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 dvetisíce roky 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.

Druhá časť

1. Realistické ruchy

Realistické ozvučenie sa vzťahuje k princípom reálneho mimofilmového sveta, ale i ku skonvencionalizovaným filmovým aspektom, ktoré vnímame ako prirodzené. Zvuky klasifikujeme ako realistické na základe osobnej skúsenosti – cez zvuk vnímame (vo filme konštruujeme) priestor, pamätáme si, ako rôzne materiály pri vzájomnom dotyku znejú a máme zafixované, aké zvuky sa s ktorými miestami viažu. Vo filme takýmto zvukovým priestorom hovoríme atmosféry. Pri klasifikácii zvukov teda využívame našu osobnú zvukovú pamäť, ktorá vie z bežného života priradiť k zvuku jeho zdroj, alebo k znaku objektu priradiť znak zvuku. Oba komponenty – objekt ako zdroj zvuku a samotný zvuk – vytvárajú diegetický svet animovaného filmu s realistickým ozvučením. Skonvencionalizovaným filmovým aspektom v tomto kontexte označujem ozvučenie nediegetickou hudbou spôsobom typickým pre hraný film[1], ktorá sa v reálnom svete v „nediegetickej podobe" nevyskytuje, a predsa kvôli svojej vlastnosti vzbudiť divácke emócie vedie vo filme k silnejšej ilúzii reality. V súvislosti s animovaným filmom pripúšťam konvenciu, na základe ktorej vnímame zvuky ani-

[1] Nepatrí sem mickey-mousing.

movaných bytostí ako ich vlastné, hoci kresba alebo textilná bábka nemusia zvukovo zodpovedať svojim reálnym materiálom.

Smerovanie k realistickému ozvučeniu je len tendencia, nakoľko sa zriedka stáva, že krátky animovaný film je „dopodrobna" ozvučený tak, akoby zneli jeho označované prvky v reálnom svete. Zvuková stopa animovaných filmov pozostáva z množstva zvukov, ktoré majú rôzny pôvod – rôzne zdroje, a teda sa v jednom filme vyskytujú aj štylizovanejšie aj realistickejšie zvuky. Výber zvuku a jeho použitie však priamo spolukonštruuje filmové dielo, a tým ovplyvňuje interpretáciu celku, jeho žánrové zaradenie i adresnosť určitej cieľovej skupine. Realistické zvuky sú sugestívne a ich použitím animovaný film stráca humorný charakter alebo potrebnú konvenčnú slovenskú nadsádzku pre „bezpečné" detské vnímanie. Navyše pojmy štylizované a realistické ozvučenie mi umožňujú sledovať ich diachróniu v kontexte slovenského animovaného filmu.

Od filmu *Pingvin* až po súčasnosť narastá tendencia realistického ozvučenia v slovenských animovaných filmoch, pričom za prelom pokladám nástup generácie animátorov z VŠMU. To však neplatí len v kontexte slovenskej animácie, ale aj v animácii svetovej. Digitalizácia umožňuje vytvárať obrovské zvukové banky, ktoré sú aj pre amatérov dostupné na internete. Kedysi disponovali nahrávacou technikou, ktorá by kvalitne nahrala a reprodukovala reálne zvuky, len profesionálne štúdiá. Ozvučiť film je dnes omnoho jednoduchšie. Digitalizácia sa týka aj vizuálnej stránky filmov. Počítačová grafika a animácia dovoľujú v 3D digitálnom priestore vytvoriť ilúziu, ktorá napodobňuje reálne fyzikálne aspekty nášho sveta viac, ako to robí napríklad dvojrozmerná kresba.

Do detailov vyšperkovaný obraz nasledujú aj detailné ruchy. To však neznamená, že animovaný film ako filmový druh formálne smeruje k napodobňovaniu reálneho sveta. Naopak. Vizuálne štylizované filmy rôznych animačných techník v kombinácii s realistickým ozvučením získavajú novú estetickú hodnotu. Filmové postavy už nie sú len typmi – súborom znakov, ktorý karikuje životné situácie. Realistickým ozvučením sa z neživých jednoduchých prirovnaní (z postavičiek) stávajú charaktery, s ktorými divák jednoduchšie empatizuje. Z napätia medzi štylizovaným obrazom a realistickým ruchom vzniká nová estetická hodnota – metaforické pomenovnie zložitejších súvislostí animovaných objektov s reálnym svetom. Hoci animovaný film je vo svojej podstate metaforický, štylizované ozvučovanie ho uzatvára do úplne sebestačných fikčných svetov, kým realistické ozvučenie sa fyzicky viaže k reálnemu svetu. Takáto metafora je adresnejšia a naliehavejšia. Niet potom divu, že odklonom od tradícii kresleného humoru a animovaných filmov pre deti sa mladí animátori odkláňajú aj od štylizovaného ozvučenia. Interpretačné pole filmových reflexií nerozširuje len generácia VŠMU. Realistické ozvučenie sa podieľa na metaforickom pomenúvaní aj v starších slovenských animovaných filmoch rovnakého žánru.

Realistickosť v štylizácii

Naprieč filmami kolibskej éry možno sledovať využívanie určitých ruchov bližších realite aj vo filmoch, ktorých primárnou funkciou je rozosmiať dospelého diváka alebo pobaviť deti. Najčastejším takýmto ruchom sú zvuky vody, napríklad vo filmoch *Malé preteky (1965)*, *Dita na šibačke (1968)*, *Ako Petra okúpali (1969)*, *Pes a kačičky (1971)*, *Tučný pán Teofil (1972)*, *O nezbednom kapríkovi (1972)*, *Janko Hraško (1972)*, *Kremnické pávy (1977)*,

Kocúrkovský mlyn (1980), Rozprávka z vreca (1989) a iné. Zvuk kvapalného skupenstva je úplne jedinečný a je spájaný s pohybom vody (voda, ktorá sa nehýbe, nevydáva zvuk). Takýto pohyb býva podporovaný hudbou, avšak z častého používania tohto ruchu sa dá usúdiť, že film by pôsobil nemo, ak by tento adekvátny zvuk nebol priradený. Hoci zo skúseností vieme, že aj kroky sú takmer zakaždým počuť (ak sa niekto nezakráda), často dochádza vo filmoch k ich zvukovej absencii. Prečo ale absentujúci zvuk krokov problém nie je, ale voda je zakaždým ozvučená? Vizuálna stránka pohybu postavy a pohybu vody je odlišná, keďže kroky majú určitý rytmus. Rovnako aj hudba má rytmus, čiže jeden formálny prvok môže byť nahradený iným.[2] Voda (okrem formy dažďa a iných špecifických prípadov) rytmus nemá.

Ďalším realistickým zvukom vo zvukovo štylizovaných filmoch je atmosféra pokojného miesta počas jari alebo cez leto. V týchto filmoch sa nezohľadňuje zvukový priestor, ale napriek tomu v určitých momentoch počuť zvuky prostredia – čvirikanie vtákov, cvrlikanie svrčkov... Vo filmoch *Makovice (1965), Stop (1967), Frř (1983), Domov, Ako Petra okúpali (1969), Strážca sen (1979), Ružová Michaela (1985)* sa tento zvukový znak vyskytuje len ako jednorazový index, ktorý signalizuje atmosféru a ročné obdobie, v ktorom sa dej odohráva. Po jeho zaznení môže zvuk skončiť, keďže svoju jedinú – informačnú - funkciu splnil. Jeho funkciou nie je (ako v iných realistickejších animovaných filmoch) udržiavať atmosféru kvôli silnejšej sugestívnosti fikčného sveta. S atmosférou ako indexom pracuje aj Viktor Kubal vo filme *Janko Hraško a bacily (1974)*, kde index zvuku slúži ako prostriedok prirovnania. Malý Janko chráni gazdovstvo od chrípkovej epidémie – pri bráne vedúcej do dvora odráža útočiace bacily. Ozýva sa zvuk burácajúceho štadióna a divák číta prirovnanie Janka Hraška k úspešnému brankárovi.

