RUCHY V SLOVENSKOM ANIMOVANOM FILME

EVA ŠOŠKOVÁ PERĎOCHOVÁ
Mgr. art., Filmová a televízna fakulta
Vysokej školy múzických umení, Bratislava (APVV)

Abstrakt: Štúdiu Ruchy v slovenskom animovanom filme opiera autorka o vlastný výskum, ktorého cieľom bolo charakterizovať zvukový dizajn, špecificky ruchy v slovenských animovaných filmoch od štyridsiatych rokov dvadsiateho storočia až po nulté roky nového tisícročia a zistiť, či je možné definovať jeho vývin.
Autorka vychádza zo skutočnosti, že zvuk má estetickú hodnotu znakovej povahy. Vymedzuje kľúčové pojmy v súvzťažnosti k stručným analýzam filmov alebo k ich kategorizácii. Základným referenčným rámcom sú pojmy „štylizovaný" a „realistický", ktoré umožňujú definovať meniace sa tendencie v ozvučení skúmaných filmov. Zohľadňujú vzťah filmových zobrazení animovaného filmu ku skutočnosti a ku konvenciám ostatných filmových rodov. Za použitia semiotickej paradigmatickej analýzy a komunikačného testu zisťuje, ako výber konkrétneho zvuku ovplyvňuje možnosti interpretácie filmov.
Závery štúdie odkazujú na dôležitosť roku 1989, ktorý okrem reštrukturalizácie filmovej výroby znamenal aj estetické zmeny v chápaní zvukového dizajnu. Odvíjali sa od odlišných požiadaviek na žánre animovaného filmu a od príchodu nových technológií. Za podpory svojich pedagógov ich presadzovali noví absolventi VŠMU.

Prvá časť

Rozdiel medzi hraným, dokumentárnym a animovaným filmom je v ich referencii. Hraný alebo dokumentárny film reprodukuje realitu a súčasne ju transformuje (mení trojrozmerné objekty na dvojrozmerné, rakurzami ich skresľuje, uzatvára do rámu plátna...). Zaznamenáva objekty pred kamerou a mení ich na vizuálne znaky. Animovaný film realitu nereprodukuje, ale priamo produkuje pohyb, vytvára fikčný svet. Či ide o kresbu alebo bábku, sú už pred kamerou vizuálnymi znakmi, čiže v animovanom filme je to znak znaku. Jurij Lotman píše: „To, čo prechádza pred divákom na plátne, je zobrazenie zobrazenia."[1] Dokumentárny a hraný film sú teda odlišné od filmu animovaného. Spoločným názvom ich označujeme ako Live action filmy, teda filmy so živou hereckou akciou.

Vzhľadom k tomu, že animovaný film realitu a pohyb nereprodukuje, ale produkuje, pri výrobe animovaných filmov nie je možné využiť kontaktný zvuk z nakrúcania. Celá zvuková stopa teda musí byť vytvorená v závislosti od pravidiel fikčného sveta toho ktorého filmu. O takzvanej „audiovizuálnej ilúzii" píše v súvislosti s hraným filmom aj Michel Chion. Medzi zvukom a obrazom vzniká tzv. pridaná hodnota (added value). „Pod pojmom pridaná hodnota mám na mysli výrazovú aj informatív-

[1] Citované podľa URC, R. *Kapitoly z teórie animovaného filmu*. Bratislava : Osvetový ústav, 1989, s. 16. Bez ISBN.

nu hodnotu, ktorou zvuk obohacuje daný obraz, aby vytvoril konečný dojem okamžitej alebo zapamätanej skúsenosti diváka."[2] Informácia prirodzene vychádza z toho, čo vidíme. To vzbudzuje dojem, že zvuk je nepotrebný, pretože duplikuje význam už obsiahnutý v obraze. Napriek tomu podľa Michela Chiona existuje v spojení obrazu a zvuku spomenutá pridaná hodnota.[3] Nastáva niečo podobné ako pri trojrozmernom videní: aj jedným okom vidíme objekty okolo seba, takže druhé oko by sme mohli považovať za zbytočné. Avšak kooperácia obidvoch očí nám umožňuje nielen lepšie vnímať vzdialenosti, ale aj samotné objekty.

Estetická hodnota a znaková povaha zvuku v animovanom filme sú východiskom môjho výskumu zvukového dizajnu slovenského animovaného filmu. Mojim cieľom bolo charakterizovať zvuk v slovenských animovaných filmoch od štyridsiatych rokov dvadsiateho storočia až po súčasnosť a zistiť, či je možné definovať jeho vývin.

Dejiny slovenského animovaného filmu možno rozdeliť na dve veľké etapy. Prvú charakterizuje najmä štátna výroba do začiatku deväťdesiatych rokov a druhú založenie Katedry animovanej tvorby na Filmovej a televíznej fakulte Vysokej školy múzických umení. Súčasne so zmenou inštitucionálnych podmienok dochádza aj k zmene filmovej estetiky a tiež ju ovplyvňujú aj spoločenské podmienky.

Použitím pojmov „realistický" a „štylizovaný" možno odlíšiť tendencie zvukového dizajnu kolibských filmov a filmov súčasnej generácie animátorov – odchovancov VŠMU. Kým staršie kolibské práce využívajú primárne štylizovaný spôsob ozvučenia, generácia VŠMU sa z veľkej časti prikláňa k realistickému zvuku. Vysvetlenie tkvie v žánri. Filmy vyrábané na Kolibe boli zväčša určené pre detského cieľového diváka, ale študenti VŠMU sa snažili vymaniť z tohto vnímania animovaného filmu ako „ľahkého" žánru, a preto tvoria sugestívnejšie filmy – chcú viac smerovať ku skutočnosti aj prostredníctvom zvyšovania miery empatie.

