

12. Animace a zvuk

Amatérský animovaný film rozeznáte od profesionálního většinou podle zvuku. Animátoři – amatéři často dosáhnou velmi vysoké úrovně jako výtvarníci, animátoři i režiséři. Velmi často jsou i nápaditými a originálními autory, takže jejich filmy jsou z vizuálního hlediska pozoruhodné. Jinak to však bývá se zvukem. Málokterý kreslíř je zároveň hudebník, zvukař a herec, aby si byl schopen sám film ozvučit. Svěřit tuto činnost příslušným odborníkům většinou nemůže, protože mu na to nestačí rozpočet.

Ve světě profesionální animace má většina tvůrců animovaných filmů rovněž velmi blízko k výtvarnému umění a vše, co se týká zvuku, je pro ně zpravidla dosti odtažitě. Profesionál řeší problém zvuku tak, že ho svěří specialistům, amatér vytvoří zvuk amatérsky. Nicméně každý zkušený tvůrce ví, že tajemství úspěchu mnoha animovaných filmů tkví právě v jejich zvuku. V tom, jak koncepčně je pojata a zpracována hudba, ruchy a případně i hlasový doprovod filmu.

Hudba

Hudba je jedním ze samostatných uměleckých druhů, které vstupují do syntézy animovaného filmu. Podobně jako ostatní umělecké druhy zde však nevstupuje jako samostatné umění. Plní sice důležitou, ale z hlediska své suverenity přece jen omezenou funkci. Film totiž využívá hudbu hlavně všude tam, kde je třeba upřesnit, posílit nebo navodit **emoce**. Filmová hudba, která tuto funkci nespĺňuje, která nerespektuje své omezení, je většinou špatná a kontraproduktivní. Výjimku, samozřejmě, tvoří ty filmy, ve kterých je hudba samotným tematickým základem, jako je např. **Disneyova Fantazie** (1940) nebo **Bozzettovo Allegro non troppo** (1976).

Vzhledem k tomu, že hudba je **uměním časovým** a čas je rovněž důležitým elementem v animaci, využívá animovaný film hudbu často k tomu, aby určila tempo a rytmus celého filmu. Úzké spojení hudby s obrazem vždy zdůrazňoval **Norman McLaren**, který na tomto poli též velmi aktivně experimentoval. Natočil několik filmů, ve kterých vizualizoval hudbu. Např. **Fiddle Dee Dee** (1947), **Begone Dull Care**²⁸ (1949), a jeho expe-

28) Z českých tvůrců experimentoval s vizualizací hudby např. Jiří Lehovec.

rimenty šly až tak daleko, že studoval optický záznam zvuku a hudbu přímo kreslil na filmový pás. Je málo známou skutečností, že paralelně s McLarenem s kresleným zvukem experimentoval i český režisér animovaných filmů **Lubomír Beneš**.

Demonstračním příkladem výrazné funkce hudby při určení tempa a rytmu celého filmu je **Repete** (1994, obr. 13) **Michaely Pavlátové**. V tomto filmu o mechanismu partnerských vztahů hudba od samého počátku navozuje strojový rytmus, v němž se odehrávají všechny akce a úkony tří partnerských dvojic, které ve filmu sledujeme. Strojový rytmus je neustále udržován, ale tempo postupně narůstá až do momentu, kdy dojde ke zhroucení předváděných mechanismů. V tom okamžiku se zhroutí i rytmus a následuje pasáž obrazového i zvukového chaosu. Po ní jsou přerušené vztahy opět navázány a strojový rytmus v pravidelném tempu je opět obnoven.

Jiný příklad souladu obrazu a hudby je z filmu **Řeči, řeči, řeči** (1991, obr. 27), který natočila rovněž **Michaela Pavlátová**. V jedné sekvenci sledujeme rodící se vztah milenecké dvojice. Jeho obrazovou metaforou je skládanka puzzle. Rostoucí porozumění dvojice je obrazově znázorněno postupným skládáním různě barevných a různě tvarovaných kousků puzzle. Každý skládající se kousek je doprovázen tónem – mužským, respektive ženským hlasem. Tak, jak roste vzájemné porozumění milenců, přibývá kousků puzzle do skládanek a přibývá i hlasů, které se postupně skládají do mnohahlasého harmonického akordu. Obsah této sekvence je tedy vyjádřen **obrazovou i zvukovou metaforou**.

Způsob, jakým hudba tvoří atmosféru (vyvolává emoce) je v podstatě dvojitý. Literatura pro to má termín **kladný** nebo **záporný paralelismus**.²⁹

Kladný paralelismus, kdy atmosféra obrazu je v souladu s atmosférou hudby, respektive, kdy hudba emocionálně umocňuje obraz, je na prousto obvyklý a setkáváme se s ním ve většině animovaných filmů.

