanom filme, nie sú naznačené inak ako len obrazovo (nemáme k dispozícii placový zvuk). Zvukový majster je teda tvorcom každého jedného zvukového prejavu osobitne.

V súčasnosti sme schopní vytvoriť postavám dialóg, či akúkoľvek atmosféru aj bez použitia mikrofónnej techniky, len prostredníctvom vhodnej selekcie zvukov zo zvukových bánk. Pri výbere zvukovej banky, z ktorej budeme čerpať, musíme brať na vedomie autorské práva, ktoré sa k banke vzťahujú. Pracovný proces je v tomto prípade časovo náročnejší a charaktery postáv nie vždy dokážeme upraviť do ideálnej podoby našich predstáv. Taktiež sa nám vytráca autenticita v dialógoch. Za predpokladu, že dialógy skladáme len prostredníctvom selekcie zo zvukových bánk, je spektrum prejavu značne obmedzené. Nepredpokladá sa, že na každú gestiku či emóciu postavy nájdeme vhodný, alebo aspoň upraviteľný zvuk. Taktiež prejav postáv bude obmedzený prevažne len na citoslovčia. Ideálnym a najpohodlnejším spôsobom selekcie a následného dosadenia ruchov a atmosfér, je ich nahratie. Dielo sa tak stáva pre zvukového majstra plne autorské, ruchy ktoré sa vo filme objavujú sú jedinečné. Týmto spôsobom tvorby je možné zvukovo reagovať na každý detail odohrávajúci sa v obraze.

Stáva sa, že animovaný film, ktorý prichádza do fázy ozvučenia, nemá výpovednú hodnotu akú si autor predstavoval a pointa filmu sa tak "zachraňuje" zvukom. Pokiaľ sa jedná o dotvorenie emócie, je "záchrana" ľahšie uskutočniteľná, napríklad vložení popisnej zvukovej atmosféry (pre pocit bezpečia či happy endu, napríklad atmosféru jarnej krajiny v ktorej spievajú vtáky atp.). V prípade komplexnejšieho objasňovania, musí zvukový majster vybudovať zvukovú dramaturgiu, ktorá je schopná porozprávať príbeh takpovediac aj bez obrazu. Príkladom takejto situácie, býva neobjasnená minulosť a z nej vyplývajúce konanie alebo stav postavy. Divák sa preto ťažko orientuje medzi vzájomnými súvislosťami a interakciou postáv s prostredím. Uniká mu pointa príbehu. V rámci dovysvetlenia udalostí len prostredníctvom zvuku, teda už zvukový majster nepracuje len na princípe remeselného dolepovania ruchov s prvoplánovým presahom, ale ide o vybudovanie krátkeho príbehu ktorý je funkčný z veľkej časti len na zvukovej linke. Ako jednoduchý príklad by som uviedol situáciu v ktorej máme v zábere vyčerpaného muža, ktorému je očividne veľmi zle. Obraz nám však nedovysvetlil dôvod jeho stavu. Východiskom pre plnohodnotné dovysvetlenie, len pomocou zvuku, by teda mohla byť zvuková koláž zložená z ruchov ako sú cinkanie pohárov, nalievanie piva, či hudba štylizovaná pomocou dlhého dozvuku, ako znak retrospektívy na predošlý večer. Sekvencia je vzhľadom na objasnenie stavu postavy plnohodnotne prerozprávaná len pomocou zvukovej koláže.

Príčinou tejto formy rozprávania je častokrát aj krátkometrážny formát a snaha za čo najkratší čas, podať čo najviac informácií.

Klasickým zvukovým riešením nedostatkov v príbehu ako celku, býva nahratie sprievodného komentára (rozprávač), ktorý nám súvislosti dovysvetlí priamočiaro, prerozprávaním mimo obraz. Podľa môjho názoru, originálnejším spôsobom je význam objasniť len pomocou správne zvolenej ruchovo atmosferickej koláže a zvukovej štylizácie.