Miera referencie skutočnosti a odklon od nej je v jednotlivých filmoch rôzna. K štylizovanosti smeruje vizuálne zobrazenie, množstvo za sebou nasledujúcich hudobných akcentov, zosilňovanie menej výrazných ruchov, metafory a i. Vhodným príkladom miešania realistického spôsobu ozvučenia so štylizovaným, sú niektoré filmy Viktora Kubala. *Dvaja dobrí kamaráti (1972)* sú síce jedným z jeho humorných filmov, kde skrýva spoločenskú kritiku, realistické tendencie filmu sú však nesporné. Na jednej strane je to hudobná štylizácia, ktorá sa nevyhýba klasickému akcentovaniu, ale na druhej strane stojí veľmi presvedčivá zvuková reflexia materiálov fikčného sveta. Realisticky je ozvučená voda, preosievanie štrku pri ryžovaní zlata, lúskanie prstami, tlieskanie, či posúvanie zlatej hrudy po drevenom stole. Dokonca z latiek pozbíjaný stôl vŕzga pod váhou tiel, ktoré sa oň opierajú. Napriek tomu, že prevládajú realistické ruchy, štylizácia niektorých zvukových metafor (napríklad fľaša letí vzduchom ako raketa) a hudby, ktorej temporytmus a akcentovanie sa mení v úzkej nadväznosti na temporytmus a pohyby obrazu i v obraze, spôsobujú, že postavy zostávajú len schematickými typmi bez možnosti širšej interpretácie. Veselá durová hudba a explicitne prítomné vizuálne i audiovizuálne gagy akoby uzatvárali interpretáciu širších súvislostí do kompaktného štylizovaného fikčného sveta filmu. Takéto premiešavanie štylizovaného a realistického sa vyskytuje v mnohých nasledujúcich filmoch Viktora Kubala, napríklad v príbehoch o Jankovi Hraškovi či v kocúrkovských epizódach.

[2] Väčšinou hudba nahrádza kroky, ale môže to byť aj opačne, napríklad vo filme *Sobotienka ide (1972)*, kde kroky nahrádzajú hudbu.

Film novej generácie animátorov z VŠMU *Dnes mám prvé randevú (2002)* obsahuje realistické zvuky, ale ozvučenie pohybu hudobnými nástrojmi a grotesknosť radia film k štylizovanej línii slovenského animovaného filmu. Podobne to je aj v prípade filmu *Hra (2004)*, ktorý zhodou okolností vznikol tiež technikou pixilácie v kombinácii s kreslenými pasážmi. Najväčšia miera štylizácie zvuku sa vzťahuje k pixilovaným sekvenciám. Kartári sedia okolo stola a hrajú. Neznejú žiadne ruchy, len hudba, ktorá akcentuje pohyby postáv. Opozíciu k tomuto zvukovému dizajnu a vizuálnemu štýlu tvoria kreslené pasáže bojov hracích kariet. Sekvencie sú oruchované realisticky, ale hudba stále akcentuje pohyby postáv. Mickey-mousing možno nájsť aj v ďalšom filme s realistickými ruchmi *Susedky (2008)*. Všetky tieto filmy nadväzujú na tradíciu grotesky.

Smerovanie k realizmu

Zvuková štylizácia, či už hudobná alebo ruchová, je založená na akcentovaní pohybu objektov v obraze, alebo na dôležitosti objektov v rozprávaní. Naopak, ozvučenie s použitím realistickejších zvukov vytvára súvislejšiu zvukovú zložku, ktorej grafické znázornenie by sme si mohli predstaviť ako pozvoľnejšiu sínusoidu, kým štylizované ozvučenie by zobrazovala krivka s rýchlym striedaním veľkostí amplitúdy. Naše vnímanie je ovplyvnené fotografickým realizmom hraného filmu, ku ktorému sa viaže adekvátne ozvučenie. Čím bližšie je teda animovaný film k takémuto ozvučeniu, ktoré skonvencionalizovalo ako realistické, tým menej si ho bude divák uvedomovať a bude viacej empatizovať s postavami, podobne, ako s nimi empatizuje pri sledovaní hraného filmu.

V kolibských filmoch vhodných pre detského diváka realistické tendencie ozvučenia absentujú, aby tvorcovia „uchránili" detského diváka pred „krutou realitou". Svet slovenských animovaných filmov pre deti je svedomito „ohraničený", aby príliš sugestabilní detskí diváci nepovažovali príbeh za reálny. Filmy pre deti sú často didaktizujúce a morálne hodnoty podávajú „polopatisticky". Zábavnú funkciu zabezpečujú gagy, ktoré sa viažu na podstatu animovaného filmu – na nezávislosť od fyzického sveta. V hranom filme bola v sedemdesiatych rokoch obdobná situácia: „V pôvodných námetoch nebolo možné prekonať problémy, s ktorými sa súčasná literatúra už vyrovnala – snaha vytvárať akýsi samostatný „detský svet", izolovať ho od sveta dospelých alebo vytvárať nápadné kontrasty, často spojené so sentimentálnymi motívmi, stereotypmi vzťahov deti-dospelí, podporené navyše aj hereckým stereotypom."[3] V animovanej tvorbe pre deti sa stereotypy prejavujú nie len na úrovni príbehu, ale aj štylizovaného zvuku.

Prístup tvorcov k filmom pre deti sa nezmenil ani v osemdesiatych rokoch. Výnimkou je len film v nemeckej koprodukcii *Čierny hrad (1987)*. Spôsob ozvučenia sa líši od iných slovenských animovaných rozprávok, ktorých zvuková zložka je naplnená hudbou s množstvom akcentov, štylizovanými ruchmi, alebo neutíchajúcim hlasom rozprávača vysvetľujúcim obraz (napr. *Pani Zima /1967/, Lev a cigánka /1971/, Tri barančeky /1974/, Obor a kamenár /1978/, Medveď /1983/, Chlapček z hviezdy /1984/, Jožinko v ZOO /1986/* a i.). Hudobná dramaturgia filmu *Čierny hrad* je podobná ako

[3] Ref. 7, s. 361.

v hranom filme – hudba akcentuje len zásadné situácie príbehu, neznie nepretržite. Na rozdiel od ostatných filmov pre deti vo zvukovej zložke sa pracuje aj s tichom, ktoré má nenahraditeľný dramatický účinok. Ticho zabezpečujú práve realistické ruchy – ozývajúce sa kroky hlavného hrdinu vo vyľudnenom meste, dokonca je počuť i šuchot jeho odevu pri pohybe. V klasickej rozprávke dobra a zla po ťažkom boji víťazí dobro, kým zlo zostáva potrestané. Realistické ozvučenie v žiadnom prípade nevzďaľuje film od detského diváka. Naopak, viac ho k sebe pripútava jeho emocionálnou účasťou.