29) „... Kladný paralelismus je např. tehdy, když se líčí neblahá událost za noci, bouře apod. (časté v detektivní literatuře, horrorech apod.). Záporný paralelismus je tehdy, když se líčí neblahá událost za krásného jitra apod. (např. Vlérmova smrt v Máchově Mlýně) – Josef Hrabák: Poetika.

Méně časté bývá použití **záporného paralelismu**, kdy atmosféra hudby je v rozporu s atmosférou obrazu, kdy hudba a obraz tvoří vzájemný kontrastní bod.

„Tak je vytvořena úvodní sekvence „Černého hradu“ v slovensko-německé koprodukcii: vysloužilý voják se vrací po dlouhé válce domů v dobré náladě, kterou hudba vhodně imituje (kladný paralelismus, pozn. J.K.). Potká se s toulavým psem a ten ho varuje před další cestou. Hudba přebírá motiv „Varování“ a dostává se do konfliktu s původně naznačenou a v ob-
raze stále trávající optimistickou hrdinovou hrou (záporný paralelismus, pozn. J.K.).“³⁰

Záporný paralelismus doprovází všech sedm filmů z cyklu **Smrtící vůně** (1969-1978, obr. 28) režiséra **Václava Bedřicha**. V každém z těchto filmů sledujeme dobrodružný příběh mladé dvojice Lucia a Zey, kterou pro-
následuje banda zločinného doktora Goada. Historky jako vystřižené z brakové literatury jsou prezentovány smrtelně vážně a seriózně, ale jsou zahrány jednoduchými a naivními papírkovými loutkami, které mají lidsky realistické proporce. O to komičtěji působí jejich marná snaha opravdové lidi napodobit. Naivní hra těchto miniaturních „lidiček“ je do-
provázána monumentální symfonickou hudbou **Luboše Fišera**, gradující v průběhu filmu až do závěrečného crescenda. Kontrapunktem naivního obrazu a monumentální hudby je dosaženo velmi rafinovaného parodického efektu, s jakým se v množství existujících animovaných parodií setkáme jen zřídka.

I když je hudba významnou složkou většiny filmů, existují řídké případy, kdy nejlepší hudba je žádná hudba jako např. ve filmu **Jana Švankmajera** **Otesánek** (2000).

Ruchy

Hraný film většinou pracuje se skutečností takovou, jaká opravdu je. Proto i ruchy, které používá, musí působit **opravdové, věrohodné**. Je-li však běh koně ozvučen skutečnými koňskými kopyty nebo kokosovými

30) Rudolf Urc: Kapitoly z teorie animovaného filmu.

skořápkami, není důležité. Podstatné je, že výsledek působí **pravděpodobně**.

Animace většinou nepracuje se skutečností opravdovou, ale **umělou, deformovanou**. Proto i ruchy musí být v souladu se skutečností jakou animace používá. Musí být **deformované, stylizované, umělé**.³¹

Vlastností animace, která se při tvorbě ruchů velmi často uplatňuje, je **nadsázka**. Ruchy v animaci působí přirozeně a pravděpodobně, když jsou nadsazeny. Animace si dokonce vypracovala vlastní rejstřík stylizovaných ruchů, které se nazývají „**boingy**“. Jejich název pochází z filmu **Gerard McBoing Boing** (obr. 29), který v roce 1951 natočil režisér **Robert Cannon** v UPA.³² V tomto filmu, který mimochodem dostal Oscara, malý chlapec nemůže normálně mluvit. Namísto slov z něho vycházejí jen samé „boingy“. Nakonec se mu však jeho defekt vyplatí, když s ním udělá kariéru ve velké rozhlasové stanici.³³

Velice silným a působivým zvukovým prostředkem je **ruchová metafora**. Pokud je např. obraz valícího se stáda bizonů ozvučen nikoli zvukem dusajícího stáda, ale těžké parní lokomotivy, výsledný dojem z této scény je posílen nebo zironizován, v každém případě **ozvláštněn**.

V některých případech může být metaforické použití ruchu natolik závažné, že se podílí na vyznění celého filmu. Film **Projekt** (1981, obr. 30) **Jiřího Barty** končí velkým celkem unifikovaného panelákového sídliště. Obraz sám o sobě má čistě informativní funkci. Říká nám asi toto: „To, co se odehrávalo v jednom paneláku, který jsme po celý film sledovali, se odehrává mnohonásobně na celém sídlišti.“ Záběr sídliště je však ozvučen bzukotem včelího roje. Tato ruchová metafora dává filmu silný ideový akcent, protože díky ní náhle pochopíme, že jsme sledovali film „ze života hmyzu“.

31) Samozřejmě, zdězí na stylu filmu, jeho žánru a konkrétních výrazových prostředcích. V současné animaci najdeme mnoho vynikajících filmů, které jsou ozvučeny reálnými ruchy.