Jedným z často používaných funkčných a zároveň štylizovaných prvkov je retrospektíva. **Flashback**, alebo tiež retrospektíva, je sekvencia v ktorej sa prerušuje dejová rozprávací línia, príbeh sa vracia v čase. Flashback býva obrazovo, aj zvukovo štylizovaný. Zvuková štylizácia flashbackov záleží na

invencii zvukového majstra, avšak mala by byť dostatočne výrazná, aby na seba upozornila a bola pre diváka pochopiteľná .

Z vlastnej skúsenosti tvorby flashbackov som si osvedčil štylizáciu pomocou zmeny dozvuku a veľkosti priestoru. Jedná sa o simuláciu ozveny, pre ktorú je vo zvukárskej terminológii vyhradený jednoslovný názov hall. Flashback má svoj úvod, jadro, a záver. Tieto tri fázy dávajú dostatočne dlhú dobu, ktorá sa dá využiť v prospech zrozumiteľnosti efektu. Aj tu platí pravidlo menej je viac. Podľa môjho názoru je lepšie nevyužívať priveľa štylizovaných sprievodných ruchov.

Kompozíciu flashbacku sa pokúsim vysvetliť na základe vlastnej tvorby na konkrétnom príklade :

Úvod: Ako úvod do flashback pasáže používam prevrátený (odzadu prehrávaný) zvuk. Tento zvuk sa na svojom konci prene s tým istým zvukom z ktorého je tvorený, avšak s tým rozdielom že zvuk už nie je prehrávaný pozadu. Úvod teda tvorím jedným zvukom ktorý má dve rozdiely, ale zároveň si príbuzné podoby. Tento efekt pôsobí ako nájazd, či gradačný prvok. Napríklad pokiaľ je vo flashbacku prvý zvuk replika postavy, reversujem (prevraciam) túto repliku a naväzujem tou istou v správnom smere s rôzne zvoleným dozvukom. Dozvuk používam kvôli výraznejšej štylizácii. Divák tak od začiatku vie, že pracujeme so štylizovanou formou, ktorá má v rámci narácie konkrétny význam.

Jadro: podoba konkrétneho flashbacku závisí čiastočne od charakteru animácie a čiastočne od invencie zvukového majstra. Zvuk má zpravidla väčší dozvuk, ako prostredie v ktorom sa nachádza jeho zdroj, je v kontrapunkte. Ako konkrétny príklad by som uviedol : chalepec volá do skrine v ktorej sa jeho hlas ozíva jako v jaskyni. Ako zaujímavý spôsob tvorby flashbacku mi príde kombinácia širokého priestoru, napríklad katedrály, ktorý kolísavo prechádza takmer do detailnej perspektívy bez dozvuku. Tento efekt pôsobí snovo .

Výstup: pre ukončenie flashbacku, výstup späť do prítomnosti, sa mi osvedčil podobný princíp tvorby ako pri tvore úvodu. Ruch ktorý nasleduje ako posledný štylizujem. Ak je posledným zvukom napríklad replika, jej posledné slová neprirodzene zrýchlim. Efekt má podobný charakter ako pretáčanie magnetofónovej pásky. Výsledok pôsobí na diváka akoby sa dostával von zo

snového stavu, naspäť do reality (z jedného prostredia do druhého). Celý efekt podbarvujem nízkofrekvenčnými zvukmi, ktoré majú za úlohu prechod zdramatizovať a dodať celkovú barvu a pocit výnimočnosti akcie.

Najdôležitejším aspektom pri tvorbe flashbackov, či akéhokoľvek štylizovaného zvuku, je dostatočná zrozumiteľnosť a jedinečnosť v rámci celku. Atmosféry a ruchy ktoré zvolíme pre flashback, by sme v rámci diela nemali používať pre iné momenty ako tie, ktoré sa spájajú s retrospektívou . Dôvodom je orientácia a uchovanie spojitosti s významom tohoto výrazového prostriedku.