Jiří Kubíček označuje za základné žánre animovaného filmu grotesku a rozprávku. Odvoláva sa na tvrdenie Otakara Zicha, že „(...) divácka reakcia na oživený materiál môže byť dvojaká. Môže pôsobiť komicky, alebo tajomne"[4]. Sú to presne tie žánre, ktoré sa väčšinovo vyrábali pred rokom 1989. Podľa ruského teoretika Alexeja Orlova sú s animovaným filmom spojené slabé emócie, pretože silné emócie kvôli svojej štylizovanosti nevie správne vytvoriť. Jediný spôsob, akým môže pripomínať hraný film, je parodovanie jeho žánrov.[5] V súčasnosti, v dobe nových médií, dochádza k tomu, že sa prostriedky jednotlivých médií intermediálne ovplyvňujú a premiešavajú. Technologický pokrok vedie k prehodnocovaniu starých pojmov a aj emocionálna účinnosť sa pod vplyvom techniky mení. Realistické ozvučenie vzťahujúce sa k mimofilmovému svetu i ku konvenciám filmu so živou hereckou akciou sa v súčasnosti využíva omnoho viac u nás i vo svete. Silnejšie emócie vyvolávajú filmy Sylvaina Chometa i niektoré komerčné 3D rodinné filmy. Technika teda ovplyvňuje aj žánre animovaného filmu. Oproti slovenským filmom pred rokom 1989 sú filmy súčasných animátorov polemizujúce so starými tradíciami reflexívnejšie.

---

[2] Preklad z CHION, M. *Audio-vision. Sound on screen.* New York : Columbia university press, 1994, s. 5. ISBN 0-231-07898-6 Dostupné na internete: <http://soundenvironments.files.wordpress.com/2011/11/michelchion_audio-vision.pdf> [cit. 15.10.2013]

[3] Ref. 2, s. 5.

[4] KUBÍČEK, J: *Úvod do estetiky animace.* Praha : Akademie múzických umění, 2004, s. 54. ISBN 80-7331-019-8

[5] Citované podľa Ref. 4, s. 59 – 60.

Základnou črtou kolibských filmov je preexponovanie situácií a postáv v záujme humoru[6] a odľahčenia situácií v rozprávkach, čo nezanedbateľne súviselo s vládnucou ideológiou. Vládnuca komunistická strana vyžadovala, aby bolo umenie určené „pracujúcemu ľudu" čo najzrozumiteľnejšie (dvojznačnosť, otvorená interpretácia boli problematické) a aby nešírilo myšlienky existencializmu, nihilizmu a skepticizmu, ktoré boli považované za nesprávne aj preto, že pochádzali zo Západu.[7] Témy študentov VŠMU reflektujú súčasné spoločenské problémy alebo sú filozofickým zamyslením. Presne v tomto rozpore minulosti a súčasnosti sa vo zvukovej zložke najviac odráža túžba mladých animátorov vymaniť sa z diváckej kategorizácie slovenského animovaného filmu, ktorý je považovaný za detský alebo aj za „ľahký" žáner. Treba ale zdôrazniť, že tvrdenie o realistickom a štylizovanom zvuku nemožno v spojení so staršou generáciou a generáciou súčasníkov brať striktne, nakoľko napríklad aj v jednej aj v druhej etape slovenského animovaného filmu vznikali filmy pre dospelých aj pre deti. Reč je len o tendenciách, pretože v kolibských filmoch sa vážnejšie ladené snímky pre dospelých vyskytujú menej, a najmladšia generácia sa zasa minimálne dotýka detského diváka.

V nasledujúcom texte sa zameriam špecificky na analýzu filmových ruchov. Základným referenčným rámcom sú pojmy „štylizovaný" a „realistický", ktoré umožňujú definovať meniace sa tendencie v ozvučení skúmaných filmov. Zohľadňujú vzťah filmových zobrazení animovaného filmu ku skutočnosti a ku konvenciám ostatných filmových rodov. Používam semiotickú paradigmatickú analýzu a komunikačný test, aby som zistila, ako použitie zvuku ovplyvňuje možnosti interpretácie filmov.

Štylizované ruchy

Výrazne štylizovaným ozvučením otvára slovenský (inštitucionalizovaný) animovaný film snímka z roku 1964 *Pingvin.* Štylizácia ruchov prerastá až do takých rozmerov, že je takmer nemožné oddeliť elektronickú hudbu od ruchov. To je práve špecifikum animovaného filmu oproti filmom so živou hereckou akciou. Najreprezentatívnejším príkladom je tzv. mickeymousing – akcentovanie pohybov, ale aj vytváranie ruchov hudobnými nástrojmi tak, že sú súčasťou hudobnej kompozície. „Už v samých začiatkoch zvukového filmu používal Walt Disney techniku hudobného zdôraznenia rôznych buchnutí, pádov, kopnutí a podobne nepatričnými zvukmi (napríklad úder pod bradu plechovým zvukom). Účinok bol komický, trochu neskutočný, fantastický, ale o to smiešnejší. V žargóne hudobníkov sa tento typ synchronizovaného hudobného zvuku nazýval „Mickey-Mousing". Krzysztof T. Teoplitz pripomína, že pre ostatné zvukové filmy to bola poklona dosť pochybná."[8]

[6] Línia kritických skečov a filmov Viktora Kubala a iných autorov, napríklad Milana Peťovského – *Autíčka (1979).*

[7] MACEK, V., PAŠTÉKOVÁ, J. *Dejiny slovenskej kinematografie.* Martin : Osveta, 1997, s. 318. ISBN 80-217-0400-4.

[8] LEXMANN, J. *Teória filmovej hudby.* Bratislava : Ústav hudobnej vedy SAV, 2006, s. 60. ISBN 80-89135-06-4

Kroky

V animovanom fikčnom svete je možné úplne všetko, pretože sa môže na úrovni ikonu výraznejšie vzdialiť od mimofilmového sveta. V prípade filmu *Pingvin* sa miešajú nediegetické a diegetické zvuky. Hudobnými ruchmi sa akcentuje chôdza animovaného pána – počujeme údery na bubon v rýchlom slede krokov. Napokon však pán zastaví a bubny pokračujú – z diegetického zvuku je zrazu zvuk nediegetický.[9]

Z hľadiska kontextu dejín slovenského animovaného filmu je zvláštne, že film *Pingvin* neabsorbuje najklasickejšie ozvučenie animovaných filmov typu hudobných akcentov Walta Disneyho i to, že vizuálna forma aj téma sú určené dospelému divákovi. Napríklad Kubalove prvé filmy vychádzajú z vizuálnej tradície Pata Sullivana a jeho neskoršie filmy vo zvukovej zložke odkazujú na spomínaného Walta Disneyho. Tradičným sa v slovenskej animácii stáva ozvučenie s prevahou melodickej, rytmickej a harmonickej hudby, kým prvý film profesionálneho štúdia je ozvučený „beztvarou" hudbou. Vysvetlením je dominantná osobnosť tvorcu Ivana Popoviča, ktorý sa viackrát prejavil ako animátor nezávislý od hlavného prúdu. Do istej miery s tým súvisí aj fakt, že Ivan Popovič bol animátor „na voľnej nohe", a teda nebol zamestnancom Koliby.