Realistické tendencie v ozvučovaní filmov novej generácie animátorov sa prejavujú aj vo filmoch pre deti. *Nazdravíčko! (2005)* pracuje s realistickými ruchmi, *Putovanie dejinami (2010)* zachováva zvukový priestor dominujúcich realistických ruchov, nie je tu vševedúci rozprávač, ale komentár udalostí zabezpečuje priamy účastník deja – jedna z postáv a hudba dramatizuje len niektoré situácie.

Realistické ozvučenie sa teda vo všeobecnosti netýka kolibských animovaných filmov pre deti, ale možno ho spájať s filmami pre dospelého diváka, poprípade s rodinnými filmami, ktorých najviditeľnejšou zložkou je groteskný humor a v druhom pláne spoločenská kritika (klasický formát Kubalových filmov). Jean Paul Simon sledoval problematiku vypovedania (enunciácie) na materiáli filmových grotesiek, hlavne bratov Marxovcov. Zásadným zistením je podľa neho to, že proces konštitúcie filmu sa dostáva na povrch, zviditeľňuje sa a mieša sa s tým, čo je zobrazované. „(...) vložením vypovedania do vypovedania umožní ukázať divákovi jeho zásadnú absenciu na plátne a súčasne mu dáva priestor na to, aby si svoju pozíciu uvedomil. Divák sa teda zúčastní hry - avšak takpovediac na bezpečnú vzdialenosť.“[4] Filmy s realistickým ozvučením majú tendenciu konvergentnú - vzdialenosť od „hry filmu“ sa skracuje a miera emptatie je tým vyššia.

Za predzvesť realistického ozvučovania možno považovať úvod k filmu *Pieseň* z roku 1969. Už iba klasifikácia tohto animovaného filmu je komplikovaná. *Pieseň* je totiž prvým animovaným videoklipom v kontexte slovenskej filmovej tvorby a ruchy sa počas „inscenovania“ obsahu piesne Ty můj kvítku medový v podaní speváko v Waldemara Matušku a Heleny Vondráčkovej vôbec nevyskytujú. Snímka má ale klasické úvodné titulky, sprevádzané odlišným zvukovým dizajnom od expozície samotného deja.[5] Okrem mien sa v titulkoch objavujú aj statické portréty všetkých tvorcov spolu s rekvizitami príznačnými pre výrobu filmu. Titulky majú teda autoreflexívny charakter. Vo zvuku prebieha veselá a autentická vrava tvorivého tímu. Režisérka Jaroslava Havettová sa snaží kolegov utíšiť, aby mohla spustiť pieseň. Okrem vravy počujeme štrnganie pohárov a zvuk priestoru, v ktorom sa hlasy šíria. Úvodnej sekvencii síce chýba obraz pohybu (dochádza len k pohybu obrazu pri striedaní objektov), ale aj to patrí k postupom animácie. *Pieseň* využíva realistický zvuk na priblíženie sa realite, avšak ešte nie preto, aby zintenzívnila emocionálne prežívanie nasledujúceho príbehu, ale naopak, ako scudzovací efekt, aby jej realistický zvuk poskytol možnosť autoreflexie.

---

[4] CASETTI, F. *Filmové teórie 1945 – 1990.* Praha : Akademie múzických umění, 2008, s. 277. ISBN 978-80-7331-143-8.

[5] Štandardne sa film začína úvodnými titulkami v sprievode hlavného hudobného motívu, ktorý v prvej scéne už neznie, alebo len doznieva. Poprípade sú titulky ozvučené úvodnými ruchmi, ktoré sa v prvej scéne rozvinú, alebo prestanú znieť.

Realistické tendencie má ozvučenie filmu Vladimíra Lehkého *Tandemista (1973)*. Po úvodných titulkoch sprevádzaných klasickou hudobnou kompozíciou v durových tóninách a v polkovom rytme sa začína príbeh dvoch postavičiek – jeden muž je lenivý a druhý usilovný. Komponovanie záberov, strih i spôsob ozvučenia je veľmi podobný hranému filmu. Vo vizuálnej zložke vidíme veľký celok drevenej dielne. Zobrazená je úplne jednoducho, len niekoľkými čiarami. Ako dielňu ju identifikujeme pomocou zvukového indexu – nevidíme zdroj zvuku, ale počujeme udieranie kovu o kov a rôzny iný buchot. Bez zvukovej stopy by film stratil zmysel, pretože by nebolo možné odčítať, čo robí postava v drevenej búde. Do celku malej budovy vstupuje a vystupuje usilovný muž, ktorý neustále hľadá skrývajúceho – ulievajúceho sa spolupracovníka. Celok dielne je prestrihávaný s celkom latríny či kríka podľa toho, kde sa práve lenivec schoval. Celá táto pasáž skrývania sa a naháňania do práce je ozvučená realistickými ruchmi – dvere na dielni charakteristicky vŕzgajú a zabuchujú sa, podobne to je s dverami latríny, avšak ich zvuk je mierne odlišný, keďže ide o iný objekt a železný rebrík informuje o tom, že drevená dielňa má plechovú strechu, pretože pri dotyky kovového rebríka a plechovej strechy zaznie adekvátny ostrý buchot. Napriek tomu, že dominujú realistické ruchy, štylizáciu si ponecháva nielen obraz, ktorý nemá fotografickú povahu, ale i zvuky zvýrazňujúce niektoré pohyby, akoby komunikovali s realistickými ruchmi – na ruch odpovedá nehudobný zvuk hudobného nástroja. Keď usilovný muž vytvoril pre kontext filmu príznačný predmet – dvojitý bicykel – a vydajú sa na ňom obaja na cestu, zvukový dizajn sa mení. Nasleduje štandardný postup ozvučovania pasáží hraných filmov, kde dynamická harmonická hudba predlžuje čas fikcie. V takomto prípade zvyčajne aj v hraných filmoch absentujú ruchy a zvuková stopa „si vystačí" len s hudbou, ktorá ešte viac dynamizuje obraz podporený strihom (v prípade animovaného filmu *Tandemista* vnútroobrazovým). Zrýchlené plynutie času sa preruší zastavením hudby v momente, keď lenivý muž, ktorý nešliapal a nechával sa viezť, spadne zo zadného sedadla bicykla a keďže celú dobu nešliapal na pedále, usilovný muž sediaci vpredu si ani nevšimne, že sa niečo zmenilo. Normálne plynutie času je zobrazené spôsobom ozvučenia zo začiatku – neznie hudba, len realistické ruchy. K veselému polkovému motívu sa vraciame s ďalším zrýchľovaním času, ale tentokrát sa už lenivec vezie na stopnutom aute. Realistickosť ozvučenia sa vo filme *Tandemista* vzťahuje rovnako k reálnemu svetu, ako i ku konvenciám hraného filmu, ktorého spätosť s reálnym svetom je v dôsledku fotografickej povahy filmu prirodzene užšia. Po tejto krátkej zvukovej analýze filmu a konštatovaní, že ozvučenie smeruje k realistickosti, treba zistiť, aký má v tomto prípade realistické ozvučenie dopad na interpretáciu snímky. Postava lenivca nie je zosmiešňovaná, ani inak zvukovo akcentovaná, rovnako ako postava usilovného kutila. Na rozdiel od postáv iných animovaných filmov, ktoré akcentované sú, *Tandemista* morálne nesúdi svoje postavy, neupozorňuje na ich činy a neznásobuje tým divácku pozornosť, ktorú týmto činom venuje. Hoci sa postava neustále vyhýba akejkoľvek práci, nie je za to potrestaná. Síce spadne z bicykla, ale v ceste pokračuje na ešte dokonalejšom prostriedku – vezie sa autom s fajkou v ústach. Realistické ozvučenie menej hodnotí postavy a tým necháva priestor pre viaceré otázky. Možno povedať, že realistické ozvučenie vo viacerých prípadoch zbavuje krátke animované filmy prvoplánovej tézovitosti.

