

Rozhlasové žánry, specifika rozhlasové hry

BcA. Jitka Nešněrová

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jitka Nešněrová**
Osobní číslo: **K13258**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Zvuková skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Rozhlasové žánry, specifika rozhlasové hry

2. Praktická část: "Kameny v zahrádce" – audio dílo,
délka minimálně 60 min., zvuková skladba.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

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

2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 3 ks CD ve formátu CD-audio ságraficky upraveným bookletem
- 1ks datového CD/DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového CD obsahující: rozhlasovou hru ve formátu wav v odpovídajícím datovém toku.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Báječní muži s mikrofonem – Milan Pokorný

Radio Journal Rozhlasové vysílání v Čechách a na Moravě v letech 1923–1939 – Lenka Čábelová

Od mikrofonu k posluchačům z osmi desetiletí českého rozhlasu – Eva Ješutová

Vidět svět ušami – Štefan Horský

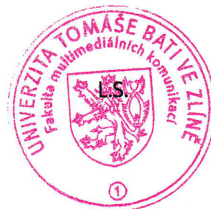
Vedoucí diplomové práce: **prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 18.1.2015

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Hlavním cílem této práce je přiblížit rozhlasové žánry, jejich vývoj a samotný vývoj rozhlasového žánru, na který se budu dále zaměřovat, a to rozhlasové hry. Dále také je jejím záměrem seznámit s postupem při výrobě rozhlasové hry jak ve fázi přípravné tak ve fázi realizační.

Klíčová slova: zvuk, rozhlas, vysílání, žánr, rozhlasová hra, nahrávání, postprodukce

ABSTRACT

The main goal of this work is to explain radio genres, their development and the development of radio genre itself, specifically radio plays, on which I will focus more below. The other task of this work is to introduce procedures of the production of radio play in both the preparatory phase and the implementation phase.

Keywords: sound, radio, broadcasting, genre, radio play, recording, postproduction

Ráda bych poděkovala prof. Ing. Jánů Grečnárovi ArtD. za vedení této diplomové práce, bez jehož věcných připomínek a pomoci, by tato práce nebyla takovou, jaká je.

„Nezdar není hanbou, hanbou je strach z pokusu.“

Ivan Vladimirovič Mičurin

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
0.1 ROZHLASOVÉ ŽÁNRY.....	10
0.1.1 Vnímání rozhlasového vysílání a jednotlivých žánrů.....	10
0.1.2 Reportáž.....	13
0.1.3 Pohádka.....	14
0.1.4 Četba.....	14
0.1.5 Dokument.....	15
0.1.6 Magazín.....	16
0.1.7 Dramatizace.....	16
0.1.8 Pásmo	16
0.2 ROZHLASOVÁ HRA.....	17
0.2.1 Vývoj rozhlasové hry.....	20
0.2.2 Fáze přípravy a realizace rozhlasové hry.....	24
0.2.3 Přípravná fáze	24
0.2.4 Realizační fáze.....	26
0.2.5 Výrazové prostředky mluveného slova.....	27
0.2.6 Úprava mluveného slova.....	30
0.2.7 Postup při postprodukcí.....	31
ZÁVĚR.....	42
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	43
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	46

ÚVOD

Od počátku historie až do současnosti byl rozhlas využíván k mnoha účelům. Sloužil jako zdroj informací (zpravodajství, počasí, ekonomika), přednášek, vzdělání, zábavy, hudby, náboženských pořadů, rozhlasových pásem, estrád a scének nebo také například jako předmět propagandy a zdroj informací z domácí i zahraniční politiky.

Ve své práci bych se ráda zaměřila na jednotlivé žánry rozhlasového vysílání a následně bych ráda podrobněji popsala jeden z žánrů rozhlasového vysílání, a to rozhlasovou hru.

Rozhlasové vysílání bylo v Československu zahájeno v roce 1923. První stanicí, pomocí které se po vlnách vysílání šířilo k lidem, byl Radiojournal. Jednalo se o soukromou společnost, která existuje a stále funguje do dnešních dnů. Spadá pod společnost Český rozhlas a má 10 stanic. Patří mezi ně Rádio Retro, Radiožurnál, Dvojka, Vltava, Plus, Radio Wave, D-dur, Radio Junior, Jazz a regionální stanice Českého rozhlasu. Rozhlasovým hrám se věnuje především Český rozhlas Vltava. Ve svém vysílání má zařazený pořad s názvem Klub rozhlasové hry, který je vysílán každé úterý ve 21:30.

V současné době je rozhlasová hra celkově trochu opomíjena. S nástupem filmu a televize se u posluchačů radikálně změnily priority. Rozhlasová hra je podnětem pro imaginaci a tím pádem náročnější na pozornost a schopnost vnímání. Televizní seriál či film, který je založený na jednoduchém podání informace jeho divákovi, má snazší práci v tom, že je zde zobrazováno prostředí, kde se děj odehrává. V rozhlasové hře je všechen prostor i podoba protagonistů čistě na posluchačově představivosti a tím je také rozvíjena jeho schopnost imaginace. Rozhlasová hra se dá ve své podstatě částečně přirovnat k literatuře. I v knize si podle popisu čtenář představuje postavy a prostor, v němž se děj odehrává, má ale jen popis, kdežto v rozhlasové hře má alespoň atmosfericky potuchy, kde se děj odehrává.

I. TEORETICKÁ ČÁST

0.1 Rozhlasové žánry

„Rozhlasový žánr je označení pro typy rozhlasových žurnalistických, uměleckých, vzdělávacích nebo zábavných projevů, pro které jsou charakteristické určité shodné tematické, kompoziční nebo formové znaky, resp. soubory těchto znaků, pomocí nichž lze tyto projevy vzájemně odlišit a klasifikovat.“ [1, s. 45]

V současnosti můžeme najít daleko více rozhlasových žánrů než v minulosti. Původně mělo rádiové vysílání pro své posluchače pouze funkci zábavní. Později se začaly objevovat pořady, které měly informační a vzdělávací charakter. V této kapitole bych se tedy ráda zaměřila na jednotlivé rozhlasové žánry.

„Český rozhlas jako jediný v republice udržuje tradiční rozhlasové žánry. Přípravuje hry, četby, dokumenty nebo pohádky.“ [2]

Procesem výroby a charakteristikou rozhlasové hry se budu zabývat později.

Teď bych ráda popsal další rozhlasové žánry, jimiž jsou pohádka, dokument, pásmo a další.

0.1.1 Vnímání rozhlasového vysílání a jednotlivých žánrů

Ráda bych se trochu pozastavila u otázky vnímání rozhlasového vysílání samotným posluchačem.

Zvuk je mechanické kmitání částic vzduchu, které se šíří v našem případě právě ve vzduchu. Toto vlnění je zachytáváno pomocí akustickoelektrického měniče (mikrofonu) a dále zpracováváno. Rozhlas pracuje na opačném principu. Jedná se tedy o elektroakustický měnič, který převádí elektrický signál na vlnění vzduchu a to nám umožňuje poslech radiového vysílání. Lidský sluch je schopen vnímat zvuk od frekvence 16Hz do frekvence 20kHz. Čím je člověk starší, tím se obě hranice slyšitelného zvuku k sobě přibližují. Lidský hlas je nejvýraznější na frekvencích mezi 1kHz a 3 kHz. Zvukový mistr musí mít na paměti, že delším poslechem se může stát posluchačovo ucho unaveným a tím pádem dochází ke sníženému vnímání a snížení schopnosti rozlišování. Tomuto faktoru by měla být přizpůsobena délka rozhlasového díla.

Člověk vnímá zvuk ze všech směrů díky binaurálnímu slyšení, tedy díky tomu, že má dvě uši. Díky tomu je každé z nich používáno k lokalizaci zvuků a rozlišování podstatných zvuků od nepodstatného hluku (dokážeme vnímat z většího množství zvuku jen ty, které si sami vybereme). Díky lokalizaci zvuku jsme také schopni se orientovat v prostoru a

částečně si udělat i představu o velikosti prostoru, ve kterém se děj odehrává. Vnímání zvuku posluchačem ovlivňuje frekvence zvuku, hlasitost a barva atd.

Pokud využíváme možnosti stereofonie, můžeme z hlediska stran (levá a pravá) posluchači sdělit, na které straně se která postava nachází. Někteří teoretici však soudí, že pohyby postav po bázi (zleva doprava) jsou zbytečné, zavádějící a často jsou používány bez opodstatnění. Podle mého názoru je však užitečné s herci po bázi pohybovat, aby si divák dotvořil informace o prostoru, ve kterém se děj odehrává, a případně určité části některých situací podstatných pro děj (na které straně pokoje kdo stojí či ve kterém rohu vrznou dveře). Příběh se tak stane více plastickým z hlediska hlasu, ruchů i atmosféry.

Použijeme-li už zmíněné prvky pohybu herců po bázi, pak je nutné si uvědomit, že posluchač rozpozná jen 5 základních pozic, do kterých se může herec dostat. Jedná se o pozice: levý kraj, levý střed, střed, pravý střed a pravý kraj. Jednotlivé mezipolohy posluchač není schopen identifikovat a přiřadí jej k jednomu ze zmíněných pěti bodů, ke kterému mu přijde, že je nejbližší. Kromě pobyvu levopравého, je také posluchač schopen rozlišovat hloubkovou vzdálenost. Tato vzdálenost nám simuluje pomyslnou vzdálenost herece od mikrofonu (po pomyslné ose z pohledu posluchače odpředu dozadu). Té se docílí stejně jako u pohybu po bázi, odkročením či přikročením herece blíže či dále od mikrofonu, nebo následnou úpravou v postprodukci. [3]

Záleží také na použití zvuků. Ne však na jejich původu (archivní či zvukařem nahraný), ale na tom, jak je s nimi pracováno. Důraz se dává na jejich estetické použití a formu, se kterou se užívají. Kladou se nároky na kvalitu ruchů, hudby, atmosféry a samozřejmě mluveného slova. Důvodem je požadavek na uvěřitelnost a reálnost pro posluchače, jinak se může stát, že špatně použité zvuky dílo degradují a nevyzní tak, jak bylo původně zamýšleno. Už od začátku musí být jasné, jaký mají mít použité zvuky záměr, jak by spolu měly navzájem souznít, aby se spojily a měly pro posluchače přesně ten význam, jaký je vyžadován od tvůrců. V opačném případě se může změnit celý smysl a posluchač záměr pochopí úplně jinak nebo bude zmatený.