Postavička pána Pingvina je pri chôdzi ozvučená rýchlym bubnovaním. Jedným zo základných prvkov, podľa ktorých sa dá definovať miera štylizácie filmového zvuku, je spôsob ozvučenia krokov. Vo filme *Makovice (1965)* Viktora Kubala je obraz aj zvuk značne štylizovaný. Postavičky vytvorené len základnými líniami – kontúrami, sa pohybujú po rôznych podlahách. Nemajú nakreslenú žiadnu obuv, ale ich nohy vydávajú pri dotyku so zemou zakaždým iný zvuk, ktorý však nezodpovedá nakresleným materiálom známym z bežného mimofilmového sveta. Keď väčšia postavička zoskočí z kombajnu na pole, zaznie vzhľadom na hlinené podložie pomerne ostrý zvuk – ako pri dotyku dvoch tvrdých materiálov. Menšia postavička nervózne pobehujúca okolo zraneného kolegu vydáva pri dotyku s drevenou podlahou nižší, ale stále ostrý zvuk. Toto vyostrenie zvuku krokov kulminuje v momente, keď je v nemocnici nakreslená klasická pevná dlažba – počujeme nervózne pobehovanie malej postavičky akoby mala na nohách kovové topánky. Takýto fázový posun tvrdosti materiálov reprezentovaných zvukom, a materiálov nakreslených, pôsobí želaným štylizovaným dojmom komického sveta.

Nový klobúk tety Kláry (1968) sa začína hudbou s inštrumentáciou flauty a balalajky – vidíme postavičku správcu parku ako zbiera odpadky. V ďalšej scéne tento hudobný motív zanikne, ale na úrovni zvukovej podobnosti je previazaný s rýchlym sledom tupo znejúcich krokov. Podobnosť spočíva práve v tomto rýchlom slede tónov rovnakej výšky, keďže jeden zo spôsobov hry na balalajku je založený na podobnom princípe. Štylizovanosť krokov znovu nezodpovedá nakreslenému

[9] Treba dávať pozor na zamieňanie pojmov diegetický a nediegetický s pojmami vnútroobrazový a mimoobrazový zvuk. Pojem diegetický zahŕňa všetko, čo je súčasťou fikčného sveta postáv a podlieha vnútornej logike príbehu (vnútroobrazový zvuk: vidíme kráčajúcu postavu a počujeme jej kroky, počujeme hudbu, ktorú si púšťa postava na gramofóne, či už zdroj zvuku vidíme – vnútroobrazový zvuk, alebo nevidíme – mimoobrazový zvuk). Pojem nediegetický zahŕňa všetko, čo nie je súčasťou fikčného sveta a teda tieto zvuky nie sú schopné počuť ani postavy (filmová hudba, tlkot srdca vytvárajúci napätie...). Nediegetické zvuky sú vždy mimoobrazové.

podkladu – postavička behá po tráve i po betónovej ceste, ale zvuk krokov je stále rovnaký. *Nový klobúk tety Kláry* je moderná rozprávka určená detskému divákovi na pobavenie.

Vo filme *Sobotienka ide* (1972) dochádza k hudobnej rytmizácie krokov. Každá postava má nielen inú farbu zvuku, ale aj inú výšku tónu a inú metriku krokov. Vo filme síce takmer absentuje hudba, ale ruchy (nielen kroky) zabezpečujú dramatizáciu obrazu podobne, ako to robí hudba. Na rozdiel od klasického hudobného ozvučenia alebo ruchového ozvučenia, ktoré zachováva zvukové atmosféry, ruchy ostro oddelené „nemými" pasážami – kontrast absolútneho ticha – pôsobia skôr ako audio-vizuálna štúdia rytmu (zvukovému znaku zodpovedá adekvátny vizuálny znak). *Sobotienka ide* ponúka mozaiku rôznych výjavov, ako ľudia trávia sobotu. Jednotlivé akcie sa nielen opakujú, ale aj vyvíjajú a nakoniec sa vracajú do východiskovej polohy. Film je skôr zvukovo-vizuálnym experimentom, ktorý pripomína prvé videohry (spôsobom pohybu postáv i experimentálnejším ozvučením).