4 ŠTYLIZÁCIA RUCHOV A ATMOSFÉR

V štylizácii ruchov a atmosfér v animovanom filme, rovnako ako v hranom, vychádzame najmä z žánru diela (akčný, horror, komédia...), druhu animácie (kreslený film, 3Dfilm, flash...) a autorského rukopisu zvukového majstra či požiadavkam režiséra. Z vlastnej skúsenosti som zistil, že spôsob zvukovej štylizácie v kreslenom filme a 3D animácii, aj v prípade, že ide o tú istú akciu (napríklad atmosféra pripomínajúca spomalenie času), nefunguje rovnako dobre. Aplikovaním tej istej zvukovej koláže a ruchov špecifického charakteru pre 3D animáciu, vyznieva napríklad v kreslenom animovanom filme komicky, nehodí sa.

Pre kreslenú animáciu sa mi osvedčil spôsob zvučenia organickými, skôr reálnymi ruchmi než syntetickou elektronikou. Pre diváka tento druh zvukov pôsobí prirodzenejšie, hodí sa k animácii viac. Opäť ale záleží od konkrétneho diela a autorského zámeru. Naopak počítačové 3D animácie majú zväčša charakter, pre ktorý sa syntetické ruchy hodia veľmi dobre. Pri zvučení 3D animácii sa mi osvedčilo využívať syntetizátory a rôzne efektom štylizované ruchy, ktoré dávajú možnosť vytvoriť prostredie či charakter ktorý divák nikdy predtým nepočul. Dokonale sa tak dopĺňa moderná forma animácie so zvukom .

Ozvláštniť sa samozrejme dajú aj ruchy ktoré niesú tvorené synteticky. Dopomáhame si k tomu rôznymi softwareovými pluginmi (D-verb, mod delay III, izotope,waves...) a hardwareovými procesormi (TC reverb 6000, lexicon, korg intros...). Základné úpravy ktoré môžeme vo zvuku realizovať sú: frekvenčná úprava, úprava priestoru, (tzv. reverb, alebo tvorba dozvukov tzv. delay). K ďalším úpravám nám vie pomôcť napríklad efekt zvaný flanger a phaser. Flanger je efekt ktorý spôsobuje oneskorenie signálu (1-10ms). Toto oneskorenie vieme nastaviť na veľmi krátku dobu a preto výsledným efektom môže byť zvuk ktorý je od pôvodného len niečím ozvláštnený. Vysvetlením tohto efektu, je veľmi malé oneskorenie pôvodného zvuku od oneskoreného. Phaser je efekt pomocou ktorého dochádza k zvýrazneniu a zároveň utlmeniu niektorých frekvencií. Je zapojený do reťazca rôznych filtrov cez ktoré signál prechádza, predtým než sa vráti naspäť k pôvodnému signálu.

V súčasnosti sa zvuk efektuje prostredníctvom softwareových pluginov, alebo externých efektov ktoré zapájame do reťazca.

Veľmi častým prvkom ako v animovanom, tak v hranom filme, je zobrazovanie abstraktných javov. Sú to javy ktoré síce poznáme z bežného života, no nevieme im priradiť žiadnu fyzickú formu. Najčastejšie ide o prvky ako sú: sen, predstava, strach, depresia atď. Vďaka možnosti zvuky modulovať prakticky akokoľvek nás napadne, máme veľmi široké spektrum “ciest” ako pocit docieľiť.

Štylizáciu ktorú som si v animovanom filme už pár krát vyskúšal, bola napríklad atmosféra snu a depresie.

Sen sa mi osvedčil štylizovať týmto spôsobom: rozšíriť ozvenu, teda zväščiť priestor pomocou reverberátora a pracovať so stredými až vysokými frekvenciami.