Posluchači se rozhlasové vysílání dostává zprostředkovaně a zprostředkovává mu jej elektroakustické zařízení a to ovlivňuje samotný poslech a dopad na posluchače. Záleží tedy mimo jiné na kvalitě elektroakustického zařízení (například rádia), které rozhlasové vysílání reprodukuje. Zde je také rozdíl v tom, pokud máme mono nebo stereo reprodukci

zvuku. Mono reprodukce je šířena pouze z jednoho směru a tím je snazší ji lokalizovat, ale méně snadné je se soustředit pouze na jeden bod a selektovat jen podstatné zvuky. Pokud máme zdroj stereo, jedná se pouze o stereofonii jako technický princip, který může putovat po bázi z leva do prava, i když je zde možná částečná orientace při poslechu. Podle jednotlivých prvků stereofonie si posluchač dává dohromady představu o celku.

Kromě aspektů jako jsou pohlaví posluchače či věk (starší lidé nejsou schopni slyšet některé frekvence, trvá jim delší dobu než dokáží některé informace zpracovat apod.), je také jeho vnímání závislé na prostoru, v němž se nachází a ve kterém rozhlasové vysílání poslouchá. V hlučném prostředí se samozřejmě poslouchá a soustředí daleko hůře než v prostředí klidném. V hlučném prostředí je třeba zvýšené pozornosti, aby posluchači neunikly některé zvukové detaily v atmosféře, mezi ruchy nebo některá slova. Narušení pozornosti prostředím je také důvodem přehodnocování výběru jednoho z žánrů posluchačem. Například v hlučném prostředí jedoucího auta si posluchač spíše zvolí poslech hudby (tomuto typu poslechu se říká poslech pasivní, dochází při něm k úniku informací z vysílání) a naopak třeba v klidném, domácím prostředí si zvolí k poslechu rozhlasovou četbu či rozhlasovou hru (tomuto poslechu se říká poslech aktivní).

Co se týká ještě jakéhosi dělení posluchačů, jsou podle mého názoru dva typy. Prvním z nich je skupina emotivní. Tato skupina vnímá rozhlasové vysílání na základě a pod vlivem svých emocí. Druhou skupinou by se dali nazvat rozumoví posluchači. Jsou to tedy ti, kteří vnímají rozhlasovou hru rozumem. Posluchači je děj zprostředkováván pomocí dvou způsobů. Prvním z nich je vypravěč, který není součástí děje a jen nám zprostředkovává a vysvětluje určité pasáže děje, které zvukově nelze vyjádřit. Druhou z možností je zprostředkování pomocí postavy, která se nachází v ději a okolo níž se příběh odehrává (většinou to bývá sám hlavní protagonista).

Člověk je schopen slyšet i ve spánku. Z tohoto důvodu nás vzbudí hlasitější zvuky nebo například budík a i na to mysleli rozhlasoví autoři.

Pořady, které jsou vysílány v pozdních večerních a nočních hodinách, jsou tak přizpůsobeny biorytmu posluchačů, kteří jsou zvyklí v této době odpočívat či dokonce spát s puštěným rádiem. V těchto pořadech je nutné zachovávat jisté specifické požadavky, které posluchač vyžaduje. Jedním z nich je nutnost delších pauz před hudbou i po ní, pomalejší tempo, menší kolísání dynamiky a nižší poloha hlasu. [3]

Existuje dokonce i hudba, která je určena přímo k poslechu ve spánku. Tato hudba je speciálně složena, aby byla synchronizována s mozkovou činností.

0.1.2 Reportáž

Rozhlasová reportáž je jedním ze základních a nejdůležitějších rozhlasových žánrů.

„Rozhlasová reportáž je nejmocnějším nástrojem novinářské činnosti v rozhlase. Je to agitace faktem.“ [4, s. 5]

Základním prvkem reportáže je zpráva. Jejím úkolem je informovat posluchače co nejdříve po uskutečnění události, o které má informace být. Cílem je tedy podání informací o skutku, který se stal a o místě, kde se stal. Na autentičnosti reportáže přidává také atmosféra místa, kde se událost odehrála a popřípadě rozhovor s účastníky události. I zde se zakládá především na srozumitelnosti a přesnosti projevu. Stejně tak je kladen důraz na stejný rytmus projevu a jeho plynulost. Historie reportáže sahá do roku 1926. Stejně jako všechny rozhlasové pořady musí podnítit posluchačovu imaginaci, aby si dokázal zprostředkovanou událost představit. Zprvu byly pomocí reportáže přenášeny například sokolské slety, sportovní utkání apod. Především sportovní přenosy získaly velkou oblibu hlavně z důvodu autentičnosti a dramatičnosti, kterou přinášely svým posluchačům. Později byly do reportáží přidávány emotivní prvky, umělecké tvůrčí prostředky, které mají podtrhnout vyznění celé reportáže. [5]

Reportáž tedy může být natáčena buď ve studiu nebo reálu nebo může být kombinací studiového příspěvku se záznamem z místa události. Při natáčení v reálném prostředí dochází k nahraní atmosféry v místě natáčení (mnohdy nevědomky), což, dá se říci, usnadňuje následnou postprodukční práci s atmosférami a s ruchy, pracuje se s nimi tedy minimálně a hlavně se pracuje s hudbou a případným komentářem. Hudba, ale nejen ona, zde pracuje s gradací, pointou apod., ale je nutností ji mít z dramaturgického hlediska promyšlenou, aby se záměr, který byl původně zamýšlen fungoval tak jak má. Reportáž bývá doplněna o komentář, který nesmí narušovat průběh reportáže a zbytečně na sebe strhávat pozornost, protože primárním cílem stále zůstává sdělení nosné informace. Výhodou rozhlasové reportáže je rychlost s jakou se dá přenést k posluchači a tím získat

náskok například před tištěnými médii nebo například před běžným televizním vysíláním, které má zprávy a reportáže o událostech zařazené do programu 2-3krát denně.

0.1.3 Pohádka

Rozhlasová pohádka je cílená především na dětského posluchače, ale mezi její posluchače patří také populace středního a pokročilejšího věku. V Čechách se pohádky vysílají na Českém rozhlase, a to vždy v neděli přibližně hodinu po poledni. Pohádka se v České republice vysílá již s více jak 60letou tradicí. Již 60 let vzniká rozhlasová tvorba pro děti, která má jasný vysílací čas. Dříve vznikaly nedramatizované příběhy, které neměly jasný a pravidelný vysílací čas. Dále Český rozhlas vysílá každodenně pohádku před 8. hodinou večerní. Tento cyklus se nazývá Vyprávění skřítky Hajaji. Co se týká její přípravy, ta je velmi podobná realizaci rozhlasové hry. I zde se vyskytují profese jako režisér, dramaturg, mistr zvuku, ruchař, hudební skladatel, produkční a v neposlední řadě také herec či herci. Stejně jako u rozhlasové hry je i rozhlasová pohádka médium, které obsahuje pouze audio složku. Podněcuje tak dětskou fantazii a tím rozvíjí jejich představivost. Stejně jako u rozhlasové hry je i zde velký prostor k vytváření prostoru pomocí práce s ruchy a atmosférami. [2]

0.1.4 Četba

Rozhlasová četba je rozhlasový pořad založený na četbě literatury. Jedná se o takřka nejstarší žánrovou rozhlasovou variaci. Rozhlasová četba se začala vysílat bezprostředně po začátku rozhlasového vysílání. Obsahuje jak tvorbu klasickou, tak moderní, zaměřenou podle cílové skupiny posluchačů. Četba je podobná rozhlasové hře, s tím rozdílem, že při četbě nejsou používány prostředky jako hudba, atmosféra a ruchy. [24]

Četba je tedy podle literární předlohy a bývá zkracována, aby ji bylo možno rozhlasově zpracovat a odvysílat.

0.1.5 Dokument

Dokument jako žánr je definovaný až od šedesátých let. Zahrnuje se do něj vše, co není čistou reportáží nebo zprávou a co nelze zařadit ani do dramatických žánrů. [25]

Rozhlasový dokument se zaměřuje na skutečnosti interpretované pomocí výkladu či úvahy o běžných jevech vyskytujících se v našem životě. Může se jednat jak o témata současná, tak témata historická, ty se však vyskytují s menší četností. Námětem může být jak život a tvorba současného umělce (zpěváka, spisovatele, významného architekta), určité dobové fenomény (obezita, moderní výpočetní technologie), významné historické památky či památná místa nebo například určitá část historie týkající se jen jednoho určitého dne z celé druhé světové války. Jedná se tedy o jakési zachycení skutečných událostí. [6, s. 37]

Dokument je publicistický žánr, který se snaží o co největší objektivitu a co nejmenší zainteresovanost autora, i když většinou mívá určitý vztah k látce či tématu. Dokumenty mají faktické základy, které nejsou prezentovány redaktorem, ale povětšinou určitým respondentem, odborníkem či literaturou, která je citována. Můžeme se setkat s archivními nahrávkami, které jsou použity ze záznamu. Skladba je komponovaná tak, aby měla určitou narativní výpovědní hodnotu. V rámci zachování objektivitu je minimalizovaný komentátorský projev. Dokument může být doplněn jak o záznamy ze studia, tak o záznamy z terénu. Zde se samozřejmě také kladou velké požadavky na kvalitu zvuku, i když u některých příspěvků z terénu je kvalita spíše horší. Společné má s rozhlasovou hrou to, že musí mít literární přípravu (výběr tématu, shánění zdroje informací a výpovědí apod.). Požadavky na přípravu jsou tedy také celkem náročné. Stejně jako s textem a případnými autentickými nahrávkami se zde pracuje s hudbou, která je nositelem emocí. Tématem se pohybuje od problémů společnosti až po citlivé výpovědi. V porovnání například s reportáží, ke které má nejbližší, vzniká v delším časovém horizontu a je na přípravu náročnější. Téma je nejprve potřeba řádně prostudovat. Poté připravit a naplánovat natáčení a pak jej zrealizovat. Následuje postprodukční zpracování (natočení komentáře, úprava a mix) a vysílání. Stejně jako v rozhlasové hře se zde využívá zvukových plánů (mluvené slovo, hudba, atmosféra, ruchy). Stejně jako u všech pořadů je třeba dbát na plynulost projevu, nenápadné přechody, hlasitostní vyrovnanost apod. Záznam mluveného slova se pořizuje monofonně a atmosféry stejně jako u rozhlasové hry stereofonně.

0.1.6 Magazín

Magazín je jedním z žánrů, který se užívá v rozhlasovém vysílání a vyznačuje se určitou tematickou různorodostí. Využívá rozhlasové montáže, která napomáhá spojovat zdánlivě nesouvisející témata v určitou jednotu. V magazínu se také využívá hudba jako určitý typ výrazového prostředku, který pomocí montáže spojuje mluvené slovo se skupinou zdánlivě nesouvislých témat v jeden celek.

0.1.7 Dramatizace

„Může být věrným přepisem původního textu, dramatickým provedením jednotlivé epizody literárního celku nebo volnou variací na téma původního díla.“ [5, s. 34]

Může se také jednat o aktualizaci původního díla a dokonce se může přit s původním záměrem autora.

Stejně jako i jiné žánry využívá montáže a dominuje zde složka mluveného slova.