Štylizovane nepôsobí len ozvučenie krokov, ale aj ich zvuková absencia. V prípade, že sa ruchy vo filme používajú, ale kroky sú „nemé", pôsobí to neprirodzene. Také sú napríklad aj Kubalove filmy o Petrovi (*Ako Petra okúpali, Peter cvičí psa...*), či *Kocúrkovský dom* (1979), *Kocúrkovský majster* (1981). Rovnaký efekt majú aj prípady, v ktorých kroky ozvučené sú, avšak spojenie vizuálneho a zvukového označujúceho pre kroky sa v priebehu filmu ruší, teda porušuje sa spojenie vizuálneho a auditívneho znaku, ktoré vytvára kód. Počas filmu dochádza k „prekódovaniu". To je prípad filmov pre deti *Peter v samoobsluhe* (1970), *Nočná rozprávka* (1983) a i. Takýmto spôsobom je vytvorený aj fikčný svet filmu *Kremnické pávy* (1977). Od začiatku snímky väčšinu zvukovej stopy zaberajú práve kroky. Tie sú však rovnaké aj pre pávov, aj pre postavu Maríny. V priebehu filmu začína zvukový prvok krokov absentovať – teda nie každej krokovej sekvencii zodpovedá v úvode zadefinovaný zvuk. Štylizovanosť *Kremnických pávov* sa prejavuje vo všetkých zložkách. Na prvom mieste je to vizuálna štylizovanosť obrazu, ktorý vypúšťa „nepotrebné" znaky pozadia i prevažne geometricky strohých animovaných objektov. Na druhom mieste sú ruchy. Rozprávač referuje o dievčine žijúcej na okraji lesa so svojimi pávmi, ale zvuk krokov, ktorý zatiaľ zo spomenutých prípadov najviac pripomína skutočné kroky, aké poznáme z mestských chodníkov, neakceptuje túto skutočnosť. Les nedefinuje ani obraz – objekty sa vznášajú vo vzduchoprázdne bieleho pozadia, ktoré pripomína čistý papier. Najvyššou entitou, ktorá celý tento (môže sa zdať roztrieštený) svet spája, je sémantický druh zvuku – rozprávač určuje, ako bude divák vnímať ostatné druhy zvuku i filmový obraz. Prirodzený ľudský hlas rozprávača a stavba prednášaného textu sa má k obrazu ako nadradená inštancia a obraz viac-menej len ilustruje jeho rozprávanie, ruchy sú len sporadickým doplnkom. Rozprávanie je základom rozprávok a rozprávky sú najobľúbenejšie u detí. Nie je náhoda, že výtvarnosť filmu pripomína detské kresby. Kruté výjavy vraždenia a smutný príbeh rozprávača tak pôsobia ešte znepokojúcejšie. Spojením všetkých vizuálnych znakov, a znakov rôznych zvukových kategórií (ruchy, hudba, rozprávač) slúži ich štylizovanosť tentokrát nie k zľahčeniu príbehu kremnickej legendy, ale k vytvoreniu znepokojujúceho napätia. Hranou, na ktorej sa napätie prejavuje, je nesúrodosť realistického (kvílenie pávov, rozprávač) a štylizovaného (detská kresba, väčšina ruchov).

S použitím rovnakého zvuku na všetky druhy krokov a súčasne prerušením väzby vizuálneho zobrazenia a auditívneho označenia, sa v slovenskej animovanej tvor-

be stretávame pomerne často. V tejto súvislosti možno spomenúť napríklad filmy ako *Antiturista* (1978) či *Janko Hraško na dejepise* (1984).

Medzi vlastnosti zvuku krokov, ktoré vzďaľujú animovaný film od štandardov mimofilmového, a teda reálneho sveta, je aj ignorovanie zvukového priestoru. Ako som už spomínala, pre sugestívnejšie zobrazenia sa využívajú realistické zvuky. Tie umožňujú modelovať priestor fikčného sveta animovaného filmu, ktorý je počas projekcie, a často i pred kamerou, dvojrozmerný. Využitie zvukového detailu, hlasitosťou regulované vzďaľovanie alebo približovanie sa k zdroju zvuku pomáhajú vytvoriť ilúziu trojrozmerného priestoru, ktorý je bližšie k nášmu vnímaniu reálneho sveta. Priestor sa takto neformuje, pokiaľ sám obraz nedisponuje sledovaním rovnakého zdroja zvuku z rôznych vzdialeností – nepoužíva rôzne veľkosti záberov. Silnú štylizovanosť však pocítime v prípade, keď sa veľkosť záberov mení, ale zvuk zostáva rovnaký – je to podobný efekt, ako keď rôzne postavy disponujú rovnakými nemodifikovanými zvukmi s referenčným významom krokov. V *Kocúrkovskom mlyne* (1980) vidíme postavu vo veľkom celku a počujeme jej kroky. Kamera sa priblíži – veľký celok krajiny sa zmení na celok postavy, pričom kvalita zvuku krokov sa nezmení. V krátkom príbehu Viktora Kubala ide o narušanie fyzikálnych zákonov, čo je primárne obsiahnuté už v téme filmu. Postavička muža si postaví vodný mlyn na kopci a voda poháňajúca mlynské koleso stúpa smerom nahor. Okoloidúci a privolaní funkcionári sú pobúrení, pretože to nie je možné, to sa nesmie. Trpezlivo teda vysvetlia mlynárovi, že naozaj nie je možné, aby niečo také fungovalo. Akonáhle mlynára presvedčia o svojej pravde, mlyn prestane fungovať. Postaví si teda niečo iné – veterný mlyn v doline.

Už v úvode tejto kapitoly sa vyskytol prípad, keď hudobné nástroje preberajú funkciu ruchov. Pán Pingvin kráčal za zvukového sprievodu bubnov, nebolo však možné presne určiť, či ide o diegetický zvuk alebo nediegetickú hudbu. Vo filme *Janko Hraško na dejepise* (1984) sa využíva hudobný zvuk perkusií na stvárnenie zvuku, ktorý hudobne nemá byť vnímaný – na zvuky krokov. Hudobná zložka filmu je jasne oddeliteľná a ruchovanie krokov pomocou hudobného nástroja nemožno označiť za mickey-mousing.

Prezentáciu rôznych hudobných spôsobov ozvučovania krokov prináša debutový film novej generácie animátorov *Kroky, skoky, roky... a posledný zhasne* (1995). Film v krátkych skečoch reflektuje uplynulých 100 rokov kinematografie. Mladí tvorcovia predstavujú rôzne filmové postavy a postavičky z dejín spôsobom najvlastnejším práve animovanému filmu – premenami objektov. V tomto klipovo strihanom filme dominuje vo zvukovej zložke konzistentná klavírna hudba pracujúca s množstvom melodických motívov. Rôznym rytmizovaním definuje povahu krokov v obraze – rýchle kroky (tulák Charlie a skupina policajtov, ktorá ho naháňa), ťažkopádne kroky (vojensky synchrónne kráčajúce dvojice – Laurel a Hardy, Lumièrovci), uvoľnené kroky (jemné protirytmy pri chôdzi animovaných postavičiek Mickeymousa a Pepka námorníka). Absencia ruchov, ktoré by niesli referenčný význam krokov v prvej polovici filmu, odďaľuje svet strieborného plátna od reálneho sveta, teda je to typická štylizácia starších animovaných filmov. Hudba má totiž veľmi veľkú výrazovú, ale aj informačnú silu. Nielen ilustruje, ale i spoluvytvára charakter postavy, v tomto prípade ju definuje na základe pohybu – krokov, poprípade pomáha pri ikonografickom rozbore. V polovici filmu sa však spôsob zvukovej dramaturgie pozvoľna začína meniť, čo ozvláštňuje i dramatizuje filmové rozprávanie. Je zaujímavé, že táto