Pre diváka zväčša táto kombinácia pôsobí príjemne, evokuje snovú atmosféru. V rámci zvukov na vyšších frekvenciách, používam jemné zvuky ako napríklad praskot ľadu a podobne. Veľmi efektívnym prvkom pre vytvorenie snovej atmosféry je rýchla zmena perspektívy. To čo znie v jednom zábere ako polocelok, zaznie v rámci toho istého záberu ako detail. Túto zmenu realizujem napríklad v rámci jednej vety, ktorú má postava ako repliku. Prechody medzi perspektívou vytváram plynule, tak aby nevyrušovali a divák si všimol až výslednej zmeny. Pri replikách, ktoré chcem situovať do sna, je jednoduchý, ale funkčný prvok vymeniť hovorené slovo za šepot, dôvodom je hlavne fakt, že šepot sa zpravidla nachádza na vyšších frekvenciách ako bežné hovorené slovo, pôsobí príjemnejšie. Atmosféram často pridávam ľahkú ozvenu. Ruchy ktoré využívam sú jednoduché ale výrazné. Zaujímavý efekt má umiestnenie tých istých ruchov (mono signálov) do oboch kanálov so vzájomným oneskorením (delay). Výsledný dojem pôsobí viac priestorovo. Týmto spôsobom sa dá docieľiť dojem že zvuk “dýcha”, aj keď je v skutočnosti zložený z malého množstva prvkov. Zásadným pravidlom všetkých použitých ruchov je, aby neboli rušivé. Priestor ďalej dokreslujem pomocou panorámovania. Panorámovanie je presúvanie zdroja zvuku medzi kanálmi. Účel tohto presúvania je umiestnenie zvuku do približného miesta, v ktorom sa nachádza v obraze (prejazdy áut, kroky postáv smerujúce mimo obraz atp.). Panorámovaním zvukový majster napríklad tiež

akcentuje prvky v obraze ktoré sú ťažšie viditeľné. Dokáže naviesť divákovu pozornosť. Úvod aj záver, by mal byť zvukovo odlišený z dôvodu upozornenia na zmenu prostredia a teda lepšiu orientáciu diváka. Prechod ktorý je podľa môjho názoru efektívny, je založený na štylizovaní atmosféry tesne pred začatím snu a v momente kedy sen končí. Môže ísť napríklad len o jednoduché frekvenčné zmeny ktoré divákovi napovedia, že sa niečo blíží a že niečo končí (reálna atmosféra, sa začne meniť z reálnej, na snovú). Prechod by mal byť v závislosti od dramaturgie buď plynulý, alebo strihnutý v okamihu jeho nástupu. Tento spôsob prechodov považujem za pomerne menej náročný a v prípade vhodného použitia za elegantný a efektívny.

Napätie či stav úzkosti/depresie, vytváram za pomoci nízko frekvenčných zvukov a ruchov na stredných frekvenciách. Toto spektrum frekvencií zväčša pôsobí na diváka viac úzkostlivo a dusno ako zvuky vyšších frekvencií. Cez tieto frekvencie dokážeme ľahšie vybudovať efekt vzrastajúceho napätia. Ak použijeme konštantnú bassovú atmosféru a rozvíjame ju frekvenčne do vyšších polôh, ako výsledok prichádza pocit budovania napätia či gradácia. Nízkofrekvenčné ruchy upravené reverbom tak, aby zneli v širšom priestore, pôsobili tak masívnejšie, veľmi dobre fungujú ako prvok vytvárajúci napríklad desivé rozuzlenie deja. Problematikou týchto atmosfér je, že ak na nich postavíme zvukovú dramaturgiu istej časti filmu, musíme dbať na to, aby zvuky z ktorej ju skladáme boli počutelné aj na bežných reprosústavách ako sú napríklad integrované reproduktory notebooku či podobné monitory, ktoré sú vo svojej frekvenčnej škále v rozmedzí 20 Hz – 100 Hz pomerne “chudobné”. Všetko je v tomto prípade ale otázka mixu a zvuky u ktorých si nie sme istý ich výraznosťou, môžeme podložiť ruchmy na nižších stredných frekvenciách.

Z osobnej skúsenosti som ale dospel k záveru, že pokiaľ ide o akýkoľvek žáner, dielo by malo po auditívnej stránke znieť na čo možno najširšom spektre frekvencií. Takýto film potom divák vníma ako zvukovo rôznorodý a napriek tomu neprekombinovaný. Tento dojem je zapríčinený tým, že používame menšie množstvo ruchov, ktoré sú od seba výrazne charakterovo odlišné. Kvalitne spracované a umiestnené atmosféry a ruchy, pomáhajú divákovi lepšie spoznať prostredie v ktorom sa dej odohráva. V prípade, že sa nám podarí vo filme pokryť

čo najviac frekvencii, film neznie ako jednotná zvuková koláž, tzn. frekvencie sa nezlievajú a použité ruchy sa nestávajú nezrozumiteľné a pre ucho nepríjemné.