0.1.8 Pásmo

Pojem pásmo má dvojitý dělení. První z nich označuje pásmo jako metodu, která spojuje různorodé, relativně samostatné slovesné a hudební příspěvky v jednotný celek. Pásmo se pokusilo definovat několik teoretiků, ale do dneška není naprosto přesně definované. Dalo by se tedy říci, že pásmo je jakýkoliv rozhlasový žánr, pokud je postaven na základě montáže.

Metoda montáže je „aplikace filmové techniky střihu, prolínání, kontrastu, ostrého střihu atd. Při kompozici rozhlasového pořadu a skládání vizuálně nesouvislých částí podle dramaturgického a režijního záměru do kompozičně uzavřeného útvaru, který zachycuje dění z různých úhlů pohledu a zároveň vytváří dojem rychlého spádu událostí.“ [1, s. 18]

Stejně tak je tedy s montáží pracováno i v rozhlasové tvorbě. Působí především na posluchačovo vnímání a částečně se také podílí na manipulaci s posluchačem a tím jej zapojuje do děje příběhu.

Do Evropy se pásmo dostalo v roce 1945. Původní pásmo bylo ovlivněno dokumentárním filmem. Největší rozvoj zaznamenalo pásmo během druhé světové války. Využívá montáže

a vzájemné konfrontace prvků a je druhou nejvysílanější složkou hned po zpravodajských pořadech. Je poskládané z reportážních, publicistických, hudebních, fiktivních prvků apod. Podle Josefa Branžovského se pásmo dělí na 5 základních druhů. Prvním typem je typ skrytě monologický, který má blízko k přednášce a vyprávění a skládá se z několika celků. Druhým typem je typ dvojdílný, který je založen na střídání průvodního slova a ukázek, citací apod. Občas je nazýváno pásmem literárním. Úlohou vypravěče je zjednodušit neobratné či nudné pasáže ukázek. Třetím typem pásma je diskusní. Zde se jedná o stylizovaný dialog, který může být také kombinovaný pomocí scének. Čtvrtým typem pásma je hra. Skládá se převážně z delších celků nebo scének, které se na sebe vážou a většinou vyplývá jedna z druhé. Odehrává se bez vypravěče, ale může se zde objevit jakýsi vnitrobrazový vypravěč (jedna postava nahrazuje vypravěče tím, že děj vypráví jiné postavě přítomné v pásmu). Posledním typem pásma je mozaikovitého typu. Jedná se o nejtypičtější druh pásma, který je složený jak z krátkých, tak delších celků, které jsou navzájem propojené. Tyto celky mohou být složeny ze scének, dialogů, vyprávění, hudby, ale především jsou postavené na mluveném slově a to hlavně na dialogu. [1, s. 19]

Druhým vysvětlením pásma je původní žánr, jenž stojí na rozhraní rozhlasové publicistiky a umělecké tvorby, která se zabývá současnými společenskými jevy. Spojuje více výrazových prostředků, které ve svém celku působí jednotně. Autor je účasten na ději a je v něm přiznaný. [1, s. 19]

0.2 Rozhlasová hra

„Rozhlas představuje jedno vyvrcholení odvěkých lidských snah o komunikaci na dálku.“
[8, s. 16]

Odvěkým cílem v rozhlasovém vysílání bylo překonat prvopočáteční posluchačovo zaujetí technikou, především to, bude-li můj aparát hrát čistěji a jasněji než sousedův? V době, kdy se toto povedlo a rozhlas přestal mít za cíl bavit lidi, začal své posluchače také vychovávat, informovat a vzdělávat. Rozhlasová hra je šířena pomocí rozhlasu a je definována jako rozhlasové vysílání, které posluchači zprostředkovává příběh. Tento příběh může být různého žánru a je vyprávěn pouze pomocí zvukových prostředků. Prostředky jsou myšleny dialogy, monology, zvukové efekty a samozřejmě hudba. [7, s. 5]

Hlavním úkolem rozhlasové hry je pomocí příběhu podnítit posluchačovu představivost. Režisér posluchači nabízí způsob jak „nazírat“ na rozhlasovou hru. Dává mu impulz, který pokud je správně uchopen, poskytuje prostor k imaginaci. Je už pak na každém jednotlivém posluchači, jak si detaily oné situace či postavy představí. Musí tu být tedy ponechaný určitý prostor pro „domyšlení“ některých věcí posluchačem. Hlavní myšlenka však musí být vyslovena jasně, aby jí posluchač porozuměl a dokázal s ní dále pracovat. Každý podnět, který je posluchači dáván, musí být odůvodněný a musí na diváka působit okamžitě, jinak je ohrožena vnímatelnost dalšího děje. Na tomto základě pracuje rozhlasová hra s posluchačovou zvukovou pamětí, která funguje jako spojný prvek mezi realitou a imaginací poslouchané rozhlasové hry. Rozhlas je specifický svou pomíjivostí. Čteme-li například knihu a zapomene informaci, kterou jsme se před časem dozvěděli, můžeme otočit o pár stran zpět a informaci znovu dohledat. Moderní televize dokáže vrátit obraz až o desítky minut zpět (koukáme-li na určité stanici na určitý program), a tím nám dokáže dohledat informaci, kterou jsme pozapomněli. U rozhlasu toto možné není. Je zde tedy prvek jakési prchlivosti a pomíjivosti. Vyžaduje tedy jistou dávku zvýšené pozornosti a imaginace k dotvoření obrazové složky, která zde oproti filmu chybí.

Už v minulosti byly tendence definovat záměry a funčnost rozhlasové hry. Jedna z teorií byla ta od Jana Czecha.

„Stanovení rozhlasové specifiky bylo důležité i pro formulaci kritérií pro posuzování té které rozhlasové inscenace i pro nalezení jejího místa v historickém vývoji. Hledání rozhlasové specifiky se rozběhlo mnoha směry. Rozhlasová specifika se hledala ve vztazích rozhlasové inscenace k literatuře, k dramatu, k jiným dramatickým oblastem, jakými jsou třeba televize, film; hledaly se výrazové dominanty, specifické tematické orientace, činily se pokusy o filozofická zdůvodnění, zejména směrem k podstatě lidské řeči, specifika však byla hledána i v rozhlasu jako masovém sdělovacím médiu, a také směrem k posluchačům, psychologickým předpokladům recepce rozhlasové inscenace, byly činěny pokusy o definici inspirovanou typem komunikace, úrovní zprostředkováním, odlišnosti byly spatřovány v typu recepce, ve způsobu, jak se rozhlasová inscenace poslouchá i jak se poslouchá vzhledem k jiným uměním, zda soustředěněji či nesoustředěněji, zbývá-li při tom čas na vedlejší činnost apod.“ [9, s. 158]

V minulosti vládla myšlenka, že obrazová složka u rozhlasové hry jednoduše chybí. V článku *Můj pokoj hraničí s Babionem* napsal: „Obrazem, který je vyvolán slovem, je posluchač stále nucen připojovat k slyšitelnému ‚viditelné‘, doplňovat ho.“ [10, s. 31]

Nebo například Jaroslav Opavský, který tuto situaci neviděl už tak tragicky, ale také

zastával názor, že obrazová složka je zde chybějícím článkem: Prostorové vztahy mezi jednotlivými osobami, jejich vztahy ke všemu, co tvoří předmětnou situaci, zde objektivně neexistují (je to záležitost především optická) a vnímatel si je vytváří ve svém vědomí svou představivostí jednak na základě akustických vjemů, jednak na základě vlastní empirie. Vnímatel si promítá osoby, jejich jednání a vztahy automaticky do jistého prostoru.“ [11, s. 60]

Později se však teoretici snažili definovat rozhlasovou hru jako rozhlasový žánr, který nic nepostrádá, jako výrok od Jana Czecha, kdy se vyjádřil, že: „je zde autor veden dobrou snahou dokázat, že svět rozhlasové inscenace je emancipovanou autonomní sférou, které nic „nechybí“.“ [9, s. 162]

Nejlépe však podle mě vystihl popis rozhlasové hry František Kafka: „Rozhlasovým není totiž to, co je zvukové nýbrž to, co rozhlasovými prostředky (zvukem) evokuje plnost smyslového a myšlenkového života, co umí zvukem vyvolat barvu a tvar, napětí vůle a svalů, představu pohybu, radosti i bolesti.“ [18, s. 40]

Co se týká témat, jsou k slyšení od detektivek, komedií přes románové kusy až po fiktivní příběhy. V sedmdesátých letech se nejvíce zakládalo na kompozičních pravidlech, které vycházely z detektivních příběhů a byly zaměřeny na současného člověka, jeho život a postavení ve společnosti, a které kritizovaly maloměšťácký způsob života. V širokosti témat také můžeme spatřovat inspiraci rozhlasovými hrami ve filmovém a televizním odvětví. [9, s. 117]

„Řada současných rozhlasových her je kompozičně budována na půdorysu detektivních příběhů. Je to pro rozvoj původní současné rozhlasové hry v sedmdesátých letech poměrně dost charakteristické. Představa současné rozhlasové hry se v této době po formální stránce zužuje více či méně na klasický model dramatické výstavby a zamlčeným předpokladem se stává také rozvoj příběhu na základě principů dramatického napětí.“ [9, s. 118]

Rozhlasová hra je tedy založena na mluveném slově, ruchách, atmosféře a hudbě. Mluvené slovo je zde nejvýznamější a nejvíce nosnou složkou. Abychom pochopili význam mluveného slova, je podle mě nutné alespoň ve zkratce třeba říci, jakým způsobem vlastně mluvené slovo vzniká.

„Slyšitelný zvuk se pohybuje zhruba v rozmezí 16Hz do 20 000Hz. Zvukový podnět jehož kmitočet lze určit, je tón. Tónů, tj. pravidelných periodických zvuků, využívá hudba a řeč. Oba prostředky zvukové komunikace jsou založeny na ustáleném souboru základních

zvuků - tónů a hlásek, resp. fonémů. Tyto prvky jsou pak grupovány do intervalů nebo melodických motivů, slabik, slov. Vzniklé akustické objekty mohou být komponovány do dalších, ještě složitějších zvukových komplexů (témata, věty, skladby, promluvy atd).“ [19, s. 156]

0.2.1 Vývoj rozhlasové hry

V dobách, kdy v Československu nikdo ještě ani neuvažoval o rozhlasové hře, byla již oblíbenou zábavou posluchačů v Londýně.

„Vcelku bylo přítomno asi 135 účinkujících. Vše se vesele bavilo, až konečně o 8. hod., jakmile se rozsvítila červená žárovka nad dveřmi ateliéru, všichni okamžitě zmlkli. (...) Recitátor (...) oznámil krátký děj celé hudební komedie, načež orchestr spustil ouverturu. Děj se odehrával na pohraničním nádraží v Alpách, kde lokomotiva syčela, nosiči jeli se zavazadly po dlažbě či po prknech, shazovali bedny za křiku a rozkazů celních úředníků.“ [20, s. 55]

I takto vypadala rozhlasová hra, jak ji popisuje Ing. Eduard Svoboda tehdy, když se u nás ještě nevysílala.