zmena presne vystihuje zmenu v kontexte dejín ozvučovania slovenských animovaných filmov. Rýchlo a dynamicky nastrihaný sled udalostí, ktoré sú ešte zrýchľované hudbou, preruší postava Golema. Jej kroky sú ako prvé vo filme ozvučené, a to realistickým spôsobom, ktorý diváci poznajú z hraného filmu. V záujme zachovania zvukovej homogénnosti snímky pokračuje dominantne hudobné ozvučenie v klavírnej interpretácii (vidíme Marilyn Monroe ako tancuje do rytmu skladby *I wanna be loved by you*, ale znova nepočujeme jej kroky, podobne to je s ďalšími ženskými hereckými hviezdami). Ku koncu filmu sa realistické ozvučenie krokov, ale aj iných vizuálnych prvkov objavuje stále častejšie – vojaci na odesských schodoch, Woody Allen, Ružový panter, Dracula).

Vo filmoch súčasnej generácie animátorov sa štylizované zvuky krokov objavujú veľmi málo, nakoľko realistické ozvučenie tento spôsob vytláča. Napriek tomu možno medzi týmito snímkami nájsť aj príklady klasickej zvukovej štylizácie animovaných filmov, ktoré zostávajú verné tradícii, a to nielen štylizovaným ozvučením krokov.

Boris Šima kvôli nedostatku financií pripravoval svoj osemnásťminútový film *Chyťte ho!* (2009) päť rokov. Je to veselá naháňačka pre deti o malom chuligánovi. Štylyzácia zvukov so sebou prináša veľkú mieru nadhľadu, čo zabezpečuje, že deti sa v kine pravdepodobne nerozplačú, keď sa hlavný hrdina ocitne v pekle. Animácii reliéfnych bábok zodpovedá zvuk, ktorý informuje o ich materiáloch. Bábky sa skladajú zo samostatných drobných častí. To zohľadňuje aj zvuk. Kroky malých detských nôh alebo čísla a slová doslovne vychádzajúce z úst učiteľky sú ozvučené ruchmi, ktoré charakterizujú hrkotanie množstva drobných predmetov. Keď sa však nezbedník ocitne v obraze sám a začne „páchať vandalizmus“, jeho kroky sú zreteľnejšie. Obraz predstavuje kamennú dlažbu múzea, na ktorej drobné nožičky chlapca znejú tvrdo, ako keby mal na nohách topánky s tvrdou podošvou. Ide o priame akcentovanie zvuku krokov s miernym echom, aby sa vytvorila atmosféra chladného a prázdneho priestoru. Ďalším štylizovaným zvukom je hrkotanie policajtov pri pohybe. Inklinácia k realistickým zvukom sa však filmu *Chyťte ho!* nedá uprieť, dokonca ani v prípade štylizovaných krokov, pretože v závislosti od postavy ich zvuk jasne diferencuje. Iný zvuk vydáva skupina detí, iný správca a iný papierové prasa.

Samostatný film jedného z tvorcov debutového filmu VŠMU Michala Strussa je realizovaný technikou pixilácie. Kroky tu nielenže neznejú, ale ani nie sú vidno. *Autofotomonológ* (1998) je krátka snímka o rozpoltenej osobnosti, ktorá na možnosť pohybu živého herca bez krokov nadväzuje i zvukovo. Postava sa hýbe bez toho, aby vykročila a jej pohyb nezohľadňuje ani žiadny zvuk, hoci napríklad posunutie stoličky vydáva realistický zvuk, tak ako väčšina objektov. Papier šuští ako papier, telo narazí o stenu s buchotom, udieranie do stola je skutočne počuteľný úder päste na drevo. Neskutočne je vo zvuku zobrazená len postava a jej vnímanie vlastného fotografického portrétu, ktorý sa jej posmieva, uniká a rôzne provokuje. Ak toto všetko postava vidí, niet divu, že nechodí, ale vznáša sa bez akéhokoľvek zvuku. Nielen obsahom, ale i formou je zobrazená ako keby „s ňou niečo nebolo v poriadku“.

O niečo mladší film *Príšera* (2005) je opäť príbehom rozprávaným cez hľadisko jedinej postavy. Malé dievča neúnavne a obetavo obskakujú rodičia, ale jedného dňa sa všetko zmení. Rodičia zmiznú a zrazu sa o dcéru nikto nezaujíma. Dievča sa vyberie rodičov hľadať a nakoniec ich nájde v zajatí veľkého draka. Až keď nad ním v tvrdom boji zvíťazí zistí, že triumfálne stojí nad svojím mladším súrodencom, ktorý s hrčou na hlave hystericky plače. Takmer všetky ruchy sú v jej vnímaní realistické, ale kroky

nepočuť. Dynamiku súboja vytvára hlavne hudba. Napriek prítomnosti realistických zvukov pôsobí film v konečnom dôsledku štylizovane. Dôvodom je nielen absencia krokov, ale aj určité preexponovanie niektorých zvukov – krik dieťaťa, bozk – a súčasne veľmi výrazne štylizovaný zvuk viažuci sa s cumľom.[10]

Nový film vytvorený na objednávku Slovenského národného múzea (projekt pozostávajúci zo štyroch filmov je prvou štátnou objednávkou po vzniku samostatnej Slovenskej republiky) má deťom priblížiť dejiny nášho územia. *Putovanie dejinami* (2010) vsádza na rýchly klipový strih naháňačky. Dej s rýchlym spádom rytmizuje a ešte viac dramatizuje hudba i ruchy. Napriek ruchovo pomerne plnej zvukovej stope, kroky detí vo zvuku zohľadnené nie sú. V spojení s naturálnymi hlasmi reálnych detí tak vzniká veľká miera štylizácie približujúca sa k tradícii kolibských filmov pre deti.