Model manželstva (1966) je film fotografickej povahy na úrovni statického obrazu. Ide o plôškovú animáciu odfotografovaných objektov, ale rozhodujúcim sa stáva ne-

živá akcia pred kamerou, ktorú kamera produkuje ako pohyblivú. Tematicky snímka pripomína filmy novej generácie animátorov (*O dvoch ľuďoch (1995), O ponožkách a láske (2008)*), zobrazuje fázy vzťahu muža a ženy od zamilovania až po „vytriezvenie". Hudba a trhaný pohyb papierikovej animácie štylizujú, ironizujú a súčasne kritizujú reálie vzťahov, ale realistické ruchy a fotografická povaha objektov v obraze stále pripomína, že nejde len o skarikované postavičky, ktoré nás majú pobaviť, ale o reflexiu reality. Počujeme hrmot porcelánu pri vyberaní tanierov zo skrine, otvorenie dverí i kroky zakrádajúceho sa muža sprevádzané šuchotom jeho odevu.

Na fotografickosti je založená aj animácia v réžii Rudolfa Urca *Mesto na Dunaji (1985)* a Ivana Popoviča *Posters (1990)*. *Mesto na Dunaji* predstavuje Bratislavu dynamickým spôsobom hudobného klipu. Realistické ruchy ustupujú do úzadia a dominantnou zložkou zvuku je hudba. Film *Posters* je naopak vystavaný len z ruchov. Referenčný zvuk prislúchajúci k fotografii je realistický a priamo alebo nepriamo (je indexom) mu zodpovedá. Vo fikčnom svete filmu *Posters* sa miešajú tri diegézy. Na jednej strane sú objekty na fotografiách ozvučené zvukom, ktorý by teoreticky mohol znieť počas ich fotografovania v reálnom svete (príhovory štátnikov, štart rakety, zvuk uzávierky pri portrétových fotografiách...), na druhej strane počujeme rozmanité zvuky lepenia plagátov na nakreslenú stenu - inak znie zvuk veľkého papierového plagátu, ktorý treba lepiť postupne od jedného okraja k druhému a inak lepenie malých fotografií, ktoré možno nalepiť jednoducho ako poštovú známku. Jednotlivé diegetické svety filmu sú vizuálne oddelené rámami. Okrem rámov fotografií je vo filmovom obraze aj rám javiska - pódium a opona. Po javisku sa pohybuje animovaná bábka, ktorá všetky fotografie prelepí jedným veľkým plagátom, na ktorom je nakreslené srdce. Posledným, najväčším rámom, ktorý uzatvára všetky ostatné, je rám filmového obrazu. Zodpovedá mu mimoobrazový, ale diegetický potlesk divákov. Títo diváci síce sledujú divadelné predstavenie na javisku, ale súčasne sú metaforou divákov skutočného sveta, a teda aj tých, ktorí film práve sledujú. Nakoniec do priestoru javiska zasiahnu „skutoční" ľudia aj vizuálne - ľudské ruky strhnú plagát so srdcom. Počujeme už len nediegetický zvuk tlkotu srdca, ktorý je vyčlenený zo všetkých rámov a predstavuje fatálny komentár reálnych filmových tvorcov. Minimálna miera zvukovej štylizácie a maximálna miera vizuálnej štylizácie (miešanie animačných techník) vytvárajú napätie charakteristické najmä pre súčasnú slovenskú animáciu.

Dva diegetické svety sa nachádzajú aj vo filme Viktora Kubala *Mikroskop (1981)* a tiež sa navzájom ovplyvňujú. Jeden svet zastupuje vedec skúmajúci vírusy a druhý samotné vírusy poháňané živočíšnou túžbou. Všetky zvuky laboratória sú realistické - zvonivé zvuky skla, šuchotanie vedcovho plášťa, mierne vŕzganie kolieska mikroskopu. Zvuky antropomorfizovaných vírusov sú tiež realistické a zodpovedajú ich poľudštenému svetu, ale od sveta vedca sú odlíšené efektom echa. Postavy sú diferencované aj vizuálne. Kým vírusy sú zobrazené v klasickom štýle kontúr Viktora Kubala, výskumník je zobrazený kontrastom svetla a tieňa. Po uniknutí vírusu sa vedátor nakazí a zomrie. Smrť postavy nie je zľahčená žiadnym štylizovaným zvukom, jej tragický osud podporuje vlastné expresionistické vizuálne zobrazenie. Občas prítomná hudba neakcentuje dej, ale pracuje s očakávaním - dlhé vysoké tóny komunikujú s kontrastnými nízkymi tónmi. Tradičná Kubalova nadsázka vo forme vírusov končí pre vedca fatálne. Podobne je to aj v jeho realisticky ozvučenom filme *Kat (1986)*, kde sa absurdná zápletka stáva poznaním pointy tragickou. Muž príde ku katovi a počas celého filmu ho prosí, aby ho popravil. Ten sa bráni, ale nakoniec

sa podvolí a muža popraví. Zarmútený kat si zloží kabát. Pod kabátom skrýval telo v podobe cigarety.

Minimálne štylizované ruchy sú použité aj v ďalších reflexívnych filmoch pre dospelých zo Štúdia kresleného filmu: *Kontakty (1980), Posledný kameň (1982), Vynálezca (1983), Meteorológ (1983), Pomník (1987), Celina (1989), Inšpirácia (1989), Idol (1989)* a i. Hudba tu nemá funkciu akcentovať pohyb alebo situácie, vytvára skôr atmosféru, dojem, poprípade je sociálnym alebo kultúrnym znakom.

Z tejto menšinovej línie slovenského animovaného filmu nepriamo vychádza nová generácia animátorov zameraných na dospelého diváka. Film *O dvoch ľuďoch (1995)* som spomenula v súvislosti so staršou snímkou *Model manželstva (1966)*, pretože tematizuje zamilovanie a následné „vytriezvenie" zo vzťahu. Zaujímavá je forma animácie - papierové postavy, ktoré sa štandardne chápu ako plôšková animácia, sa dostávajú do priestoru a sú snímané ako trojrozmerné bábky. Tento postup možno interpretovať ako autoreflexiu. Potvrdzuje to aj zvuk. Ozvučenie je referenčné v zmysle realistickosti, odkazuje na priame zvukové ekvivalenty v realite (položenie pohárov na stôl - počujeme adekvátny zvuk známy z mimofilmového sveta). Okrem toho zvuk reflektuje aj materiál, z ktorého sú postavy vytvorené - pri kráčaní a iných činnostiach mierne šuchocú ako papier. K niektorým predmetom je priradený ruch označujúci papier (reálny materiál rekvizít a bábok) a v iných zvuk poskytuje referenčný význam, ktorý vytvára ilúziu materiálov. Na jednej strane film diváka vťahuje do svojho fikčného sveta použitím realistických ruchov, sentimentálnou klavírnou hudbou, ktorá neakcentuje filmový obraz, ale len vytvára potrebnú atmosféru pre vyššiu mieru diváckej empatie, ale na druhej strane používa autoreflexívne scudzovacie prvky.