Československo se tedy také chopilo příležitosti a nabídlo rozhlasovou hru svému posluchači. V evropských zemích bylo zvykem, že každý stát provozoval pouze jednu rozhlasovou společnost. Rozhlasové hry té doby byly doslova přeplněny veškerými zvuky, ve snaze nahradit tak posluchači zrakový vjem, který u rozhlasové hry nebyl možný. [20, s. 223]

Prvopočátky v rozhlasové hře však byly jiné, než jak je známe dnes. „Každý dramatik psal pro jeviště a obecenstvo v divadelním sále.“ [7, s. 7] Toto se s příchodem rozhlasové hry změnilo. Dramatici si museli uvědomit, že divadelní dialog není jednoduše proveditelný před mikrofonem. Nelze však divadlu upřít určitou spojitost se začátky rozhlasu. Už jen to, že první herci rozhlasových her byli divadelní herci, nám ukazuje jistou provázanost. Rozhlas má tu výhodu (stejně jako film), že v přepisu může reprodukovat jak literaturu, tak literární předlohu. Rozhlasových her bylo tedy nedostatek. [7, s. 7]

Nejstarší rozhlasovou hrou se podle teoretičky Aleny Štěrbové stala hra s názvem Nebezpečí. Vysílala ji BBC a jejím autorem byl Richard Hughes. Tato hra byla uvedena v lednu roku 1924. Nejstarší českou rozhlasovou hrou se stal Český Betlém, „A právě Český Betlém někteří odborníci označují za vůbec první českou rozhlasovou hru, a když ne hru, tedy alespoň za jejího přímého předchůdce.“ [20, s. 151] Jejím autorem byl Miloš Kareš a vysílala se 30. listopadu 1926. [20, s. 151]

Rozhlasová hra se stala populární díky soutěži, jíž vypsal rozhlas. V této soutěži hledal nové autory, kteří budou psát rozhlasové hry pro jeho vysílání, a tak se zrodila rozhlasová hra. Tento nový žánr, který ve svých začátcích měl velké problémy, se velmi rychle stal oblíbeným. „Jak uvedl šéf literárního odboru Dalibor Chalupa, za roky 1945-1946 obdržel rozhlas na tisíc námětů, z nichž použitelných pro zpracování bylo pouhých pět. Proto se pro vysílání i nadále využívaly adaptace divadelních her a románů.“ [14, s. 223] Pro mnoho lidí byl rozhlas nahrazením divadla, které mohli poslouchat v pohodlí svého domova, ač zde byla jasná naprostá absence jakékoliv vizuální stránky. [14, s. 223]

Hojně se užívalo takzvaných pásmových forem. Tyto byly určeny k předávání aktuálních témat ze světa kultury (knihy, kulturní akce, literární výročí atd.). Kromě pásmových forem zde byla také velká dramatická díla a pořady založené na monolozích vedených k posluchači. Na výrobě rozhlasových her se podíleli jak divadelní, tak filmoví herci. Divácká poptávka po rozhlasových hrách však dramaticky převyšovala její nabídku. V roce 1946 bylo studio schopno vyrobit jednu delší a jednu kratší hru týdně. I proto se rozhlas rozhodl zřídit herecké osazenstvo (v roce 1948), které bude výhradně rozhlasové a nebude muset volit mezi filmem, divadlem a rozhlasem.

V poválečném období česká rozhlasová hra skoro vymizela, přesněji řečeno byla spíše zlikvidována. Šlo totiž o dobu, kdy byl důraz kladen na hrdinu budovatele a byl zde velmi silný sovětský vliv. Z tohoto důvodu byla potlačena původní česká tvorba. Ale i tak se do tvorby rozhlasových her zapojovala spousta „obyčejných lidí“ - ve smyslu nespisovatelů, kteří do rozhlasu zasílali své náměty a scénáře v naději, že do budoucna by mohli pracovat jako tvůrci rozhlasových her pro rozhlas.

Postupem času, jak se stále zdokonalovala technika postprodukce, se rozhlasové hry vysílaly (a dodnes vysílají) ze záznamu. V dnešní době není nutností nahrávat vše společně, jako tomu bylo v minulosti. Je možné jednotlivé zvuky nahrávat odděleně do

samostatných stop. Jednotlivé stopy (mluvené slovo, atmosféry, ruchy) je pak snadné smíchat a určit jim poměrově priority, v jakých je má divák slyšet a dávat jednotlivým složkám význam podle kladeného důrazu.

Hry byly ze začátku vysílány naživo. Bylo tedy velmi nutné mít je perfektně nastudované a nazkoušené. Při nahrávání byli ve studiu kromě herců přítomni ručaři a hudebníci. A to kolikrát opravdu velké množství. První rozhlasové hry byly zprvu koncipovány spíše jako lehce stylizované vyprávění s použitím hudebních prvků a zvukových efektů. Na úvod bylo rozhlasovým moderátorem oznámeno, o čem hra pojednává, popřípadě s jakými postavami se setkáme, a pak začala samotná hra. Všechny složky, účastny nahrávání, zde sehrály velmi důležitou roli. Herci měli oproti například divadelním hercům výhodu, že při nahrávání mohli mít před sebou text, kdyby se náhodou v průběhu nahrávání ztratili. Na druhou stranu, textu zde bylo v porovnání s divadelním představením více (vezmeme-li v úvahu stejný časový úsek rozhlasové a divadelní hry). Důležitou roli měli při nahrávání také hudebníci a ručaři. Stejně jako herci museli mít dopodrobna nastudovaný scénář, aby věděli, kdy přesně se má jaká hudba či jaký ruch v který okamžik ozvat. Ručařům se ve své době (60. léta) říkalo mistři hudebních a zvukových efektů. [14, s. 276]

Rozhlasovou hru je v současnosti možno natáčet jak ve studiu, tak ve skutečných reáliích. Máme-li například scénu v autě, je možné ji natočit dvěma způsoby. Jedním z těchto způsobů je nahrávání ve studiu. Jedná se o klasický postup, kdy se atmosféra prostředí, ruchy a popřípadě hudba dodají v postprodukcii. Druhou možností je však nahrát tuto scénu přímo v autě. Herci i s mikrofony přesuneme do skutečného auta a venku vedle auta se zařídí provizorní režie. Tato metoda je autentičtější, co se týká prostorovosti a atmosféry.

Fenoménem poslední doby se staly takzvané minutové hry. Jedná se o rozhlasové hry se stopáží jedné až dvou minut. V České republice je vysílá Český rozhlas téměř 3 roky. Vzhledem ke své krátkosti se vysílá každodenně a jsou dostupné i na webových stránkách Českého rozhlasu. [13]

„Snaha nebyla pouze definovat a pracovat s hrou podle nejmodernějších možností, ale šlo také o to ujasnit si, jak ji posluchač vnímá. „Rozhlasovou inscenaci bezprostředně vnímáme; neexistuje žádný zprostředkovatelský proces naší fantazie, i když fantazijní schopnost posluchače samozřejmě spolupracuje, ale umělecký výsledek rozhlasové

inscenace není vydán v šanc relativně různých dispozic, různých psychologických typů lidí. Akustický svět rozhlasové inscenace je autonomní a rozhlasový tvůrce může vazby mezi akustickými a vizuálními podněty, na které je posluchač zvyklý a které mohou v jistých případech v důsledku asociativního mechanismu hrát jistou roli, naopak narušovat, destruovat a přímým uměleckým záměrem ozvláštnit jisté umělecké děje, situace, podněty. Jde spíše o určitý styl, tendenci, která volí určité, s uměleckým záměrem volené akustické podněty, které vtáhnou posluchače do svého dynamického světa a orientují je směrem uměleckého záměru.“ [9, s. 166]

„Někteří teoretici spatřovali specifiku rozhlasové inscenace v možnostech tzv. skutečností fikce a ukazovali na známý případ Wellsovy hry o útoku Marťanů, která vyvolala v jistých částech Ameriky paniku.“ [9, s. 158]

30. října roku 1938 odvysílala rozhlasová stanice v USA rozhlasovou hru s názvem Válka světů. Hra byla zpracována podle literárního základu Herberta George Wellse a pojednávala o invazi mimozemšťanů na planetu Zemi. Tato rozhlasová hra vyvolala v USA paniku, protože spousta lidí uvěřila, že na Zemi opravdu útočí mimozemšťani. Válku světů zpracovanou formou fiktivní reportáže ve své premiéře poslouchalo na 6 milionů posluchačů. Z celkového počtu 6 milionů rozhlasové hře uvěřily skoro 2 miliony posluchačů. Hra byla rozdělena do dvou částí. V první části byla vysílána kombinace běžného vysílání, které obsahovalo kombinaci zpráv a hudby, do kterého se vkládali vstupy s informací o erupcích na Marsu. Poté se začali objevovat reportáže informující o dopadu meteoritu na jednu z amerických farem. Z meteoritu údajně měli vylézat mimozemšťané, kteří začali pomalu ničit Zemi. V dalších vstupech se objevovaly informace o dalších dopadech meteoritů, počtu mrtvých pozemšťanů a výzvou k evakuaci New Yorku. V tu chvíli se rozhostila ve skoro 2 milionech domácností panika i když posluchači byli upozorněni, že se jedná jen o rozhlasovou hru. Spousta lidí začala prchat, ale spousta lidí ze zvědavosti vyrazila do míst, kde údajní mimozemšťani dopadli. Podobné rozhlasové hry se odvysílali jinde po světě avšak taková masová panika nenastala nikde. V Československu se v roce 1930 vysílala hra Požár v opeře. V této době se spousta posluchačů chodila přesvědčit, zda Národní divadlo opravdu hoří a velká část lidí chtěla přispět na opravu opery, která ale ve skutečnosti vůbec nevyhořela. [15]

0.2.2 Fáze přípravy a realizace rozhlasové hry

Na celkové výrobě rozhlasové hry se podílí scénárista, dramaturg, režisér, zvukový mistr, herci, produkční, ručníci, popřípadě překladatel. Dělí se na dvě fáze, a to na fázi přípravnou a na fázi realizační. Do fáze přípravné spadá jak napsání scénáře, tak například dramaturgická konzultace a překlad. Do fáze realizace můžeme započítat samotné natáčení a celou postprodukcí.