32) UPA – United Productions of America. Tato společnost byla založena po 2. světové válce třemi bývalými zaměstnanci Disneyova studia – Dave Hilbermanem, Zachary Schwartzem a Stephenem Bosustowem. Tito liberální umělci se velmi zajímali o moderní umění a vytvořili nový styl animace po obsahové i formální stránce. Studio UPA proslulo velmi úspěšnými a stylizovanými výtvarymi prostředky, což velmi ocenila umělecká kritika.

33) Uvádí to Maureen Furniss ve své publikaci „Art in Motion. Animation Aesthetics“

Hlas

Hercův hlas plní v animaci dvě základní funkce:

- sémantickou
- zvukovou

Herec nejprve svým hlasem zhmotňuje slova, která jsou v literární podobě uložena v textu. Realizuje tedy nejprve jejich **prvořadí význam**. To může ovšem učinit i jakýkoli předčítač knihy. Herec ale může dále pracovat na významu těch slov, může vyslovené slovo různě zabarvit. Hlasové zabarvení mu dává vyšší, podrobnější, **přesnější význam**. Někdy může herec intonací a zabarvením svého hlasu význam slova posílit, jindy zeslabit, může mu dát dokonce opačný význam. Jedno jediné slovo „miláčku“ se dá říci na mnoho různých způsobů: jako výraz opravdového citu, jako zkonvencionalizované slovo, které ztratilo svůj původní obsah, jako výraz vášně, lhostejnosti i nenávisli.

Animace, která, jak jsme již několikrát zmínili, pracuje s umělou, deformovanou, stylizovanou skutečností, což se většinou týká i postav v ní vystupujících, vyžaduje navíc od herců, aby se tato vlastnost projevila i v jejich hlasovém projevu. Animace požaduje nikoli realistický, ale stylizovaný, charakterotvorný hlasový projev. Praxe dokazuje, že zdaleka ne každý, byť dobrý herec, je toho schopen. A naopak. Herec, který je průměrný nebo ve světě divadla živých herců či hraného filmu neznámý, se může stát vynikajícím specialistou na namlouvání animovaných postav. Beze zbytku to platí třeba o **June Foray**, která po dlouhá léta spolupracovala se studiem Hanna & Barbera, kde svým hlasem „oživila“ mnoho kreslených hrdinů.

I česká animace je bohatá na pozoruhodné herecké hlasové výkony. **Rumcajse** a **Ladova Kocoura Mikeše** si dovedeme těžko představit bez **Karla Högera**, **Petra Nárožný** neopakovatelně „předrmolil“ **Macourkův** text v sérii o **Machovi a Šebestově**, **Rudolf Deyl ml.** a později **František Filipovský** přidali další dimenzi k **Pojarovým** a **Štěpánkoviým medvědům od Kolína**, **Jiřina Bohdalová** je zase neodmyslitelně spojená s **Čtvrťkovým** a **Smetanovým Křemílkem a Vochoomůrkou**. Existují dokonce případy, kdy zaznamenaný speakrovský výkon je tak vy-

nikající a významný, že se stane důvodem ke vzniku filmu. Stalo se to třeba s **Fimfárem Jana Wericha**, které on sám namluvil. Na základě jeho nahrávek vzniklo několik animovaných filmů, které byly natočeny až po jeho smrti.³⁴

Herecký hlasový projev se v animaci realizuje buďto v podobě **komentáře**, nebo **dialogů**. Pokud jde o komentář, jedná se většinou o umělecký text, nikoli pouze o informativní, vysvětlující slovní doprovod jak ho známe z dokumentárního filmu. Komentář může mít nejrůznější podobu a rozsah. Od básně (**Josef Lada: Říkadla** – režie **Eduard Hofman** – 1949; **Jan Vodňanský: Kolik je na světě věcí** – režie **Nina Čampulíková** – 1986) přes přednášku (**Jak si opatřit hodné dítě** – režie **Stanislav Látal, Miloš Macourek** – 1965, obr. 8) až po hlasový přednes celé (nebo takřka celé) pohádky či povídky (**Jan Werich: O zlaté rybce** – režie **Jiří Trnka** – 1954; **E. A. Poe: Zánik domu Usherů** – režie **Jan Švančmajer** – 1981; **H. H. Munro Saki: Sredni Vaštar** – režie **Václav Bedřich** – 1981). Přítomnost komentáře je neklamným znamením, že animovaný film, který je jím doprovázen, je čistě nebo převážně epickým útvarem. Komentář může mít různý rozsah. Od několika málo vět (např. **Kamenáč Bill a ohromní moskyti** – režie **Václav Bedřich** – 1971) až po druhý krajní pól, kdy komentář doprovází celý film (**O zlaté rybce** – režie **Jiří Trnka** – 1954; **Muž, který sázel stromy** – režie **Frédéric Back** – 1987, obr. 7). Pro vzájemný vztah komentáře a obrazu platí jednoduchá zásada: **v obraze by se nikdy nemělo dít to, o čem se mluví v komentáři a naopak**.