Podkreslovanie nálad vo filme len prostredníctvom ruchov je síce možné, ale efektívnejšie zväčša je, ak k nim pridáme aj ľahký hudobný motív, či rytmizovaný ruch. Obe zložky sa majú možnosť doplniť a výsledok je výraznejší a častokrát zaujmavejší. Hudba nám dáva možnosť vygradovať dej s oveľa väčšou emóciou a dať dielu ďalší rozmer.

5 SPOLUPRÁCA RUCHOV A HUDBY V ANIMOVANOM FILME, CESTA KU GRADÁCII, FUNCKIA RYTMIZOVANIA

Určite každý z nás skúsil sledovať film bez zvuku a mal tak možnosť zistiť aký “silný” vlastne zvuk je a akú informáciu v sebe nesie. Ani jedna scéna ktorá mala pôsobiť emotívne, nebola schopná naplno zafungovať bez zvuku či hudby.

Tak ako som popísal v predchádzajúcej časti funkciu štylizovaných atmosfér a ruchov, budem v tejto kapitole popisovať podrobnejšie význam hudby a jej spoluprácu s ruchmy a atmosférou.

Aby sa náš film, v ktorom hrá hudba významný dramaturgický prvok, nestal po auditívnej stránke stereotypný, je dobré kombinovať hudobné motívy spolu s tzv. zhudobnenými ruchmy. Pod pojmom zhudobnené ruchy, či atmosféry si môžeme predstaviť rytmizovanie ruchov ktoré nám vo výsledku dáva pocit hudobného motívu. Týmto spôsobom vieme plynule prejsť do samotného hudobného motívu. Rytmizovanie ruchov nám je teda napríklad aj barličkou pri premostení z ruchovej do hudobnej linky, zároveň nám poskytuje možnosť vyhnúť sa tomu, aby film pôsobil ako hudobný videoklip .

Takmer v každom zábere sa nachádza v obraze množstvo prvkov od ktorých sa môžeme odpichnúť. Konkrétnym príkladom nám môže byť ulica , čakáreň v nemocnici a obývačka.

V prípade ulice chceme vygradovať nervozitu postavy čakajúcej na červenú. Využijeme tak ruch semaforu oznamujúci informáciu pre slepých (typický praskot) zvuk áut ktoré prechádzajú okolo postavy a zvonenia mobilných telefónov okoloidúcich. Tieto tri skupiny ruchov sme jednak schopný nakombinovať do určitej rytmiky a zároveň sú od seba všetky frekvenčne pomerne odlišné, v spoločnej kombinácii pôsobia pomerne melodicky. Je potom teda už len na dramaturgii filmu a invencii zvukového majstra aký rytmus jednotlivými ruchmy vytvorí. Za predpokladu že nám ide o podporenie nervozity, skladáme ruchy (rytmizujeme) napríklad synkopicky (prízvuk dávame na neprízvučnú dobu) a postupne zrýchľujeme.

Postava sa ďalej presúva do nemocnice, kde môžeme v zrýchlenej forme rytmu pokračovať prostredníctvom ruchov ktoré nám poskytuje obraz v rámci nemocnice

(ekg, sirény sanitiek, výt'ah...). Ruchy vyberáme na rozdiel od tých čo sme použili na ulicy tak, aby pôsobili o niečo nepríjemnejšie. V tejto chvíli je divák schopný na základe zvuku začať vnímať gradáciu ktorá zapadá do celkovej gradácie a očakáva vyvrcholenie. V tejto fáze, je možné začať ruchy rozvíjať aj jednoduchými hudobnými motívmi. Motívy priamo naväzujú na ruchy ktoré máme už zrytmizované a dostatočne predstavené. Vyvrcholenie celého budovaného gradačného konceptu zakončíme v obývačke kde vidíme postavu ktorá sa prebúdzá zo sna a celý úsek od ulice až po nemocnicu bol jeho sen. Prichádza teda uvoľnenie, ktoré exponujeme výmenou hudobného motívu, ktorý predexponujeme v predchádzajúcom zábere, za rytmiku vybudovanú v predošliach scénach z ulice a nemocnice. Celý motív sa nám tak uzatvára. Hudobný motív ďalej môžeme v rámci diela využívať ako súčasť soundtracku (hudba vytvorená k filmu).