0.2.3 Přípravná fáze

První fází výroby rozhlasové hry je fáze přípravná. V této fázi dochází jako první k napsání scénáře scénáristou. Scénář je základním stavebním kamenem pro další práci na rozhlasové hře. Právě na scénáři závisí, zda nás příběh zaujme a zaposloucháme se do dalšího vývoje rozhlasové hry. Je tedy dobré prozradit zápletku celkem brzy v průběhu expozice, aby měl posluchač důvod setrvat u rozhlasové hry. Scénárista může psát určitou postavu hry již s představou o jejím představiteli. Postava se tedy lépe dá napsat herci „přímo na tělo“. Herec nemusí být fyzicky a psychicky podobný postavě, kterou bude ztvárňovat, ale hlasově by ji měl vystihovat. Není-li již dopředu jasné kdo postavu bude hrát, je výběr podle těchto parametrů čistě na režisérovi. Zde skvěle funguje také posluchačova paměť, která dopomáhá tvořit obraz. Zná-li totiž posluchač herce, který v rozhlasové hře ztvárňuje postavu, například z filmu či seriálu (zná-li tedy jeho fyzickou podobu), je potom daleko jednodušší, na základě jeho zvukové paměti, vyvolat v něm pomyslný obraz na základě děje rozhlasové hry.

Následuje konzultace napsaného scénáře s dramaturgem. Dramaturg zhodnotí látku, její vhodnost pro vysílání a zváží i její následnou prodejnost do vysílání určitého rozhlasu. Zde musí být zohledněn program vysílání rozhlasových stanic, jimž bude hotová rozhlasová hra nabídnuta. Úkolem dramaturga je také ohlídat stopáž, kterou bude výsledná hra mít. Výsledná stopáž se určuje podle délky scénáře.

Je-li rozhlasová hra určena k nahrávání a následnému vysílání v zahraničí, musí dojít k jejímu překladu odborným překladatelem. Překladatel by měl mít předchozí zkušenost s takovýmto či podobným překladem, aby se vyrovnal s případnou kostrbatostí textu (který by byl hůře realizovatelný pro herce), slangovými výrazy či specifickým humorem pro určitou národnost.

Od dramaturga (popřípadě překladatele) putuje hotový scénář k režisérovi, hercům, produkčnímu, zvukovému mistrovi a ručníkům.

Následuje výběr herců, který provádí režisér. Musí najít takového herce, který bude hlasově co nejvíce vystihovat postavu, kterou má v rozhlasové hře představovat. Jeho herectví musí být pro diváka uvěřitelné. Záleží pouze na jeho hlasových dispozicích. Vybraní herci se sejdou s režisérem. Na této schůzce je jim předán scénář a s režisérem probírají jednotlivé věci ohledně specifik postavy, kterou budou hrát. Musí porozumět její motivaci, chování a jejím záměrům.

Režisér se sejde také se zvukovým mistrem, se kterým se rozhodl spolupracovat. S ním se domluví na věcech, jako jsou hudební předěly a zvukové efekty, atmosféry či ruchy, které se budou přidávat a dotvářet v postprodukcii. V této chvíli se také rozhoduje o hudebním skladateli či archivní hudbě. Bude-li použita archivní hudba, je nutné vyřešit práva na tuto určitou skladbu.

Další částí přípravné fáze je naplánování nahrávání. Toto je prací produkce. Zde je nutná domluva na společném čase všech složek, jež se podílí na druhé fázi, kterou je realizace. Jedním z aspektů plánování nahrávání je závislost velikosti prostoru studia na počtu herců, kteří se v jednu chvíli podílí na nahrávání. Jinak velké studio bude třeba pro dva herce a jinak velké studio bude například pro 7 herců. Pokud se nebude nahrávat ve studiu, ale v reálných prostorách, je nutné promyslet a přizpůsobit podmínky budoucímu nahrávání. Lokalita by neměla být v centru rušného města, s odpovídajícími parametry na prostor pro velikost štábu a herců, kteří se zde budou pohybovat apod. Prací produkčního je také uzavřít smlouvy s herci a štábem, který se na nahrávání podílí.

Herci si nastudují scénář a pak následují společné zkoušky herců s režisérem a popřípadě je také přítomen dramaturg. Při prvních zkouškách se dělají ještě malé úpravy scénáře, které většinou iniciují sami herci. Jde však jen o malé stylistické úpravy, nikoli o velké zásahy do scénáře. Při první zkoušce sdělí režisér hercům své požadavky na jednotlivé postavy, které on sám vyžaduje, které se ne vždy shodují s interpretací herců, jež doposud roli nastudovávali sami a interpretaci postav tedy zvolili pouze podle sebe. Na první zkoušce se tyto dvě představy o postavách snaží dát dohromady. Poslední zkouška probíhá ve studiu nebo v reálu, kde bude nahrávání probíhat. Zde jsou opět přítomni jak herci, tak režisér. Drobnými zásahy režiséra herci interpretují postavu, jak ji mají nazkoušenou. Pro lepší zažití režisérových představ se některé scény opakují i vícekrát, dokud scéna není taková, jak režisér požaduje. Velmi důležitá je zde hercova schopnost hlasového vyjadřování, jelikož je rozhlasová hra pouze zvuková. Veškerý herecký projev je tedy nutno vměstnat do hercova hlasového projevu. Nesmí zde chybět emocionální ani mimické vyjádření, což je vlastně podstatou a zároveň tím nejtěžším na rozhlasové hře. Dá se tedy říci, že celá

rozhlasová hra stojí a padá na výkonu herce a na jeho přesvědčivosti.

0.2.4 Realizační fáze

Druhou fází je samotná realizace. Do této fáze spadá nahrávání mluveného slova, ruchů, atmosfér a popřípadě hudby, dále pak editace a výsledný mix.

Před samotným nahráváním je nutná ještě zkouška. Tato zkouška probíhá v místě natáčení za přítomnosti herců, zvukaře, režiséra, dramaturga a produkčního. Zkouška probíhá v plně připraveném studiu, včetně již zapojené zvukové aparatury, jen se ještě nenahrává. Zde je nutné obezřetně zvolit zvukovou techniku, přizpůsobit její parametry hercům nebo a popřípadě ručařům. Je důležité zvolit správné mikrofony. Pro záznam mluveného slova mikrofony určené pro mluvené slovo, vhodné mikrofony pro nahrávání ruchů a stejně tak hudby.

Nahrávání probíhá ve studiu nebo v reálu. Při nahrávání ve studiu již není nutná bezprostřední přítomnost režiséra u herců, nachází se tedy ve zvukové režii. Ve zvukové režii je také dramaturg. Ten má za úkol zastupovat autora při natáčení a jeho úkolem je také výběr titulu pro danou hru. Jako zástupce autora má na starosti také pomoc při komunikaci s herci ve chvíli, kdy je třeba lepší orientace v příběhu v rámci chronologie a souvislosti děje. Při nahrávání rozhlasové hry v reálných prostorách má režisér na výběr. Může se nacházet buď ve vytvořené zvukové režii, která se nachází buď v té samé nebo vedlejší místnosti jako herci, a nebo být přímo u herců. Rozdílem od zvukové režie ve studiu je ten, že nachází-li se ve stejné místnosti jako herci, není zde možné využít hlasitého odposlechu, kvůli možným přeslechům. Jak zvukový mistr tak režisér mají však k dispozici sluchátka, díky kterým jsou schopni poslouchat a analyzovat hereckou akci. Výhodou přítomnosti režiséra v dekoraci u herců, je jeho přímá interakce s nimi. Domluva je podle mého názoru snazší, když herec a režisér stojí proti sobě, dokáží se lépe a podle mého názoru snadněji domluvit než je tomu ve studiu.

Herci mají na rozdíl od audiovizuální tvorby (film, televize...) po celou dobu nahrávání scénář. Mají tedy výhodu v tom, že nemusejí znát celý text přesně z paměti. Je jejich oporou ve chvílích, kdy zapomenou nebo si potřebují připomenout text.

Nahrávka se dále upravuje. Na této fázi se podílí zvukový mistr, režisér, dramaturg, produkční, popřípadě hudební skladatel a ručaři.

Jednotlivé úkoly všech přítomných profesí se po čas realizace protínají a jednotlivé profese spolu velmi úzce souvisí a spolupracují. Hercovým hlavním úkolem je co nejuvěrohodněji ztvárnit právě jemu určenou postavu v příběhu. Výběr herce je záležitostí režiséra. Vybírá je podle barvy hlasu, možností vyjádření apod.

Režisérův úkol během natáčení je jasný. Je přítomen natáčení veškerých hereckých scén, při postprodukčních úpravách a výsledném mixu. Měl by již od prvopočátku vědět, jak by měla hra ve výsledku „znít“. Zároveň volí jednotlivé herce do obsazení a musí vědět, jak jednotlivé postavy k sobě budou „sedět“, jak hlasově tak typově. Stane-li se, že se určití herci spolu při natáčení vůbec nepotkají, je někdy ku prospěchu celého výsledku, domluví-li se a i přesto se společně setkají. Pomáhá to například v situacích, kdy o sobě postavy mluví, i když se v celé rozhlasové hře nepotkají při jediném dialogu.

Produkční má na starost domluvu s herci na natáčecích dnech a také vedení záznamů o natočených a zbývajících scénách za každý natáčecí den, popřípadě scén, které se natočit nestihly. Podle této evidence tvoří natáčecí plány a rozvrhy frekvencí na realizace celé hry, je-li natáčena ve studiu.

Jsou-li ve studiu přítomni ručníci, je to hlavně z důvodu emoční autentičnosti pro právě nahrávající herce ve studiu. Má-li například v určité chvíli zaznít vrznutí podlahy či kroky, ručník je během nahrávání provede a nahrají se přímo do primárního záznamu. Další a častěji využívanou možností je tyto ruchy vložit postprodukčně, nezávisle na nahrávání hereckého projevu.

Prací mistra zvuku při záznamu mluveného slova je nahrát a ohlídat kvalitu primárního zvuku. Před samotným nahráváním připravuje technické zázemí, rozhoduje o technice, která bude při nahrávání použita apod. Často se také před samotným nahráváním schází mistr zvuku s režisérem a dopředu promýšlí, kdy zazní jaký ruch, kde bude jaká atmosféra, kde bude zvuk stylizovaný a kde bude pracováno s hudbou. Dále také jsou-li přítomni ručníci, má na starosti řízení přímého ručování během záznamu herců. V postprodukci pracuje již jen s režisérem a dramaturgem na konečné podobě rozhlasové hry.

0.2.5 Výrazové prostředky mluveného slova

Stavebním prvkem rozhlasové hry je mluvený projev herce. V této kapitole bych se ráda věnovala tempu, intonaci, artikulaci a barvě hlasu, na kterém závisí kvalita celé rozhlasové hry. Prostor, děj, čas a vše ostatní je zde vyjadřováno pouze pomocí zvuku. Mluvený

projev herce však také není všemocný, ale pomocí svých akustických možností musí být schopen vyjádřit všechny potřebné věci.