Zatímco s komentářem se setkáváme častěji v evropských filmech, pro americké, respektive anglosaské filmy jsou typické **dialogy** a s nimi spojený **lip-sync**. Zde se však animovaný film zásadně liší od hraného, který rovněž používá, takřka výhradně, **dialogy**.

34) Jednoslabičný příběh – režie Petr Poš; Královna Koloběžka I. (1981) – režie Dagmar Doubková; František Nebojša (1983) – režie Vladimír Merta; Pohádka o zasloužilém vrabci (1991) – režie Jiří Michl; Lakomá Barka (1986) – režie Vlasta Pospíšilová; Až opadlá listy z dubu (1991) – režie Vlasta Pospíšilová; Splněný sen (2001) – režie Vlasta Pospíšilová; František Nebojša (2002) – režie Aurel Klimt; Fimfárum (2001) – režie Aurel Klimt. Pět posledních filmů bylo spojeno do celovečerního filmu Fimfárum Jana Wericha (2002) – režie Aurel Klimt.

V hraném filmu vystupují živí lidé – herci, kteří také většinou sami za sebe mluví. Avšak i v těch případech, kdy je zaznamenaná hra hercova těla dodatečně opatřena hlasem jiného herce, je cílem dosáhnout přesvědčivého dojmu, že i dialogy interpretuje nasnímaný herec.

V animaci je to jinak. Každý divák (s výjimkou dítěte do určitého věku) si uvědomuje, že z projekční plochy na něho nemluví **Burt Simpson, Švejk** nebo **Robinson Crusoe**, ale herec, který dialog namluvil. Postava dialogovaného animovaného filmu tedy má 2 herce. **Animátora**, který vytvořil její pohyb a **herce-speakera**, který jí propůjčil svůj hlas.³⁵

V hraném filmu je hlas herce zaznamenán buď přímo při jeho hře (tzv. **kontaktní zvuk**) nebo je pomocný záznam jeho hlasu dodatečně nahrazen definičním dialogem (**postsynchron**). V animovaném filmu je dokonalé souhry pohybu aktéra s jeho hlasem metodou postsynchronů takřka nemožné dosáhnout. Proto se zpravidla dialogy nahrávají předem a teprve na ně se vytváří animace. Pro animátory je totiž herecký hlasový projev nesmírně inspirativní. Právě proto, že obsahuje různá zabarvení, intonace, podtexty, že už v něm je obsažen charakter postavy, pomáhá animátorovi při vytváření charakteru pantomimickými prostředky.

Rozdíl mezi **organičností**, **živostí** hercova hlasu a **anorganičností**, **neživostí** animovaného aktéra je odvěkým **estetickým rozpor**em animace a loutkového divadla. Aby se tento rozpor odstranil, musí u diváka dojít k psychologickému spojení na základě zkušenosti, pocitu, konvence. Sám fakt, že neživý materiál, ať už se jedná o loutku nebo hřebík, promlouvá lidským hlasem pak vede k tomu, že jakýkoli oživený aktér je v animaci přijímán jako **zástupce člověka**.³⁶

Rozpor mezi živostí hlasu a neživostí animovaného materiálu se řeší různými způsoby. Jedním krajním pólem je použití **lip-syncu**. Tím, že animovaná postava „mluví“ nejen hrou celého těla, ale i ústy, jako by dávala najevo: „To jsem já, kdo tady mluví. Žádný neviditelný herec!“ **Jiří Trnka**, pro něhož byla loutka něčím jako „oživlou skulpturou“ – a sochy přece nemají žádnou mimiku a nemluví – jakýkoli náznak lip-syncu zásadně odmí-

35) Loutkové divadlo zná také dobře tuto situaci a má pro ni termín „rozdělená interpretace“.

36) Viz kapitola „Předmět animace“.

tal. Byl to pro něho jednoznačně naturalistický prvek, který, podle jeho názoru, k loutkám nepatří. Dialogu se, pokud možno, vyhýbal, a když děj vyžadoval, aby jeho loutky promluvíly, řešil to tak, že je při jejich replice snímál zády ke kameře a soustředil se na reakci spoluhráčů, nechal je promlouvat mimo obraz apod.

Současná postmoderní epocha silně zmírnila odpor a výhrady vůči lip-syncu. Světovou animovanou kinematografií ovládl anglosaský názor na animaci, pro nějž je lip-sync základním a nutným vyjadřovacím prostředkem. A tak se lip-sync stává běžným i v těch kinematografických, kde jsme se s ním donedávna vůbec neseťkávali.