Ako som načrtla v tejto kapitole, štylizácia je vždy výsledkom spojenia najmenej dvoch aspektov, ktoré v reálnom svete nie je možné. To však neznamená, že pri vnímaní a interpretácii dochádza len k porovnávaniu filmových prvkov s realitou. Porovnávanie nastáva aj v rámci filmových konvencií, ktoré sme „naučení vnímať" ako úplne bežné. Jednou z týchto konvencií je, že film reprezentuje objekty reálneho sveta na dvojrozmernej ploche, čo je samo osebe štylizácia, keďže skutočný svet je trojrozmerný. Na úrovni zvuku je to zas nediegetická hudba, ktorú akceptujeme bez toho, aby sme si uvedomovali neprirodzenosť jej používania v súvislosti s realistickými ašpiráciami filmov. Pojem štylizovanosť možno teda chápať ako niečo, čo je vo veľkej miere vzdialené od princípov reálneho sveta a súčasne od základných filmových konvencií.

Metafora

Metafora je prenesený význam, obrazné pomenovanie. Konfrontuje dva analogické prvky. Na rozdiel od vizuálnej metafory vo filme, ktorá vzniká radením záberov za sebou, vo zvukovej metafore dochádza ku konfrontácii dvoch prvkov „zároveň, pretože jeden prvok je registrovaný v obrazovej a druhý vo zvukovej zložke filmu"[11] – vzniká audiovizuálna metafora a keďže prítomnosť presne zvoleného zvuku je rozhodujúca, nazvime ju zvuková metafora. Animovaný film má vo svojej vizuálnej podstate metaforický charakter, nakoľko na základe vonkajšej podobnosti spája svoje postavičky s reálnymi ľuďmi, reálnymi situáciami bez toho, aby veci pomenoval priamo, ako je to napríklad v hranom filme. Metafora sa nemusí viazať len s vizuálnou formou, ale aj s celým príbehom – fabula môže byť metaforou. Táto podkapitola predstaví všetky tri typy metafory, ktoré sa na rozprávaní môžu zúčastňovať samostatne, ale aj všetky naraz.

V sledovanej skupine animovaných filmov sa zvuková metafora takmer výlučne spája s komickým účinkom. Najviac sa objavuje v tvorbe Viktora Kubala, osobnosti s najväčším citom pre filmovú skratku. Metafora je skratkou sama osebe. Kubal často prirovnáva objekt k inému objektu, ktorého referenčný význam odčítame zo zvukového znaku. Kubalova tvorba je primárne zvukovo štylizovaná, pretože pracuje s nadsádzkou. Okrem štylizácie krokov, ktorú sme sledovali v kontexte tvorby rôz-

[10] Viď kapitola Metafora.
[11] PLAZEWSKI, J. *Filmová řeč*. Praha : Orbis, 1967, s. 224. ISBN 11-032-67.

nych autorov, využíva množstvo ďalších neprirodzene znejúcich zvukov. Slúžia len na sprostredkovanie významu, iba nesú informáciu. S atmosférou pracuje Kubal veľmi zriedka. Tak ako je presne motivovaná každá čiara jeho kresby (úsporne, obrazom sa Kubal naučil rozprávať pri dlhoročnej tvorbe kreslených vtipov v časopise Roháč), tak sú motivované aj jeho zvuky. Nepracuje so zvukovým priestorom preto, aby vytvoril dojem priestoru a ani nepoužíva hudbu, ktorá by mala čisto atmosférotvornú funkciu. Vo filme *Zem* (1966) na ozvučenie potlesku použije jednotný zvuk – každé dotknutie dlaní postavy je zvukovo identické a teda ploché. V súvislosti s krokmi nediferencuje povrch, po ktorom postava kráča. Podobne ako ostatní animátori na Kolibe predstavuje Kubal svoje postavy ako typy. Sú to postavičky, ktorých vlastnosti sú zjednodušené, zovšeobecňujúce a ich primárnou funkciou je vyvolať smiech.

Kľúčovým slovom pri analýze zvukových metafor v slovenskom animovanom filme je komickosť. V groteske je komické to, čo spája nesúrodé prvky za účelom vyvolania smiechu. Ak nahliadneme do dejín animácie, zistíme, že na grotesku nadväzujú Pat Sullivan, Walt Disney, ale hlavne v tridsiatych rokoch štúdio Warner Bros. Pod pojmom groteska rozumiem hlavne filmy zostavené z fyzických gagov z krátkometrážnej produkcie Macka Sennetta či Charlesa Chaplina (tzv. slapstick comedy), kde je hlavným atribútom situačná komika a dej, pričom zápletka filmu, či idea ustupujú do úzadia. Tento žáner má i v súčasnosti stále veľké zastúpenie na poli animovaného filmu, v americkej tradícii má aj špeciálny názov „cartoon". Nemé grotesky boli krátke skeče zostavené zo série gagov. Rovnakú stavbu využíva i Viktor Kubal, avšak jeho kreslené grotesky sú aj nástrojom spoločenskej kritiky. Napriek silnej ideologickej cenzúre počas socializmu dokázal úspešne produkovať krátke kritické filmy, čo mu pravdepodobne umožnila „neškodná" nadsádzka grotesky.

Príkladov zvukovej metafory v tvorbe Viktora Kubala je mnoho, uvediem aspoň niektoré. Vo filme *Zem* (1966) je postava dobrosrdečného a nenáročného sedliaka, ktorého postupne oberá o pôdu podnikavý pán v čiernom prevedení, schematicky predstavujúci muža v obleku. „Scéna, v ktorej Sedliačik pohostinne ponúka Pánovi najprv šťavnaté stehno a potom už len kúsok ozubeného železa, je ideovým extraktom príbehu. Prevedenie tejto scény patrí k svetovým vrcholom animácie a zaraďuje Kubala k popredným osobnostiam kreslenej filmovej tvorby"[12], píše dramaturg väčšiny jeho filmov Rudolf Urc. Prvá indícia, ktorá vedie k „ideovému extraktu" je obsiahnutá už na začiatku snímky vo zvukovej metafore – postava podnikavého pána sa vo filme objaví tak, že sa vyhrabe ako krtko zo zeme. Následne sa oprašuje a vnáša prvý technický prvok do prírodného prostredia sedliaka. Pri oprašovaní znie „neadekvátny", štylizovaný plechový zvuk. Pán je takto prirovnaný k chladnému kovovému stroju. V ďalšej sekvencii jeho mechanickosť stroja potvrdzuje aj obraz: po zjedení celého prasaťa rozdrví v ústach obrovskú kosť. Umožní mu to strojový mechanizmus v ústach a kľuka, ktorú si inštaluje do ucha.