Kromě později zmíněných aspektů je nejdůležitější věcí bezchybný projev herců. Nemůže se stát (není-li to ovšem záměrem), že by herec například koktal, šlapal si na jazyk či měl jakoukoliv jinou vadu řeči. Jako profesionál této profese musí mít bezchybný projev. I když zde není třeba mít perfektní paměť na text, protože po celou dobu nahrávání jej herec může mít při sobě, je celý jeho výkon soustředěn na jeho herecky mluvený projev. Dalším problémem je oblíbenost hlasu herce. Někteří herci jsou již natolik známí, že jej diváci vyžadují celkem často. Stejně tak jako epizodní role v určitých rozhlasových hrách. Například v Čechách se v roli Sherlocka Holmese objevil herec Viktor Preiss a jako jeho pomocník doktor Watson Otakar Brousek starší. V dnešní době si já osobně nedokážu představit v těchto rolích nikoho jiného a ani jiná verze s jinými herci není srovnatelná s panem Preissem a panem Brouskem.

Tempo řeči v rozhlasové hře je většinou závislé na emoční zatíženosti a stresovosti scény. Z tempa řeči a intonačního a rytmického spádu je tedy posluchači nabízena jasná informace o situaci, ve které se postava nachází. Posluchač může tedy odpozorovat, zda je postava v časové tísní, stresu či emočně napjaté situaci. Do kapitoly tempa bych také zařadila pauzu. Pauza je vlastně přerušení toku (proudu) řeči. Pauza je většinou realizovaná kvůli nádechu herce. Pauza může být také prováděna z dramaturgického hlediska a slouží tak k oddělení ucelených částí krátkodobým přerušením řeči. Nesmí však narušovat plynulý tok řeči. [16]

Řeč musí být řádně členěna. Podle jejího členění (také nazývanému jako frázování) posluchač pochopí význam vět, díky tomu jak je strukturovaná. Dělení řeči je omezené délkou výdechu interpreta a také tím, kolik slov je schopen říci právě na jeden nádech. Lidská řeč tedy funguje mezi dvěma fázemi a to nádechem a výdechem. Při nádechu člověk není schopný mluvit a právě zde vzniká pauza v projevu. Lidský hlas zní jen pouze během výdechu. Členění je důležité kvůli rozdělení jednotlivých slov ve větě a jednotlivých vět od sebe. Hloupostí je také v rámci členění odřezávat nádechy. Posluchač je také člověk, přesně jako herec, a tím pádem předpokládá, že se také musí nadechovat a vydechovat. Pokud tyto dva procesy zvukař odřeže, projev nepůsobí přirozeně.

Intonace je melodičnost projevu. Jedná se o prostředek, díky kterému se herec snaží zaujmout posluchače, aby nepřepnul či nepřeladil. Díky intonaci může posluchač poznat rozdíl mezi otázkou, emočně zabarvenou výpovědí nebo běžným oznámením a tím pozná situaci, ve které se představitel postavy nachází. Tedy podle intonace poznáme dramatičnost situace, náladu postavy a tím i smysl celého děje.

Dynamika lidského hlasu je udávána mezi 0 a 80 dB. Jedná se o rozsah mezi nejnižším a nejhlasičtější možným úsekem. Lidský hlas zažívá největší vývoj během pubertální mutace, a tím pádem herec, který byl výborným hercem jako dítě, nemusí být dobrý jako dospělý. [17]

Artikulace je vlastně rozlišování jednotlivých hlásek. Je jednou z nejdůležitějších věcí v otázce srozumitelnosti projevu. Artikulace se vytváří pohybem mluvního ústrojí při tvorbě jednotlivých hlásek. S artikulací souvisí také tempo. Je-li složitější text, je třeba zpomalit tempo kvůli přesnější artikulaci.

Přízvuk je důraz na určitou slabiku ve slově (nebo ve skupině slov), který je dán národním zvykem. Podle přízvuku se tedy dá rozlišit národnost herce. Pevně daný přízvuk je u většiny národů, ale existují i takové národy, jenž mají volný (nebo pohyblivý) přízvuk. Nemají tedy předem pevně stanovenou slabiku, na níž je dáván důraz. [17]

Barva hlasu (též zvaná témbra) je dalším z prvků, na který je při výběru herce dbáno. Barva hlasu je charakteristická pro každého člověka. Barva hlasu podněcuje divákovu představivost, aby si udělal obraz o představiteli postavy.

„Akusticky je založena na interferenci tónů a šumů, jež vznikají v hrtanu a nadhrtanových prostorách mluvího. Barva hlasu modifikuje v tomto případě znění všech artikulovaných hlásek a může sloužit pro identifikaci mluvího.“ [21]

Barva hlasu se dá modifikovat, ale to záleží na hlasových možnostech mluvího. Lze napodobit jinou osobu či opačné pohlaví, než je hercovo. [21]

0.2.6 Úprava mluveného slova

Mluvené slovo, jež je výsledkem produkce lidské mysli a používané v rozhlasové hře, můžeme rozdělit na monolog, dialog a sbory.

Dialog je rozhovor mezi dvěma či více osobami. Dialog odhaluje část děje (konflikty, fakta o postavách, místě apod.) a pomocí rozhovoru vyjadřuje postoje a stanoviska k určitým věcem a situacím. Dialog musí být srozumitelný, protože jeho úkolem je přiblížit a osvětlit děj a místo posluchači.

Monolog je jednostranný mluvený projev, který má souvislý charakter. Monolog je pomyslným rozhovorem bez účasti protistrany. Protistranou se však může stát posluchač, ke kterému může postava mluvit, i když zde není možnost konfrontace s posluchačem, je tedy jednostranný. Zvláštním typem monologu je vnitřní monolog, který vede postava sama k sobě. Tento mluvený projev se tedy odehrává pouze v myšlenkách hovořící postavy a většinou se upravuje (většinou prostorově i trochu frekvenčně), aby bylo jasné, že se jedná o vnitřní monolog. Posluchač však s hlasy postav musí být natolik seznámen, aby podle hlasu rozpoznal, jaké postavě má hlas přiřadit.

Za sbor se dá označit mluvený projev skupiny lidí. Sbor se nahrává najednou se všemi postavami aby bylo dosaženo autentičnosti a byly zachyceny případné reakce jedné osoby na druhou.

Nahrané mluvené slovo je třeba následně upravit. Zde můžeme mluvit například o frekvenční, dynamické a prostorové úpravě.

Frekvenční úprava spočívá v úpravě frekvencí, na kterých je lidský hlas nejvýraznější. Tyto frekvence se pohybují v závislosti na pohlaví herce od 1000 Hz do 3000 Hz. Toto frekvenční pásmo se upravuje nejčastěji zdvihem. K frekvenčním úpravám se používají ekvalizéry. Ekvalizéry se volí podle potřeby použití. Nejčastěji se používají parametrické ekvalizéry, které jsou uzpůsobeny k tomu vyzdvihnout či potlačit určité pásmo frekvencí.

Dynamická úprava se provádí pomocí kompresorů a expanderů. Kompresor používáme k vyrovnání nejtišších a nejhlasitějších míst nahrávky. Cílem je, aby se vyrovnaly občas propastné rozdíly mezi nejtišším a nejhlasitějším místem, ale tím se podstatně snižuje celá dynamika díla.

Prostorová úprava se užívá k orientaci v prostoru, v němž se příběh odehrává. Dává nám informaci o velikosti vnitřního nebo vnějšího prostoru, který je opět založen na posluchačově zvukové paměti. Jedná se tedy o úpravu, kdy surovému zvuku dodáváme

charakter prostoru pomocí efektů. Měníme tedy dobu dozvuku, a tím měníme podobu prostoru, ve kterém se má děj odehrávat. Stejně tak můžeme změnit směr, ze kterého se k nám zvuk šíří, a v tom případě můžeme dávat informaci o pozici herce v rámci prostoru (mluvíme-li o stereo vysílání). Prostorovou úpravou musíme docílit posluchači známému charakteru a barvě zvuku (všech užívaných prostor), které mu chceme představovat, jinak nám (jako tvůrci) neuvěří. Uvěřitelnost posluchač posuzuje na základě své sluchové paměti, kterou si tvořil během svého života. Pokud nejsou tyto prostory odpovídající posluchačově paměti, přijde mu tento zvuk jako nereálný a na tomto základě nám jej neuvěří. Prostorové úpravy se provádí 2 způsoby. Jedním ze způsobů je softwarová úprava a je tedy, jak název naznačuje, prováděna pomocí softwaru. Hardwarová úprava je založena na přidání hardwaru do řetězce (dozvukové a ozvěnové). Část zvuku je tedy nutné uměle odrazit od pomyslných zdí a tento odražený zvuk přimíchat k původnímu signálu. Rozdíl je v čase, v jakém k nám přímý a odražený zvuk dorazí – to vytváří iluzi prostoru. [12, s. 150]

0.2.7 Postup při postprodukcí

Postprodukční úprava spočívá v úpravě pořízené nahrávky. Kromě již zmíněných úprav mluveného slova se zde jedná o editaci, doplnění o hudbu, ruchy, atmosféry a závěrečný mix.

Parametry pro nahrávání

Nahrávání probíhá, jak jsem již zmínila, ve studiu nebo v reálném prostředí.

Při nahrávání ve studiu, musí studio splňovat určité technické parametry. Za prvé musí velikostně odpovídat počtu herců, kteří se v něm budou nacházet. Jinak velké studio je potřeba na nahrání dialogu dvou osob a jinak velké studio je potřeba na nahrávání sboru. Vedle studia musí být zvuková režie, kde se nachází režisér, zvukař, dramaturg a produkční.

Při druhé zkoušce, která se odehrává ve studiu, se režisér spolu s herci nachází v samotném nahrávacím studiu, kvůli přímému kontaktu mezi režisérem a hercem. Je přítomen, aby si s herci ujasnil poslední drobné nuance, které je před nahráváním potřebné doladit. Zvukař se nachází v režii. Ve studiu jsou rozmístěné mikrofony pro všechny herce, kteří jsou aktuálně přítomni na nahrávání. Zvuk se ze studia přenáší do zvukové režie. Zvukař má také možnost vzkoušet si úrovně nastavení a případné korekce, které je možné použít už

při primárním záznamu. Zkouška tedy probíhá jako samotné nahrávání, akorát bez záznamu zvuku.

Nahrávací studio musí splňovat požadavky nutné k nahrávání mluveného slova. Jedním z těchto parametrů, je doba dozvuku. Optimální doba dozvuku pro nahrávání mluveného slova je definovaná mezi 0,3 sekundy až 0,5 sekund. Optimálně doby dozvuku lze docílit akustickou úpravou studia, například porézním materiálem, kterým jsou pokryty stěny a koberce na podlaze. Podobnou úpravu vyžaduje i zvuková režie, ve které probíhá záznam a popřípadě následná postprodukce. Zde je kromě doby dozvuku kladen důraz i na poslech a tedy na volbu reproduktorů. [16]

Při samotném nahrávání mají herci sluchátka kvůli dorozumívání se s režii nebo mají ve studiu reproduktor, který jim zprostředkovává pokyny z režie.