Zrytmizované ruchy sme s trochou predstavivosti schopný nájsť takmer vo všetkom, je preto opäť len na invencii zvukára pohrať sa a vyťažiť maximum pre čo najzaujímavejší a zároveň funkčný výsledok. V prípade, že nám hra s rytmikou víde, umožníme divákovi aj v krátkom čase vcítiť sa do psychického rozpoloženia postavy, či dramatickosti situácie.

6 FILMOVÉ TICHŮ A JEHO MIESTO V DOKRESLOVANÍ EMOČNE VYPETÝCH SCÉN

V snahe vytvoriť zaujímavý ruch či atmosféru, čas od času nevieme čo s čím skombinovať aby sme dosiahli atraktívny a funkčný výsledok.

Sú situácie ktoré vyznejú paradoxne najsilnejšie v tichu. Na to aby sme ticho mohli použiť ako plnohodnotný naračný prvok, by sme mali vychádzať z celkovej dramaturgie záberu.

Príkladov kde ticho funguje lepšie ako akákoľvek zvuková koláž, je viacero, k najtypickejším patria napríklad vojnové scény. Dokonalým príkladom je animovaná séria *Afro Samurai (Fuminori Kizaki, Jamie Simone)*, v ktorej hlavná postava podstupuje množstvo súbojov, ktoré vo svojom vyvrcholení častokrát obsahujú len veľmi jemné ruchy zastupujúce filmové ticho (vietor, pískanie v ušiach, tlkot srdca...). Konkrétnym príkladom by mohla byť divoká akčná scéna, pri ktorej je nám exponovaná len simulácia jemného pískania na vyšších frekvenciách, (podobná piskotu v ušiach) čo je v tomto prípade zástupca ticha a zároveň subjektívna simulácia vnímania hlavnej postavy uprostred boja. Zvuk ide v kontrapunkte s obrazom.

Ticho by nemalo nikdy nastať technické tzn. bez akéhokoľvek šumu. Znamená to teda, že aj ticho má svojim spôsobom svoj zástupný zvuk. Vieme ho zastúpiť napríklad šumom, bzučaním muchy, tikotom hodín, alebo napríklad už spomínaným zvukom pískania v ušiach atp. . Spektrum emócií ktoré nám ticho môže predať je viacero. Často sa používa pri už spomínaných bojových scénach ako kontrast, ale naopak aj pri snahe akcentovať trapnosť situácie po “nevydarenom vtipe”, či ako predexpozícia začiatku akčnej scény (napríklad pár chvíľ pred výbuchom bomby atď.).

Ďalšou významnou vlastnosťou ticha je jeho vplyv na dynamiku diela. Ticho nám dáva možnosť rozprávať príbeh tak, aby bol divák plne sústredený a vnímal každý detail ktorý mu obraz poskytuje, čím sa dostávame k jednej z najvýznamnejších funkcií ticha vôbec a to je možnosť diváka vydesiť. Využitie tohto efektu nájdeme najmä v hororoch. Ucho diváka si zvykne po istej dobe na intenzitu hlasitosti ktorá je veľmi nízka. V spolupráci s obrazom ktorý nám

poskytuje malé množství informací a nevieme čo máme čakať, sme pripravený vylakať diváka. Najdôležitejšou súčasťou celého procesu a zároveň cestou k efektívnemu výsledku, je výrazná jednorázová zmena v intenzite hlasitosti. Ticho nastaví divákovu pozornosť na najvyšší stupeň pozornosti tak, že vníma každé cinknutie či šuchot. Moment okamžitej zmeny do vyššej hlasitostnej intenzity nevie divák presne odhadnúť, celý proces tak na diváka pôsobí nečakane, vyľaká ho.