Z roku 1999 je film Michala Strussa *V kocke*, ktorý bol nominovaný na študentského Oscara. Hoci drevená bábka nemá oči ani ústa, realistické ruchy ju oživujú do najväčšej možnej miery. Stáva sa charakterom a divák s ňou empatizuje, premýšľa, ako by vyriešil jej problém. Je v bezprostrednej blízkosti hlavnej a jedinej postavy filmu. Blízkosť a súčasne izolovanosť od okolitého sveta sa vytvára absenciou veľkého celku, vidíme len toľko, koľko vidí postava uväznená v kocke, prítomnosťou detailov a realistickými zvukmi. V kocke je ticho, keďže tam nikto nie je a o svete mimo kocky nemáme ani zvukové informácie. Do ticha (hudobné zvuky zaznievajú minimálne) sa ozývajú len kroky hlavnej postavy a šuchotanie odevu, ktorý síce postava oblečený nemá, ale na základe zvukov vnímame jeho ilúziu. Zžívame sa s problémom postavy tejto komornej „drámy". Avšak v jednom momente nás z vážnosti situácie vytrhne gag, ktorý úplne popiera dovtedy na našom fyzikálnom svete vybudovaný diegetický svet príbehu. Svetlo, projektujúce sa na zem z otvoru v strope sa náhle pohne smerom k postave. Tá sa naplaší a spadne na zem, pričom pohyb svetla je oruchovaný zvukom úderu - ako by ho svetlo udrelo. Narušenie fyzikálnych zákonov v realistickom filme *V kocke* pôsobí ako scudzovací efekt a zabezpečuje náhly odklon od empatie - narátor si z postavy uťahuje a divák to „odčíta".

Filmy Ivany Šebestovej sa vyznačujú veľkou mierou realistickosti vo zvukovej zložke, či už analyzujeme zvukovú stopu jej magisterského filmu *Lionardo mio (2004)* alebo projekt po skončení magisterského štúdia *Štyri (2007)*. V oboch distribučných filmoch sú zvuky priradené k detailnej papierikovej animácii s najväčšou presnosťou tak, aby zodpovedali realite. Počujeme rozdielne zvuky krokov postáv, šuchotanie šiat, zvuky prostredia, zvuk vytvára aj ilúziu priestoru. „Perspektívu" nedodržiava

len zvuk, ale i obraz, objekty sú snímané podobným spôsobom ako v hranom filme - podhľady, nadhľady, veľké celky i detaily. Šebestová ako jedna z mála animátorov používa vo veľkej miere dialógy - herci rozprávajú prirodzeným spôsobom, bez deformácií farby hlasu. Jej postavy sú ľudia, nie antropomorfizované predmety alebo zvieratá. Všetky zvuky sú referenčne spojené so živými ľudskými bytosťami.

Alfonzova mucha (2009) pracuje s muchou ako hlavnou postavou, antropomorfizuje ju vizuálne aj auditívne. Je zobrazená ako stereotyp múdreho človeka: nie je krásna, ale má okuliare, takže „musí" byť múdra. Postava väzňa je zase stereotyp hlúpeho kriminálnika: veľký ramenatý muž má široký krátky krk, až sa zdá, že svoju holú hlavu má položenú rovno na pleciach. Múdra mucha vletí do prázdnej hlavy väzňa a využije svoje inžinierske schopnosti na vytvorenie zariadenia ovládajúceho väzňove telo. Zápletka i vizuálne zobrazenie postáv ponúkajú široký priestor pre humor a fyzické gagy. V skutočnosti však film nepôsobí príliš ako sennettovská groteska. Realistický bzukot muchy i všetky ostatné zvuky spolu s atmosférami a hudbou úplne bez akcentov vytvárajú temný svet. K postavám divák nezaujíma jasné stanovisko, nevie rozlíšiť dobré a zlé (to je doména rozprávok) a ani sa hurónsky smiať na ich nešťastí. Zápletka aj rozuzlenie príbehu sú sami osebe vtipné, ale ozvučenie nabáda skôr k empatii s postavami ako k ich súdeniu.[6]

Hoci by sa mohlo zdať, že realistické ozvučenie ochudobňuje film preto, lebo „iba odpisuje" zvuky z reality, nie je to tak. Vizuálna štylizácia a realistické ozvučenie vytvárajú napätie z dvojplánového zážitku. Hudba sa v týchto filmoch používa nie na akcentáciu obrazu, ale na vytvorenie nálady a generovanie emócií ako súcit alebo napätie, podobne ako sa to robí v hranom filme.

Zvukový priestor

Animácia ako rad za sebou nasledujúcich statických obrazov reprezentujúcich jednotlivé fázy pohybu za účelom vytvorenia ilúzie plynulého pohybu predmetov, ktoré sa v reálnom živote nehýbu, samozrejme neobsahuje žiadny kontaktný zvuk, žiadny zvukový priestor. Pojem zvukový priestor sa v reálnom živote vzťahuje na šírenie zvuku. Vytvára ho vzdialenosť zdroja zvuku od recipienta (v hranom filme je recipientom mikrofón), vlastnosti akustického prostredia a tiež zvuková informácia o mieste, kde sa nachádzame, hoci zdroje zvukov nevidíme - ide o mimoobrazový diegetický zvuk. Informácia o prostredí, v ktorom sa objekt síce nachádza, ale obraz ho „nepopisuje", sa zväčša vytvára realistickými ruchmi. Priestor filmu sa nerozširuje len zvukovou perspektívou (čo je bližšie ku kamere je hlasnejšie)[7], ale aj použitím mimoobrazového zvuku, ktorý prirodzene zväčšuje priestor filmu bez ohľadu na vizuálny priestor v obraze. Samozrejme pojem zvukový priestor môže charakterizovať aj spojenie niekoľkých štylizovaných zvukov umiestnených do priestoru, ale v slovenskom kontexte sa zvukový priestor viaže zväčša s realistickými zvukmi.

---

[6] O ďalších súčasných filmoch s realistickým ozvučením aj v kapitolách Zvukový priestor a Subjektivizácia.

[7] Z technického hľadiska sa to docieľuje manipuláciou s frekvenciami - „equalization". Vysoké frekvencie sú viac absorbované vzdialenosťou ako nízke. Z toho dôvodu, keď sa kamera alebo objekt vzďaľuje, vysoké frekvencie bývajú v rámci realizmu redukované. BEAUCHAMP, R. *Designing sound for animation*. Oxford : Elsevier, 2005. ISBN 0-240-80733-2.

V kolibských filmoch šesťdesiatych rokov sa zvukový priestor objavuje sporadicky, neskôr sa vyskytuje o niečo viac. *Dita na Vianoce (1967)* priletí do obrazu najprv s mimoobrazovým, až potom vnútroobrazovým zvukom lietadla, čím rozširuje vizuálny priestor mimo rám filmového obrazu. Zvukové atmosféry informujúce o povahe prostredia sú najčastejším spôsobom tvorby zvukového priestoru. Sú charakteristické pre groteskné filmy aj pre filmy určené deťom so štylizovaným ozvučením: *Stop (1967)*, *Peter pretekár (1970)*, *Sobotienka ide (1972)*, *Janko Hraško a bacily (1974)*, *Vydarený víkend (1977)...* ale aj v kritických filmoch pre dospelých *Kontakty (1980)*.