Klasickejšie a menej rafinované prirovnanie možno nájsť v Kubalovom film *Ako Petra okúpali* (1969), kde Petrova mama odpadáva za zvuku pružinky, či prirovnanie v kontexte filmu *Peter záhradník* (1971), ktorý je za zvuku pružiny na chvíľu uväznený v kvete, „viečka ako na pružinke" má zase postavička z filmu *Prezent* (1976), či titulok filmu *Homo sapiens* (1982). Zvuk pružiny je vôbec častým a v súčasnosti i značne ošú-

[12] URC, R. *Viktor Kubal – filmár, výtvarník, humorista.* Bratislava : Asociácia slovenských filmových klubov, 2010, s. 119. ISBN 978-80-970420-1-1.

chaným postupom pri ozvučovaní groteskných animovaných filmov a na Slovensku ho využíval nielen Viktor Kubal, ale napríklad sa ozve i vo filme *Jablko* (1977) Milana Peťovského, *Krídla* (1986) Heleny Slavíkovej – Rabarovej či v koprodukčnom filme *Buzid a vlak* a so zvukom s rovnakým významom sa stretávame i v súčasnej tvorbe, napríklad vo filme Michaely Ošťádalovej *Susedky* (2008).

Štylizovaný zvukový motív pružiny je tak často používanou zvukovou metaforou, že sa z nej stalo klišé. V hraných žánrových filmoch vzniká množstvo konvencií, ktoré sa postupom času a stálym používaním začnú reflektovať v paródiách na tieto žánre. Ale nie každé klišé skončí v paródii, keď upozorňuje samo na seba. Tvorivo je využitý zvuk pružiny vo filme Vladimíra Lehkého *Mazanica* (1972), kde má autoreflexívny charakter. Film je o dvoch postavách, vytvorených len z jednoduchých čiernych kontúr, ktoré sa pohybujú na prázdnom pozadí (v priestore okrem nich a nimi prinesených objektov žiadne iné objekty nie sú). Úvodné titulky sprevádza veselá hudba s pískaním. Takáto bezstarostná hudba počas úvodných titulkov sa tradične používa v slovenských animovaných filmoch. Avšak neštandardným je náhle prerušenie tejto homogénnej pohody akcentovaným zvukom pružiny. Titulky skončia a objavia sa postavy. Ďalšie ozvučenie filmu je menej tradičné, nakoľko sa hudba stráca a prítomné sú jej rôzne fragmenty v elektronickej podobe. Elektronikou sú podporované aj ruchy. Zvuk pružiny je však stále prítomný a tým, že sa do netradičného spôsobu ozvučenia nehodí (nehodí sa do vystavaného fikčného sveta), výrazne na seba upozorňuje. Takýto scudzovací efekt diváka vytrháva z pohodovej hudby v titulkoch a neskôr „vyrušuje" v sledovaní fikčného animovaného sveta tým, že nenapĺňa očakávania plynúce z diváckych skúseností s animovaným filmom – zvuk pružiny totiž neakcentuje žiadny pohyb postavy a zdá sa, že sa objavuje náhodne. Tento postup nemožno nazvať inak, ako autoreflexia. Neskôr, pri predstavení zápletky, to potvrdí i obraz – postavy sa začnú navzájom zotierať, až úplne zmiznú a zostane len prázdne pozadie. Ale keďže sú len animované, môžu sa zase navzájom dokresliť.

Autoreflexívny charakter zvukového motívu pružiny sa objavuje aj v cykle *Minútky*, i keď možno predpokladať, že autoreflexia nie je zámerná. Diel *C' est la vie II. – Z Kubalovho vrecka* (1981) je vyskladaný z rôznych skečov, ktoré sú oddelené vždy rovnakým krátkym výjavom – dve postavy sa zrazia a následne odrazia od seba chodidlami, pričom zaznie zvuk pružiny. Vzhľadom na realistickejšiu povahu ostatných zvukov v skečoch a fakt, že nejde o jednotný fikčný svet, ale o mnohé animované fikčné svety, možno opakujúci sa zvuk – enormne často používaný v animovaných filmoch – vnímať ako autoreflexiu samotného média animovaného filmu.

Časté sú aj prirovnania rýchlo sa pohybujúcich objektov k motorovým vozidlám. V Kubalovom filme *Paľo a auto* (1967) sa chlapec snaží naštartovať svoje nové vozidlo, ale nedarí sa mu ani vtedy, keď sa ho pokúša roztlačiť. Slabý Paľo beží na mieste, vo veľkej rýchlosti prepletá nohami a sám je ozvučený motorom, kým auto sa ani nepohne. Rýchly pohyb postavy je prirovnaný k motorovému vozidlu i vo filme *Nový klobúk tety Kláry* (1968) či vo filme *Peter v samoobsluhe* (1970). Aj neživé predmety sú ozvučované podobne. Vo filme *Dvaja dobrí kamaráti* (1972) je fľaša letiaca vzduchom prirovnaná k rakete. Komickejšie však pôsobí prevrátenie tohto stereotypu, a teda použitie zvuku označujúceho rýchlosť na niečo, čo je extrémne pomalé. *Buch buch* (1980) v réžii Milana Černáka predstavuje postavu muža, ktorý sa unavený z hluku veľkomesta vyberie odpočívať do prírody. Paradoxne vníma prírodu ako ešte hlučnejšiu než preplnené ulice, pretože v tichu všetko viac počuť. Podráždený a znervóz-

nený zvukmi hmyzu aj iných živočíchov sa vracia do zvukovo „príjemného" a „pohodového" mesta. Ozvučenie filmu od ukončenia expozície až po rozuzlenie teda predstavuje subjektívne vnímanie zvuku cez hľadisko hlavnej postavy. Pohyb a život v prírode je prostredníctvom zvuku označený ako rýchly život v meste, čím vznikajú komické prirovnania, napríklad „neadekvátne" prirovnanie slimáka k rýchlemu športovému autu.