7 NAHRÁVANIE RUCHOV, ATMOSFÉR, DIALÓGOV PRE ANIMOVANÝ FILM, ŠPECIFIKÁ V SÚVISLOSTI S OBRAZOM A ŠTÝLOM ANIMÁCIE

Dôležitým aspektom pri tvorbe zvuku do animovaného filmu je výber a charakter ruchov a atmosfér. Na základe vlastnej skúsenosti, som si začal zvuky, ktoré do filmu použijem, nahrávať sám. Zo zvukových bánk vyberám len atmosféry či ruchy ktoré sú veľmi špecifické a ťažko nasnímateľné (zemetrasenie, atmosféra pod vodou, horiaci les atp.). Dôvodov pre ktoré som sa rozhodol si ruchy a zvukové atmosféry radšej nasnímať, než vyberať z ruchových bánk, je hneď niekoľko.

K tým najzásadnejším patria: interakcia s akciou v obraze, charakter zvuku a v neposlednom rade originalita a hľadanie alternatívnych ciest.

Príkladom ruchu ktorý sa vyskytuje v takmer každom animovanom filme, je ruch krokov. V súvislosti k prostrediu a povrchu na ktorom postava kráča vyberáme vhodný charakter ruchu. Výberom zo zvukovej banky sme za predpokladu, že ruch nebude k obrazu pasovať, odkázaní modulovať ho digitálnou cestou, použitím pluginov na tvorbu priestoru (reverb,delay) a ekvalizačnou úpravou pre priblíženie sa k barve ktorú chceme docieľiť. Týmto spôsobom sme síce schopní dosiahnuť požadovaný výsledok, ale ak nemáme k dispozícii špičkové technológie, moduláciu je častokrát cítiť. Zvuk je neprirodzene elektronický, štylizácia ho znehodnocuje. Druhým negatívom tohto spôsobu tvorby je časovanie a interakcia s postavou. Spoliehať sa, že v ruchovej banke nájdem ruch ktorý mi dokonale sedí k obrazu svojim charakterom, aj načasovaním, je riskantné. Nasynchronizovať na obraz akýkoľvek zvuk, ktorý dohráme v ruchovom štúdiu, je oveľa jednoduchšie a efektívnejšie. Výsledný efekt je samozrejme výrazne atraktívnejší, ak zvuk nahrávame zároveň v prostredí v ktorom sa nachádza postava vo filme. Musíme však počítať aj s dodatočným nasnímaním celkovej atmosféry, (stat) miesta v ktorom ruchy nahrávame a použiť ju ako podklad pre ruchy. Čo sa týka nahrávania dialógov, animovaný film má oproti hranému filmu jednu veľkú výhodu. Táto výhoda spočíva v tom, že zvukový majster je schopný poskladať napríklad jednu vetu z niekoľkých za sebou idúcich klapiek. Ak herec

použitelne zahrá v prvej klapke len polovicu dialógu, druhú polovicu môže dolepiť z ďalších nasledujúcich klapiek.

„Pohodlie ktoré nám ponúka zvukový strih dialógov v animovanom filme, spočíva v možnosti mať dokonalú kontrolu nad hereckým prejavom herca, čo je v hranom filme niekedy až nemožné. Sme schopný udržať jednotný prejav z niekoľkých klapiek bez rozdielu na časový odstup v ktorom ich nahrávame.“

-Lee Unkrich

Charakteristika mikrofónu používaného na nahrávanie jednotlivých konkrétnych ruchov by mala byť skôr smerová, z dôvodu lepšej manipulácie so zvukom (umiestnenie v priestore, panorámovanie). Pre nahrávanie atmosfér používame naopak stereofónny mikrofón. Tento typ mikrofónu používame z dôvodu šírky bázy. Vytvárame tak niečo ako “podklad” pre ruchy.