Rozľahlosť priestoru predstavujú aj niektoré prvky hudby - dlhé tóny vzdialene pripomínajúce hvízdajúci vietor na rozsiahlom voľnom priestranstve: *Mazanica (1972), Tri barančeky (1974), Kocúrkovské tiene (1980)*. Okrem toho možno ako na hudbu, tak aj na ruchy aplikovať efekt dozvuku, ktorý iluzívny priestor tiež zväčšuje do obrovských rozmerov alebo vyvoláva pocit izolácie v prázdnom priestore: *Peter záhradník (1971), Turista (1972), Mikroskop (1981), Vyššia hra (1985), Čierny hrad (1987), Údel (1988), Stavba (1988), Celina (1989)*.

Zvukový priestor zväčša nie je kompaktnou, nepretržitou súčasťou filmu, ale plní najmä svoju informatívnu funkciu (atmosféry, mimoobrazový zvuk, ktorého zdroj sa objaví neskôr v obraze...). Vo filmoch novej generácie je zvukový priestor častejšie neoddeliteľnou súčasťou filmového priestoru. Dôsledne ho vytvárajú realistické filmy Ivany Šebestovej *Štyri (2007)* a *Lionardo mio* (2004). Druhá snímka obsahuje diegetickú hudbu, ktorej kvalita sa mení v závislosti od priestorovej orientácie a v závislosti od zvukového detailu – Konkubína sa rozpráva s Lionardom v polodetaile a vtedy hudba zníži hlasitosť. Ľudské hlasy sú tiež orientované v priestore a ich hlasitosť sa mení v závislosti od „vzdialenosti ku kamere" – šelest hlasov v pozadí alebo Konkubínin pád na javisko sleduje iluzívne približovanie sa zdroja zvuku ku kamere.

Dôsledne, hoci iným štýlom zachovávajú počas celého filmu zvukovú ilúziu prostredia aj animácie Michaely Čopíkovej. Originálny prístup k zvuku spoluvytvára sugestívnu výpoveď jej filmov. Zvuková stopa obsahuje nízky dunivý zvuk reprezentujúci vnímanie priestoru. Ale nie je to ani hudba, ani ruch. Z ruchov sa jasne vyčleňuje, pretože film pracuje prevažne so zvukmi reálnymi. Od hudby ho odlišuje jeho nehudobná povaha (nereprezentuje hudobný nástroj, nemá rytmus ani sa nepodieľa na žiadnej melódii). Je však vytvorený tou istou technikou ako elektronická hudba, preto sa s ňou v istých okamihoch zlieva. Už spomínaný dunivý zvuk je základnou charakteristikou prostredia, vnímaného sluchom postáv. Vo filme *O ponožkách a láske (2008)* sa dunivý zvuk prispôsobuje prostrediu, v ktorom sa postavy nachádzajú. Zmena miestnosti zodpovedá zmene zvuku. Dokonca aj ponorenie postavy do vody adekvátne pozmení dunivý zvuk – simuluje šírenie sa zvuku vo vode. V prípade filmu *Fat fatal (2005)* napodobňuje akustické prostredie elektronická hudba. Efektmi je pozmenená v závislosti od prostredia, v ktorom sa postavy nachádzajú – telocvičňa, posilňovňa, plaváreň. Používaním hudby, ktorá nie vo všetkých prípadoch môže byť diegetická (z hľadiska logiky príbehu), ako súčasť zvukového prostredia dochádza k zvláštnej „účasti divákov na filme". Zotierajú sa hranice medzi diegetickou a nediegetickou hudbou nielen v súvislosti s príbehom, ale aj so zvukovými efektmi.

Aj ďalšie filmy absolventov VŠMU zachovávajú zákonitosti zvukového priestoru: *Pôvod sveta (2002), Super superman (2004), Osud prasiatka (2005), Alfonzova mucha (2009), Bird of prey (2009), Putovanie dejinami (2010), Kamene (2010)* a i.

Subjektivizácia

Okrem zvukového priestoru je pre súčasnú animáciu s realistickým ozvučením charakteristická subjektivizácia zvukov, ktorá umocňuje sugesciu filmového rozprávania. Z naratologických teoretických koncepcií poznáme pojem hľadisko, ktorý určuje príbeh a dáva mu osobitný tvar. „Ide teda o dynamiku medzi tým, kto sa díva, a tým, kto je pozorovaný, medzi telom a okom, medzi plátnom a sálou atď."[8] Rozlišujeme tri spôsoby „skloňovania" filmu: v prvej osobe „ja" vyberá určité obrazy a zvuky, v druhej osobe „ty" sú zväčša propagandistické filmy, ktoré sa priamo obracajú na divákov a v tretej osobe „on, ona, ono" filmy sú neutrálne a anonymné, akoby objektívne. Subjektívnym rozprávaním nazývame „ja" rozprávanie, diváci tak zdieľajú vnímanie jednej z postáv.[9]

Subjektivizácia je síce doménou súčasných animovaných filmov, prejavovala sa však aj vo filmoch pred rokom 1990. *O Ďurovi a šťastí (1975)* je klasická rozprávka o boji dobra a zla. Ďurovi sa vybavujú spomienky na matku, ktorej preechovaný mimoobrazový hlas priamo ovplyvňuje jeho konanie v prítomnosti. V bábkovej snímke pre deti *Gongo a televízory (1980)* zaspáva postavička pred televízorom. Jej vnímanie zvuku sa divákovi predstavuje v podobe deformujúceho sa zvuku vychádzajúceho z televízneho prijímača. Výrazným dramatizujúcim prostriedkom je zvuk tlkotu srdca, ktorý sa objavuje v staršom filme Jaroslavy Havettovej *Údel (1988)*, aj vo filmoch súčasných animátorov *O ponožkách a láske (2008)* Michaely Čopíkovej a *Super superman (2004)* Michala Uhrína. Nová generácia má po zvukovej i tematickej stránke najbližšie k reflexívnym filmom Jaroslavy Havettovej a experimentátorským filmom Ivana Popoviča. Tlkot srdca priamo zväzuje postavy s ich iluzívnou životnosťou, a tým ich robí zraniteľnejšími, ľudskejšími, čím pôsobí na divácku empatiu.

Častým využívaním subjektívneho hľadiska postáv sa vyznačujú filmy Michaely Čopíkovej. Či už to bol dunivý zvuk v snímke *O ponožkách a láske (2008)*, alebo elektronická hudba *Fat fatal (2005)* prostredníctvom rôznych efektov sa prispôsobujú akustickému prostrediu, v ktorom sa postava nachádza. Zvuk teda predstavuje subjektívne vnímanie priestoru postavou. Odcudzenosť vníma hrdinka v scéne s predlžujúcou sa posteľou. Muž spí a ona má otvorené oči. On je len na druhej strane manželskej postele, ale ako keby bol na druhom konci sveta – vŕzgajúci zvuk naťahujúceho sa lôžka do enormných dĺžok sa odohráva v hlave pochybujúcej hrdinky. Do extrému doviedla subjektivitu Michaela Čopíková vo filme *U Vinca (2003).* Film je výpoveďou o šialenstve Vincenta van Gogha, o zmätku, ktorý sa možno odohrával v jeho hlave. Surrealisticky zachytáva proces odrezania ucha. Zvuková stopa je poskladaná z ruchov, ktoré film výrazne rytmizujú. Základom je viachlasý preechovaný ľudský bľabot v rôznych hlasových polohách. Druhou zložkou zvuku je takisto technicky vytvorené pukanie.

