



&



MINISTERSTVO
KULTURY

&

státní
fond
kinematografie

PRACOVNÍ LISTY

PROJEKTOVÝ DEN

ZVUK VE FILMU

1. Jmenujte tři základní složky zvukové stopy včetně konkrétních příkladů.

>

>

>

2. Tzv. němý film byl ve skutečnosti doplněn různorodým zvukovým doprovodem. Vypište prostředky, které k tomu byly využívány.

>

3. Distribuce filmu v zahraničí obvykle vyžaduje překlad dialogů do místního jazyka. Jakými způsoby, historickými či aktuálními, lze za tímto účelem audiovizuální díla upravit?

>

4. Jaké vlastnosti a kvality hlasového projevu dokážete přisoudit postavě na základě obrázku?



>

5. Vyberte si jeden ze čtyř jmenovaných žánrů a charakterizujte, co je pro něj specifické na úrovni zvukové stopy. (S jakými prostředky pracuje, jakého účinku dosahuje nebo jakých složek zvuku využívá.)

- a) akční film b) horor c) komedie d) muzikál

>

6. Zvuková stopa vzniká často až v postprodukci. Jak se na ní podílí tzv. foley artist?

>

7. Vymyslete modelovou davovou scénu a rozepište na základě vybraného prostoru, probíhající zápletky, zúčastněných postav a dalších prvků jednotlivé zdroje zvuku a jejich vzájemné prolínání.

>

8. Otázka do diskuse: Jaké možnosti nabízí současnému filmu digitální zvuk?

>

METODIKA HODNOCENÍ

- 1. mluvené slovo** (hlasy postav, zpěv), **ruchy** (dopravní prostředky, zavírání/otevírání dveří/ oken, přístroje, stroje, technika, zvuky produkované tělem či lidským pohybem – tleskání, běh, chůze, dupot, pískot, zívání, kašel, vzlykot..., zvuky přírody – bouřka, déšť, vítr, zvířata, šumění listí, lavina...), **hudba** (její zdroj může být ve filmu i mimo něj – např. instrumentální, podkresové melodie)
2. slovní komentář bavící nebo vysvětlující děj, hudební doprovod, zpěv
3. dabing, simultánní tlumočení, titulky, mezititulky, výroba jazykových verzí
4. hlas muže, starce, křik, emocionálně zabarvený (zuřivost, hněv či pláč)
5. a) **akční film** – důraz kladen na ruchy, ozvučení akce umocňuje žánrový prožitek a posiluje potěšení z přítomných prvků – střelba, výbuchy, fyzické souboje, honičky; všechny atrakce akčního filmu jsou syntézou zvuku a obrazu
b) **horor** – důraz kladen na ruchy, ale také na sílu ticha, zvuk charakterizuje prostředí, náladu, napětí, umocňuje strach a žánrový prožitek, časté jsou zvuky na pomezí mluveného slova a ruchů (křik, jekot, zvuky leknutí, zděšení...)
c) **komedie** – důraz kladen na mluvené slovo, případně ruchy, v závislosti na druhu komiky (situační či založená na fyzické akci)
d) **muzikál** – důraz kladen na hudbu a zpěv, jež zaujmají výraznou část stopáže filmu, muzikálová čísla jsou atrakcí, hlavní devízou žánru, působí v souladu s příběhem a situací, ve které se objeví – vyznění může být zábavné i tragické
6. **foley artist** – filmový profesionál věnující se zvuku v postprodukcii, ve specializovaném studiu vytváří pomocí nejrůznějších předmětů a materiálů ruchy, které musí přesně ladit k již natočené obrazové složce
7. existuje mnoho možností, ideální volba je místo či příležitost, při které se shromažďuje velké množství lidí a zní různé ruchy (obchodní centrum, tržnice, letiště, sportovní stadion, závodní dráha, divadlo, kino, koncertní sál, klub, diskotéka, rušná ulice či náměstí, průvod, pouť, demonstrace, svatba, party, vojenská operace...)

např. **demonstrace** – dav hlasitě provolává hesla nebo křičí jednotlivci, zároveň se film může zaměřit na rozhovor dvojice či menší skupinky, mohou znít reprodukováná slova či hudba, ruchy ilustrují místo, kde se akce odehrává, výrazné mohou být zvuky potyček, střelby, nářku apod.

např. **letiště** – mluvené slovo zastupují rozhovory dvojice či menší skupinky, reprodukovány jsou výzvy či hlášení, ruchy ilustrují pohyby letadel, nakládání či pohyb zavazadel, různé signály apod.
8. možnosti digitálního zvuku – nový způsob nahrávání, manipulace, ukládání, distribuce... ve filmu především posun na úrovni mixu zvuků a speciálních efektů, diskuse se tak může věnovat konkrétním příkladům ze současného filmu, který bohatě využívá těchto výtvarných (akčně dobrodružné spektakly, komiksové adaptace, sci-fi apod.)