Nahrává se podle časového plánu, který byl sestaven a který hlídá dramaturg. Natáčí se v rámci děje často nesouvisle a tak musí být přesně zdokumentováno, které scény jsou již natočené a které ještě zbývají. Podle natáčecího plánu se naplánuje počet frekvencí ve studiu.

Nahrávání probíhá ve smyčkách. Nahrává se ve smyčkách, které jsou dlouhé v závislosti na schopnostech herce a na jeho znalosti textu od 30 vteřin až do několika minut. Nejlepší herci jsou schopni nahrávat i například 10 minut v kuse bez chyby v textu a hereckém projevu. Jak jsem již uváděla, výhodou při nahrávání rozhlasové hry, je pro herce možnost po celou dobu natáčení mít u sebe text a tak se vyvarovat zbytečnému zastavení nahrávání z důvodu výpadku textu. Celá smyčka se nahrává dokola tolikrát kolikrát je potřeba a dokud není režisér zcela spokojený s kvalitou hereckého projevu a nahrávky. Pokud není určeno jinak je vhodné herci zvolit nerušivé oblečení, není-li to záměrem hry a není-li na to posluchač upozorněn, že jde o záměr (šustivé oblečení apod.), ale i tak se tyto zvuky většinou dodávají postprodukčně.

Druhou možností je nahrávání v reálných prostorách. Zde je postup při zkouškách i nahrávání stejný, akorát se liší nahrávací podmínky jak pro herce tak pro štáb. Celý štáb i herci se nachází ve stejném prostoru. To se může jevit jako celkem velká překážka. Úskalí spočívá ve velkém počtu rušivých elementů, který je přítomen v jedné místnosti spolu s herci a ač nevědomky mohou osoby ze štábu vydávat zvuky, které se zaznamenají do nahrávky a není možné je odfiltrovat. Výhodou při nahrávání v reálných prostorách je autenticita prostoru. Potřebujeme-li například nahrát velkou halu, není nic jednoduššího než se přemístit do opravdové reálné haly a zde nahrávku pořídit. Rizikem jsou však také

parazitní zvuky okolí (například města, ve kterém se dům s halou může nacházet). Postup je stejný jako u nahrávání ve studiu. Každý herec, nebo skupinka herců mají svůj mikrofon, který snímá jejich mluvený projev. Zvukař s režisérem jsou v improvizované režii, která se nachází opodál od herců nebo ve vedlejší místnosti. Jsou-li například herci v autě, zvukař s režisérem se nachází venku vedle auta. Hrci přítomni v reálném prostředí během nahrávání mají režiséra ve své blízkosti, tím pádem odpadá nutnost přítomnosti dorozumivací techniky z režie do studia. Editace se provádí ve studiu.

Ruchy, atmosféry, hudba

Základem rozhlasové hry je tedy mluvené slovo, které se většinou nachází v prvním plánu. Jak jsem již uvedla, má jisté výrazové prostředky, které musí herec ovládat a přizpůsobit je dané potřebné situaci. Mimo jiné by měl být dostatečně zajímavý, aby dokázal posluchače zaujmout a vzbudit v něm zájem o hru a podnítit imaginaci. Hlas podléhá úpravám, jak jsem již popsala výše, aby byl posluchači příjemný. Je zde třeba pracovat s intonací, frázováním, nádechy apod. Každá z postav by měla mít specifický hlas, snadno rozlišitelný od ostatních, jinak bude posluchač zmaten a může jednotlivé postavy zaměnit.

Po nahrání veškerého mluveného slova přichází na řadu nahrávání ruchů. Jednotlivé **ruchy** se nahrávají ve studiu, nebo se mohou použít archivní. Ruchy jsou výrazovým prostředkem, který je nepostradatelnou součástí rozhlasové hry.

Ruchy se mohou dělit na tři skupiny dvojic podle jejich vzniku a typu použití. První ze tří skupin dvojic je dělení na ruchy přirozené a uměle vytvářené. Za první skupinu, tedy přirozené ruchy pokládáme ruchy, které byly pořízeny klasickým nahráním a jsou přirozeným projevem okolí. Druhou skupinou jsou zvuky uměle vytvořené. Tyto zvuky jsou vytvořené pomocí softwaru na základě generování signálu s určitým průběhem. Další dvojicí jsou ruchy reálné a stylizované. Reálné ruchy jsou ruchy, které posluchač zná a dokáže je snadno identifikovat podle vlastní zvukové paměti. Ruchy stylizované jsou ruchy, které jsou záměrně pozměněné, například frekvenčně nebo prostorově (nebo kombinací obou). Třetí skupinou dvojic jsou ruchy jednoznačné a víceznačné. Jednoznačnými ruchy jsou ruchy, které mají specifický význam, který je přiřaditelný pouze jedné činnosti nebo věci. Víceznačným se označuje ruch, který může mít více než jednu interpretaci a bývá obtížněji identifikovatelný. [12, s. 52]

Ruchy nám dávají informaci o akci, která se v ději odehrává. Mohou být jak detailní, tak širší velikosti, aby odpovídali velikosti prostoru, ve kterém se akce odehrává a pomyslné velikosti záběru, kterou posluchači chceme zprostředkovat. Ruchy mohou být například zvuky hodin, kroky, praskání ohně v krbu atp., které jsou funkčními v rámci děje a popisují nám akci, kterou určitá postava vykonává, nebo která se odehrává v místě, kde se postava nachází. Ruchování zastává ruchař. Jedná se o člověka, který je specializovaný na výrobu ruchů a má tedy jasnou představu jak a pomocí čeho ruch vyrobit. Ruch je zvukařem zaznamenan a dále zpracováván. Ruchy mohou být použity také archivní. Mohou se před použitím ještě upravovat a jsou používány většinou z důvodu složitosti či finanční náročnosti jejich pořízení. Stejně jako s hudbou je zde však komplikace, že ruch není přímo nahráný pro určitou situaci a tak nemusí být ideální a je často nutné jej ještě upravit. Jak jsem již zmiňovala, některé ruchy mohou být nahrány přímo herci při primárním záznamu. Jde například o významové ruchy oděvů, které se natáčí přímo při záznamu mluveného slova, nebo a příchodové kroky. Dříve kromě herců byli při nahrávání i ruchaři. Měli svůj vlastní mikrofon a pomůcky na ruchování. V tomto případě museli mít ruchaři velice dobře nastudovaný scénář, aby věděli, kde přesně má zazní jaký ruch.

Někdy se však dostáváme do situací (a to hlavně ve vědeckofantastickém žánru), kdy ruch musíme nejen vyrobit, ale také vymyslet. Nacházíme-li se například v příběhu na jiné planetě či s neznámým živočišným druhem, musíme vymyslet jeho projev. Nikdo nezná scenáristou vymyšlenou postavu a tím pádem nemá posluchač ponětí jaké zvuky by mohl vydávat. V této fázi přichází na řadu zvukařova (popřípadě i režisérova) fantazie. Je možné vyrobit jednoduchý již existující ruch a jen jej přiřadit k jiné činnosti, než na kterou je posluchač zvyklý. Nebo je možné vymyslet úplně nový zvuk a pomocí úprav z něj udělat zvuk úplně jiný. Také můžeme nový zvuk vyrobit pomocí vrstvení více zvuků. Například pomocí vrstvení více příhodných kroků můžeme vytvořit zvuk pochoduující skupiny, i když každé jednotlivé kroky máme nahrané zvlášť. Důrazem na jednotlivé ruchy dáváme posluchači najevo, kterému zvuku má dávat přednost a který je více významný než jiný použitý, který je upozaděný.

Po nahrání ruchů následují **atmosféry**. Cesta je opět dvojitá jako u ruchů hudby. Můžeme buď použít atmosféry archivní, nebo si nahrát vlastní. S archivními atmosférami je zde ale opět otázka autorských práv stejně jako u hudby, o kterých se bud zmiňovat dále. Atmosféra je výrazový prostředek, který nám udává pomocí zvuku dané prostředí, ve které se děj odehrává. Upřesňuje nám tedy prostředí, ve kterém se postava pohybuje. Například

určité kulturní prostředí můžeme zobrazit pomocí cinkotu místních šperků, atmosféry místního tržiště a podobně. Čas se dá zobrazit pomocí atmosfér vyskytujících se v určitém časovém období. Například ráno pomocí zpěvu ranních ptáků nebo noc pomocí sov a cikád, pokud jde zrovna o venkov. Roční období, například zimu, lze zobrazit pomocí pisklavého větru apod.

Atmosféra se dá rozložit na jednotlivé ruchy, které v celku utváří danou atmosféru. Díky těmto jednotlivým ruchům může posluchač rozpoznat, kde se děj nachází (uprostřed města, na vesnici, v ZOO apod.). Atmosféry se také dají vrstvit. Není-li námi vybraná archivní či nahraná atmosféra dostatečná pro naše požadavky, dá se navrstvit pomocí další nebo dalších atmosfér. Například pomocí tří různých zvuků deště můžeme vytvořit celkem střední bouřkový déšť. V tomto směru lze kromě mluveného slova a ruchu i atmosférou podpořit emocionální vyznění scény. Na rozdíl od ruchů a mluveného slova jsou atmosféry stereofonní a tomu se musí přizpůsobit i jejich nahrávání. Nahrává se pomocí stereofonního mikrofonu nebo s pomocí dvou monofonních mikrofonů na základě jedné ze stereofonních metod.

„Atmosféry a ruchy řadíme do zvukových plánů podle toho, jak je daný zvuk významný a jak hodně chceme, aby vynikal nad ostatními. Záleží na tom, jestli je zvuk pouze informační nebo má dramaturgickou důležitost. Většinou jsou v posledním plánu zvukové atmosféry a akustické kulisy a na podobné úrovni, jako je mluvené slovo, se nachází důležité ruchy.“ [16, s. 27]

V prvním plánu se nám tedy nachází zvuky, které jsou pro děj obsahově nosné ať už se jedná o dialog, ruch či atmosféru. V druhém plánu máme přítomny méně detailní a méně významné zvuky, které nevyžadují posluchačovu plnou pozornost. Ve třetím plánu se nám objevuje atmosféra a například zvukové kulisy v podobě hudby, která nevyžaduje zvláštní nároky na posluchačovu pozornost (posluchač si uvědomuje, že se tu nachází, ale není nutné aby ji více vnímal).

Poslední složkou kterou je třeba doplnit je **hudba**. Hudba může být dvojího typu. První skupinou je hudba komponovaná (originální). Komponovaná hudba je hudba, která je skládaná přímo pro určité dílo. Přizpůsobuje se tedy danému typu díla, kterému je určeno a pro které je komponováno jak žánrově, tak například stopáží. Sedí tedy přímo na dílo a není třeba ji dále upravovat. Vzniká ve spolupráci režiséra a skladatele. Režisér předá svou představu o hudbě skladateli (musí obsahovat představu alespoň o instrumentaci a temporytmu) a ten na základě této představy složí hudbu, která je dále upravována do

dokonalosti.