Ľudský hlas ako aspekt subjektivity je použitý aj vo filme *Vedieť (1999)*. Malý zvedavý chlapec je fascinovaný žabou. Chce si ju pozrieť pod zväčšovacím sklom, tak sa vyberie pre okuliare do rodičovskej spálne. V miestnosti počuť len tikajúce hodiny, avšak väčšinu zvukovej stopy zapĺňa beztvarý šepot vnútorného monológu malého chlapca. Sú to jeho otázky, fascinovaná zvedavosť a obrovské množstvo myšlienok.

---

[8] Ref. 17, s. 179.
[9] Ref. 17, s. 180.

O myšlienkach je aj film *Anatómia myšlienky (2000)* a vyznačuje sa špeciálnym druhom subjektivizácie. Zachytáva síce len „obrazné" rozoberanie hlavy až k miestu s uloženými myšlienkami, súčasne je divácke vnímanie hudby totožné s vnímaním postavy, ktorej hlava patrí. To je docielené zachovaním zvukového prostredia, kde sa postava nachádza. V tomto prípade je špeciálnym druhom diegetickej hudby šansón. Je technicky upravený, aby znel ako z konkrétneho zdroja v príbehu. Hoci ho nie je vidno a prvoplánovo sa ani prítomnosť hudby nevzťahuje k činnosti nožníc a iných predmetov v obraze, na základe technických úprav hudby simulujúcich a ozvučujúcich interiér možno aj podľa ruchov usúdiť, že tieto zvuky zodpovedajú prostrediu kaviarne. Nad zvukovou zložkou, ktorá situuje hlavu do sveta reálnych ľudí, sa nachádzajú zreteľnejšie a čitateľnejšie ruchy, synchrónne priradené k obrazu. Film *Anatómia myšlienky* konštruuje dva diegetické svety a súčasne dve hľadiská - jedno v mimoobrazovom zvuku ako subjektívne vnímanie postavy, ktorej hlava patrí, a druhé v obraze a pomocou vnútroobrazových ruchov.

V *Alfonzovej muche (2009)* sa trestanec pozrie von oknom a počujeme atmosféru letného detského ihriska - smiech a džavot detí, spev vtákov. Keďže ihrisko, teda to, na čo sa väzeň díva, nevidíme, ide o mimoobrazový zvuk. So zjavne nesympatickou postavou (vizuálny stereotyp kriminálnika) divák súcití, pretože tento zvukový detail mu sprostredkováva väzňovo myslenie, jeho túžbu byť na slobode. Netúži po zločine, ale po obyčajnom živote, po rodine.

Subjektívne hľadisko tematizujú aj filmy *Príšera (2005)* z VŠMU a *Viliam (2009)* z VŠVU. V *Príšere* vidíme a počujeme vnímanie malého dievčaťa bojujúceho s netvorom. Až spolu s ním sa dozvedáme, že v skutočnosti je to malý súrodenec. *Viliam* odmieta „skutočný" svet a nahrádza ho svojím vlastným, ktorý si kreslí. Nakreslené predmety sa neprejavujú ako nemé kresby, ale adekvátne im zodpovedajú realistické ruchy.

Súčasné animované filmy sú reflexie dnešného sveta očami mladej generácie. Ich doménou sa stáva používanie najrozmanitejších animačných techník v spojení s realistickými ruchmi, ktoré štylizovanú vizuálnu formu väčšmi viažu s reálnym svetom. Mieru diváckej empatie zvyšujú aj prostredníctvom subjektivizácie vizuálnych i auditívnych prvkov.

Záver

Animovaný film kvôli svojmu technickému špecifiku - absencii kontaktného zvuku - najviac využíva variabilitu spojení vizuálnych a auditívnych znakov, a preto sa stal materiálom môjho výskumu audio-vizuálnej ilúzie.

Kým „štátny" animovaný film sa primárne prihováral detskému divákovi, alebo bavil dospelých priamočiarym humorom v rôznych skečoch v intenciách filmovej grotesky, generácia z VŠMU sa od týchto tradícií vedome výrazne odkláňa. Chce poukázať na to, že synonymom animovaného filmu nie je rozprávka, ako ho vnímajú diváci na Slovensku odchovaní večerníčkovou tvorbou. Síce rozprávka a groteska sú základnými žánrami animovaného filmu ako rodu, animátori, a najmä súčasní, produkujú snímky s rôznymi žánrovými presahmi. Reflektujú nadčasové témy medziľudských vzťahov, aspekty súčasnej kultúry a väčšia interpretačná otvorenosť smeruje k autorským, často filozofickým otázkam. V súčinnosti s týmito žánrovými rozdielmi prevládajú vo filmoch starších generácií tendencie štylizovaného ozvučenia, kým

filmy súčasných animátorov majú tendencie realistického ozvučenia. Medzi dvoma znakovými systémami (výrazne štylizovaného výtvarného obrazu a realistickým zvukom) tak vzniká špecifické napätie vytvárajúce charakteristickú poetiku filmov novej generácie. Používať realistické ruchy umožňuje aj ľahko dostupná technika v dnešnej digitálnej ére. Na rozdiel od zložitej techniky predošlého obdobia sa na internete dajú nájsť obrovské databanky ruchov a film možno ozvučiť aj v domácich (neprofesionálnych) podmienkach, na rozdiel od zložitej techniky predošlého obdobia.

K zintímneniu filmového rozprávania dochádza prostredníctvom výraznej antropomorfizácie postáv. Na takomto rozprávaní sa zúčastňujú prirodzenejšie vnímané zvuky - realistické, často vybrané a deformované tak, aby vytvárali ilúziu priestoru. Empatiu s postavami vyvoláva zosubjektívnenie zvuku, ktoré sa vo filmoch starších generácií takmer neobjavuje. Inými slovami: k primárne objektívnemu hľadisku v rozprávaní starších animovaných filmov sa v súčasných snímkach pridáva subjektívne hľadisko postáv.

Príklon k jednej alebo druhej tendencii ozvučenia sa dá najlepšie postrehnúť na spôsobe ozvučenia krokov, pretože kráčajúca postava sa nachádza takmer v každom filme a zvukom svojich krokov vypovedá o materiálnej povahe iluzívneho sveta. S klasickým štylizovaným ozvučením animovaných filmov sú spojené aj niektoré klišé, či často používané postupy, ruchové aj hudobné, ktoré niekedy slúžia ako prostriedok autoreflexivity média animovaného filmu (napr. zvuk pružiny).

Súčasné filmy priamo nenadväzujú na väčšinovú tendenciu tradičnej slovenskej animácie určenej primárne deťom alebo dospelým divákom zabávajúcim sa na kubalovských gagoch v intenciách grotesky. To však neznamená, že pred rokom 1989 iné filmy neboli. Nadviazanie na éru štátnej produkcie možno postrehnúť napríklad prostredníctvom tvorby Jaroslavy Havettovej, či solitéra Ivana Popoviča, ku ktorým majú tvorcovia z VŠMU vo svojej „realistickej" poetike najbližšie. Rovnako sa súčasní animátori úplne nedištancujú od štylizovaného ozvučenia a využívajú ho v niekoľkých filmoch pre deti a v groteskách.

Literatúra:

BEAUCHAMP, R. *Designing sound for animation.* Oxford : Elsevier, 2005. ISBN 0-240-80733-2

CASETTI, F. *Filmové teórie 1945 - 1990.* Praha : Akademie múzických umění, 2008. ISBN 978-80-7331-143-8

CHION, Michel. *Audio-vision.* New York : Columbia university press, 1994. ISBN 0-231-07898-6 Dostupné na internete: <http://soundenvironments.files.wordpress.com/2011/11/michel-chion_audio-vision.pdf> [cit. 15.10.2013]

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

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

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

PŁAŻEWSKI, J. *Filmová* řeč. Praha : Orbis, 1967. ISBN 11-032-67

URC, R. *Kapitoly z teórie animovaného filmu*. Bratislava : Osvetový ústav, 1989.