Pre ozvláštnenie, či zatraktívnenie ruchov je vhodné vytvoriť pod ruch ktorý používame druhú vrstvu zvuku ktorý tento zvuk zvýrazní na jeho najmenej výrazných frekvenciách. Ruch môže mať kľudne úplne iný pôvod. Ako príklad uvediem kombináciu výstrelu revolveru so zvukom úderu hromu. Ruchy sa pri vhodnej kombinácii prekryjú a výsledný efekt je masívnejší a frekvenčne plnší. Druhou variantou by bolo úplne nahradenie zvuku výstrelu zvukom úderu hromu, výsledok by však pôsobil ako prvoplánová štylizácia. V istých situáciach, je ale tento typ štylizácie vítaný a funguje v príbehu ako analogické spojenie (napr. predzvest' strelby).

8 MIX ZVUKU V ANIMOVANOM FILME

Jednou z najdôležitejších fáz spracovania zvuku pre animovaný film je mix celého diela.

V prípade animovaného filmu platia v rámci vzájomných pomerov jednotlivých vrstiev zvuku tie isté pravidlá ako vo filme hranom. Jediným rozdielom môže byť možnosť väčšej invencie na základe toho o aký druh animácie ide. Animovaný film, v prípade že ide o abstraktný druh animácie, alebo animáciu výrazne štylizovanú, nepodlieha do istej miery povinnosti priblížiť sa niečomu, čo divák pozná (príroda, ulica v meste...). Ako príklad by som uviedol svet vo vnútri ulity slimáka. Atmosféra tohto miesta je vytvorená na základe invencie tvorcov a preto tak ako jej zvukový charakter, tak aj hlasitostná úroveň jednotlivých zvukových vrstiev z ktorých je zložená, môžu byť v plnom rozsahu výsledkom kreativity.

Pomery jednotlivých vrstiev zvuku (atmosféra, dialóg, hudba) sú určené na základe akcie odohrávajúcej sa v obraze a celkovej dramaturgie diela. Pokiaľ sa v scéne objavujú dialógy, mali by mať svoju správnu hlasitostnú intenzitu, pri ktorej nie sú neprirodzene nahlas, no zároveň sa s ničím neprekrývajú. Pod dialógy primiešavame (podľa zámeru) atmosféru a hudbu. Hudba má v diele často nosnú emočnú funkciu a je preto v určitých momentoch na najvyššej hlasitostnej úrovni, ruchy a atmosféra sú eliminované. Ktorá z vrstiev (hudba, ruch, atmosféra), bude na vyššej hlasitostnej úrovni, záleží od celkovej dramaturgie diela a citu zvukového majstra.

ZÁVĚR

Cieľom tejto bakalárskej práce, bolo čiastočne predstaviť môj osobný spôsob tvorby, v rámci zvukovej postprodukcie animovaného filmu. Tento spôsob som dokladal konkrétnymi príkladmi. Mojou snahou bolo tiež v skratke opísať históriu zvukovej zložky v animovanej tvorbe a zmeny ktoré so sebou prinášala.

Poznanky z ktorých som čerpal, som nadobudol na základe vlastnej skúsenosti (tvorby), rád skúsených zvukových majstrov a literatúry.

Porovnával som rozdiely vo zvukovej postprodukcii animovaného a hraného filmu. Dospel som k záveru, že isté rozdiely medzi oboma postprodukčnými procesmi sú pomerne výrazné. V animovanom filme má zvukový majster častokrát možnosť väčšej invencie, čo je podmienené najmä abstraktným prostredím v ktorom sa animovaný film odohráva. Invenciou je myslená rôznorodosť charakterov zvukových atmosfér a ruchov. V základných princípoch mixáže diela sa však animovaný film od hraného líši minimálne.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

[1] BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2., dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. 145 s. ISBN 80-733-1010-4.

[2] <http://usoproject.blogspot.cz/2010/05/leeunkrich-on-editing-animated-film.html> /4.5.2013/ (online)

[3] Benešová, Marie; Urc, Rudolf. Dejiny animovaného filmu. 1. vyd. Bratislava : Vysoká škola múzických umení, 1995. 177 s. ISBN 8085182394.

[4] <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html> /9.4.2013/ (online)