Zo spomenutých príkladov možno vyvodiť, že metaforické pomenovanie prostredníctvom zvuku sa väčšinou vzťahuje k nejakému pohybu. Akcentovanie pohybu je dominantným spôsobom ozvučenia vo filmoch s väčšou mierou štylizácie, a teda hlavne v animovaných filmoch z Koliby. Zvýrazňovanie pohybu prostredníctvom zvuku sa dosahuje tiež spomínaným mickey-mousingom, ktorý je chápaný buď ako súčasť hudobnej kompozície, alebo len ako ruchy vytvorené nemodifikovaným zvukom hudobných nástrojov. Metafory sa však nevyužívajú len na akcentovanie pohybu v gagoch, ale aj spoluvytvárajú charakter postavy a rozširujú tak pole interpretácie.

Vo filme *Chyťte ho!* zvuk zohľadňuje stavbu reliéfnych bábok – policajti majú hlavu v mieste úst rozdelenú na dve časti, zvlášť majú aj ruky s obuškami i nohy. Pri pohybe tieto časti na seba akoby narážajú a tým vydávajú plechový zvuk. Policajti sú teda zobrazení ako „kopa šrotu", čo sa dá interpretovať ako skostnatenosť, neohybnosť či neohrabanosť. Použitím frazeologizmu by sme to interpretovali ako policajti už „patria do starého železa". Táto skostnatenosť a neprispôsobivosť súčasnému svetu sa nachádza už vo vizuálnej zložke filmu – typické čiapky i uniformy sú anglické, čiže nízka miera flexibility je reprezentovaná lipnutím na silnej anglickej tradícii. Neschopným policajtom mladý chuligán ľahko ujde.

Na svoju telesnú stavbu upozorňuje aj sám nezbedný chlapec. Dohodne sa s katom, aby mu nezoťal hlavu, chce mu ju dať sám. Tak sa chytí za uši a hlavu si so zvukom odzátkovania fľaše odpojí od tela a daruje katovi. V tomto prípade ide o gag, pričom odpojenie hlavy je akcentované aj preto, že v nasledujúcich minútach sa budú udalosti kauzálne odvíjať práve od tohto faktu. Vo filme *Príšera* (2005) má zvuk zazátkovania a odzátkovania fľaše význam zdôraznenia javu, ktorý sa aplikovaním psychoanalytickej interpretácie stáva kľúčovým. Zvuk totiž sprevádza objekt záujmu – cumeľ, ktorý dieťaťu nahrádza prsník. Konfliktom filmu je „rodičovská nevera". Šťastným rodičom sa narodí dievčatko. Dávajú mu všetku svoju lásku a všetok čas. Jedného dňa rodičia zmiznú a dievča zostane samé. Už mu nemá kto podať vypadnutý cumlík, a preto musí vyplakať more sĺz, aby sa pomocou slanej vody cumeľ odlepil od podlahy a mohlo ho tak z detskej stoličky dosiahnuť. Nakoniec sa dieťa vyberie rodičov hľadať a nájde ich „otročiť" v službách ohavnej príšery. Po ťažkom boji netvora spacifikuje a vybojuje cumeľ. Vtedy sa príšera premení na malé, hystericky plačúce dieťa, s hrčou na hlave. Staršia sestra všetko pochopí a aby utíšila plačúceho súrodenca, dá mu do úst vybojovanú trofej.

Metafory takéhoto druhu sa vo filmoch pre dospelého diváka takmer nevyskutujú a to z toho dôvodu, že slovenské animované filmy pre dospelého diváka využívajú prednostne realistické ozvučenie kvôli vyššej miere empatie. Štylizované zvukové metafory väčšinou odvádzajú pozornosť od vážnosti situácie tým, že upozorňujú na formu vzďaľujúcu sa reálnemu svetu. Zvuková metafora v animovanej dráme pre dospelých *Údel* (1988) nie je samostatným audiovizuálnym gagom, ale je spojená s vizuálnou metaforou. V jednej scéne prostitútka neverbálne oznámi svoju cenu zobrazením čísiel vo svojich očiach, pričom počujeme zvuk registračnej pokladne.

V animovaných filmoch tohto druhu sa zvuková metafora využíva implicitne, a teda nie ako v predošlých príkladoch, kde bola explicitne prítomná väčšinou pre potreby gagu. Ako som spomínala v úvode kapitoly, animovaný film má sám osebe metaforickú povahu, keďže vymyslené a rozpohybované objekty sú metaforou skutočného sveta. Najreprezentatívnejší príklad zvukovej metafory v súčinnosti s metaforou fabuly poskytuje film Jaroslavy Havettovej *Kontakty* (1980). V obraze vidíme rozličné predmety dennej potreby. Ich výtvarné prevedenie obsahuje len veľmi málo antropomorfných prvkov. Stále si zachovávajú prednostne podobu predmetov – ceruzka, strúhatko, šaty... Síce počujeme realistické zvuky, ktoré definujú aj predmetnú, neživú povahu týchto objektov (ceruzka naozaj kĺže po papieri za sprievodu zvuku, ktorý zodpovedá písacím potrebám), ale dominantné sú emocionálne hlasové prejavy týchto objektov. Okrem toho sa vo filme pracuje aj so zvukovým priestorom – na jednej strane zvukovou atmosférou (zvuky večierka) a na druhej strane zvuk zohľadňuje vzdialenosť objektu od kamery. Okrem toho hudba Deža Ursinyho má hlavne atmosférotvornú funkciu (teda nie ako v klasickom disneyovskom ozvučení, keď primárne durová hudba akcentuje pohyby objektov), pretože je jednoliata – málo expresívna. Takéto ozvučenie je skôr charakteristické pre hraný film, kde je divácka empatia veľmi dôležitá a podporovaná okrem iného i fotografickou povahou filmu. Spojením neživých predmetov a realistického ozvučenia aj v zmysle konvencií hraného filmu (použitie hudby), vzniká metafora ľudských vzťahov.

II. časť uverejníme v ďalšom čísle.

Táto práca bola podporovaná Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe Zmluvy č. APVV-0797-12.