URC, R. *Viktor Kubal - filmár, výtvarník, humorista.* Bratislava : Asociácia slovenských filmových klubov, 2010. ISBN 978-80-970420-1-1

Filmografia:

Ako Petra okúpali (1969; Viktor Kubal), *Alfonzova mucha* (2009; Peter Budinský), *Anatómia myšlienky* (2000; Peter Košťál), *Antiturista* (1978; Vladimír Kavčiak), *Autíčka* (1979; Milan Peťovský), *Autofotomonológ* (1998; Michal Struss), *Bird of prey* (2009; Peter Budínsky), *Buch, buch* (1980; Milan Černák), *Buzid* a vlak (1983; Viktor Kubal), *C' est la vie II. - Z Kubalovho vrecka* (1981; Viktor Kubal), *Celina* (1989; Ondrej Slivka), **Čierny hrad** (1987; Barbara Eckhold), *Dita na šibačke* (1968; Viktor Kubal), *Dita na Vianoce* (1967; Viktor Kubal), *Dnes mám prvé randevú* (2002; Boris Šima), *Domov* (1966; Viktor Kubal), *Dvaja dobrí kamaráti* (1972; Viktor Kubal), *Fat fatal* (2005; Michaela Čopíková), *Frř* (1983; Vlastimil Herold), *Gongo a televízory* (1980; Vlado Pikalík), *Homo Sapiens* (1982; Viktor Kubal), *Hra* (2004; Joanna Kožuch), *Chlapček z hviezdy* (1984; Vladimír Pikalík), *Chyťte ho!* (2009; Boris Šima), *Idol* (1989; Viktor Kubal), *Inšpirácia* (1989; Tomáš Čepek), *Jablko* (1977; Milan Peťovský), *Janko Hraško* (1972; Viktor Kubal), *Janko Hraško a bacily* (1974; Viktor Kubal), *Janko Hraško na dejepise* (1984; Viktor Kubal), *Jožinko v ZOO* (1986; Vladimír Pikalík), *Kamene* (2010; Katarína Kerekesová), *Kat* (1986; Viktor Kubal), *Kocúrkovské tiene* (1980; Viktor Kubal), *Kocúrkovský dom* (1979; Viktor Kubal), *Kocúrkovský majster* (1981; Viktor Kubal), *Kocúrkovský mlyn* (1980; Viktor Kubal), *Kontakty* (1980; Jaroslava Havettová), *Kremnické pávy* (1977; Vladimír Kavčiak), *Krídla* (1986; Helena Slavíková-Rabarová), *Kroky, skoky, roky...a posledný zhasne* (1995; Vladimír Král, Michal Struss, Maroš Končok, Martina Matlovičová, Karol Holubčík, Vanda Raýmanová, Katarína Urbanová, Martin Snopek, Matej Kladek), *Lev a cigánka* (1971; Alois Mikulka), *Lionardo mio* (2004; Ivana Šebestová), *Makovice* (1965; Viktor Kubal), *Malé preteky* (1965; Michal Peško), *Mazanica* (1972; Vladimír Lehký), *Medveď* (1983; Milan Peťovský), *Mesto na Dunaji* (1985; Rudolf Urc), *Meteorolog* (1983; Viktor Kubal), *Mikroskop* (1981; Viktor Kubal), *Model manželstva* (1966; Jozef Zachar), *Nazdravíčko!* (2005; Ivana Zajacová (Laučíková), Jozef Mitaľ), *Nočná rozprávka* (1983; František Jurišič), *Nový klobúk tety Kláry* (1968; Milan Klikar), *O dvoch ľuďoch* (1995; Vanda Raýmanová), *O Ďurovi a šťastí* (1975; Rudolf Urc), *O nezbednom kapríkovi* (1972; Garik Seko), *O ponožkách a láske* (2008; Michaela Čopíková), *Obor a kamenár* (1978; Blanka Šperková), *Osud prasiatka* (2005; Šimon Matrka), *Paľo a auto* (1967; Viktor Kubal), *Pani Zima* (1967; Milan Peťovský), *Pes a kačičky* (1971; Milan Peťovský), *Peter cvičí psa* (1970; Viktor Kubal), *Peter pretekár* (1970; Viktor Kubal), *Peter v samoobsluhe* (1970; Viktor Kubal), *Peter záhradník* (1971; Viktor Kubal), *Pieseň* (1969; Jaroslava Havettová), *Pingvin* (1964; Veronika Margótsyová, Ivan Popovič, Jaroslava Havettová), *Pomník* (1987; Jaroslav Baran), *Posledný kameň* (1982; Július Hučko), *Posters* (1990; Ivan Popovič), *Pôvod sveta* (2002; Katatarína Kerekesova), *Prezent* (1976; Viktor Kubal), *Príšera* (2005; Michaela Ošťádalová), *Putovanie dejinami* (2010; Michal Struss, Vanda Raýmanová), *Rosprávka z vreca* (1989; František Jurišič, Štefan Martauz), *Ružová Michaela* (1985; Monika Trajterová), *Sobotienka ide* (1972; Vlastimil Herold), *Stavba* (1988; Ivo Hejcman), *Stop* (1967; Viktor Kubal), *Strážca sen* (1979; Ivan Popovič), *Super superman* (2004; Michal Uhrín), *Susedky* (2008; Michaela Ošťádalová), **Štyri** (2007; Ivana Šebestová), *Tandemista* (1973; Vladimír Lehký), *Tri baranček*y (1974; Vlado Kubenko), *Tučný pán Teofil* (1972; Viktor Kubal), *Turista* (1972; Vladimír Lehký), *U Vinca* (2003; Michaela Čopíková), **Úděl** (1988; Jaroslava Havettová), *V kocke* (1999; Michal Struss), *Vedieť* (1999; Ivana Zajacová (Laučíková)), *Viliam* (2009; Veronika Obertová), *Vydarený víkend* (1977; Anna Biľaková), *Vynálezca* (1983; Vlastimil Herold), *Vyššia hra* (1985; Maroš Černák, Milan Černák), *Zem* (1966; Viktor Kubal).

NOISE IN SLOVAK ANIMATED FILM – 2nd part

Eva ŠOŠKOVÁ PERĎOCHOVÁ

Based on the author ,s own research, the study Noise in Slovak Animated Cinema aims to provide characterization of sound design and noise in paricular in Slovak

animated films from the 1940`s to 2000 and if possible, define the stages of its development. The author first mentiones the fact that sound has aesthetic value of character nature. She defines the key terms in correlation to brief analysis of the films or in correlation to their categorization. The terms „ stylized „ and „ realistic „ create the basic reference frame that allows the author to define the changing sound trends in the examined films. The two terms take into account the relationship of film animation to reality as well as to the conventions of other film genres. Using the semiotic paradigm analysis and communication test, the author determines how the choice of particular sound affects the scenario of film interpretation. The conclusions of the study refer to the importance of 1989, that brought beside the restructuralization of film production also aesthetic changes in the understanding of sound design, resulting from the different requirements of the animated film genre and the spread of new technologies. With the support of their teachers, these changes were promoted by the fresh graduates from Academy of Performing Arts in Bratislava.

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