Druhým typem je hudba archivní. Archivní hudba je hudba, která byla vytvořena původně k jinému dílu, ale může být použita i k dílu dalšímu. Skladba musí být vybrána s ohledem na dílo, ke kterému má být užitá. Musí mít určitý vztah k ději, ať už žánrový či charakterový, musí jej podporovat a neměla by být rušivá ani přehlušující. Není tedy příliš vhodné vybírat notoricky známou hudbu, která nám připomíná film, reklamu či něco jiného, v čem byla použita. Skladeb je však obrovské množství, a pokud nemá režisér alespoň přibližnou představu, je velmi těžké se probírat kvantem všelijaké hudby.

Stejně tak se může stát překážkou, že nám hudba vyhovuje melodicky, ale nikoli instrumentálním obsazením. V takovém případě existuje možnost při zachování melodie a tempa změnit instrumentaci a přeinterpretovat hudbu dle našich požadavků. [12, s. 48]

„Při hodnocení výrazového obsahu hraje jistou roli individualita posluchače a jeho předchozí subjektivní sluchová zkušenost. V základních výrazových polohách má však hudba zřejmě zcela bezprostřední působivost založenou už v genetické výbavě lidského rodu. ... Jinak je tomu však s další sférou hudebního obsahu, jehož pochopení je předchozí posluchačskou zkušeností přímo podmíněné. Jen na základě vlastní zkušenosti můžeme určit hudební styl (dobový, místní, osobní) nebo žánr (komorní skladba, vojenský pochod), tedy poznat hudbu typickou pro jistou epochu, etnikum, či pro určité prostředí (cirkus, chrám, diskotéka...). Také tyto hudební informace rozpoznáváme podle charakteristických znaků a typických kompozičních postupů.“ [12, s. 67]

U archivní hudby je však největším problémem autorské právo a poplatky za něj. Hudbu nelze užít bez písemného souhlasu a zaplacení poplatku držiteli práv za užití díla. Držitelem práv bývá nejčastěji skladatel, textař nebo vydavatel. V případě, že tomu tak není, může být majitelem práv také dědic autorských práv.

Hudba, stejně jako u filmu, může být využita k podtrhnutí emocí děje a k zapůsobení na psychiku posluchače. Hudební motivy se také používají jako prostředek předělení jednotlivých částí příběhu. Stejně tak může být hudební motiv použit jako motiv pro určitou situaci nebo místo, kde se děj odehrává. Vložíme-li tedy k určitému místu určitý hudební motiv, posluchači se vytvoří asociace, kterou dokáže využít při další návštěvě postavy na stejném místě se stejným hudebním motivem.

Stejně jako u filmu máme hudbu filmovou a vnitroobrazovou, i v rozhlase máme dvojí

dělení hudby. První skupinou je hudba přítomna v ději, stejně jako ve filmu hudba diegetická. Zde je to například rádio, které je přítomno na scéně, nebo skupinka hudebníků postávajících v pozadí scény, kde se děj odehrává, a je tedy přímo součástí fiktivní reality, která je předkládána posluchači. Druhou skupinou je hudba mimoobrazová, ve filmu srovnatelná s nediegetickou (nebo též filmovou) hudbou. Tyto dvě kategorie se však mohou i prolínat, z mimoobrazové se může stát vnitroobrazová a naopak i několikrát během hry.

Hudba musí být úměrná dané situaci, v níž je použita, měla by být nezaznamenanatelná a podporovat emočně situaci (parodovat ji, zdramatizovat ji apod.). Neměla by být však vyčnávající, aby si ji posluchač na konci hry pamatoval.

Hudba se může také objevit jako náhrada ruchů. Nechceme-li zrovna určitou situaci vyjadřovat pomocí ruchů, můžeme místo toho zvolit hudbu. Například máme-li scénu, kde se bortí pyramida sklenic, nemusíme užívat zvuk rozbíjejícího se skla, ale můžeme zvolit hudební motiv. Stejně jak funkci ruchu může hudba přebrat funkci atmosféry. Nacházíme-li se například v temném lese, není třeba to znázorňovat ponurou atmosférou, ale dá se použít i hudba v pomalejším tempu, například v mollové tónině, která atmosféru zastoupí.

Ticho

Ticho je jedním z dalších výrazových prostředků rozhlasové hry a jeho postavení není o nic méně důležité než hudby, ruchů, atmosféry či mluveného slova. Dalo by se říci, že jeho význam je jedním z nejdůležitějších. Použití ticha musí být z dramaturgického hlediska velice promyšlené. Nepoužívá se absolutní ticho, protože to je lidskému uchu nepřírodní, používá se tedy šum (v určité hladině, která posluchači evokuje ticho, na které je zvyklý).

Nepromyšlené a neopatrné zacházení s tichem by se mohlo jevit jako technická chyba. Ve správném použití je však prvkem, který má pomáhat rytmizovat. Nejvýrazněji působí například po skončení četby nebo rozhlasové hry, slouží tak ke katarzi. [22, s. 31]

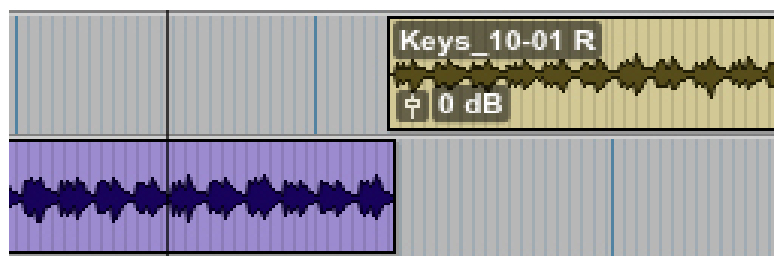
„Pauza jsou slova a tóny, které nezazní. Pauza není ticho, prázdný interval nebo nějaký odpočinek, ale v pauze se něco děje. Pauzu využívám proto, abych si něco představil.“ [22, s. 32]

Ticho se užívá jak při začátku pořadu, během něj tak i po něm.. Před hrou slouží k oddělení předchozího vysílání a následující hry. Během hry dramaturgicky podporuje děj a pomáhá především jeho dramatizaci a vyvolání očekávání u diváka. Po skončení pomáhá k doznění děje.

Editace

Po nahrání veškerých potřebných zvuků přichází na řadu editace. Editaci se také říká stříh zvukového záznamu. Editace se provádí v multitrackovém audio softwaru. Ke stříhu zvukové nahrávky dochází v případě, je-li třeba spojit dvě zvuková jetí z důvodu výměny věty či například jen jednoho slova ve smyčce. U zvukového přechodu pomocí stříhu jsou zde jsou různá úskalí, která mohou ohrozit pro posluchače nezaznamenanelný stříh v rámci jedné scény. Prostředí musí být homogenní, tedy stejnorodé, bez zvukových skoků, aby bylo možné bez problému nastříhnout jiné místo záznamu. Druhým úskalím je pro příklad rytmičnost prostředí, které je třeba dodržet. Máme-li například dialog ve vlaku a potřebujeme-li navázat dvě zvuková jetí, je třeba dodržet rytmickou jízdu vlaku přes železniční pražce. Je tedy nutné najít v nahrávce takové místo, které bude vhodné a to správně v rytmu sesadit s místem druhého jetí, které se chystáme nastříhnout. A třetím úskalím může být stříh mezi akusticky nevyrovnaným prostředím. Pokud stříháme z tiššího prostředí do hlasitějšího, zde problém není, zato z hlasitějšího do tiššího ano. Sluch je přizpůsoben hlasitější pasáži a na tišší se sluch přizpůsobuje déle a tak tedy musíme dát posluchačovu sluchu čas, aby se dokázal této změně přizpůsobit. Nejprve je tedy nutné si ujasnit, zda má k přechodu dojít nepozorovaně nebo zda-li si ho má posluchač všimnout a má tedy být záměrný a co má z dramaturgického hlediska za význam. Způsoby stříhu jsou v podstatě dva. Jedná se o ostrý stříh a prolínačku. Stříh může být v rámci multitrackového softwaru buď v jedné stopě, ale také ves dvou stopách.

Ostrý stříh je používán hlavně při stříhu mezi scénami. Větší zvukové stříhy v rámci jedné scény by mohly působit na posluchače zmatečně. Mohl by nabýt dojmu, že se děj posunul do jiného prostředí. Vnímání zvuku zabere posluchači rozhlasové hry delší dobu, než divákovi zorientovat se ve filmu a na to musí tvůrce brát ohled. Pomoc může být právě v tom, že zachováme jednotné zvukové prostředí v jedné scéně a co nejméně násilné přechody mezi scénami. Pokud tedy není vyrušení záměrem tvůrce a nechce s ním pracovat jako s dramaturgickým prostředkem v rámci děje, působí převážně rušivě.



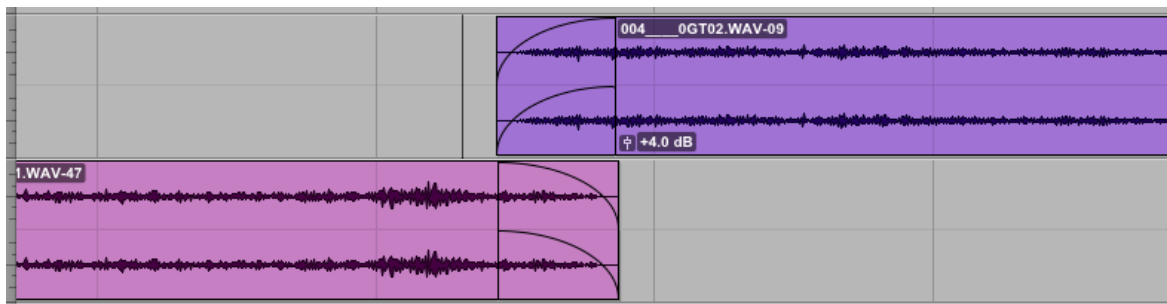
Obrázek 1: Ostrý střih [23]

Jemného přechodu mezi střihy, který nebude působit rušivě, docílíme prolínačkou. Ta spočívá v prodloužení prvního regionu a jeho zalnutí za hranicí potřebného (je zeslabován až do ticha – fade out) a dřívější rozlínačkou druhého regionu před hranicí jeho použití (v tom samém okamžiku je paralelně zesilován – fade in). Zalínačku jednoho a rozlínačku druhého jednoduše překryjeme a vznikne jemný přechod mezi jednotlivými záběry. Prolínačka může být dvojího typu. Prvním z nich je lineární, která má lineární průběh obou akcí v jednotlivých regionech (jak fade in tak i fade out).



Obrázek 1: Lineární prolínačka [17]

Lineární prolínačka má však spíše ztelnější přechod a to i díky tomu že lidské ucho slyší logaritmicky. Tím pádem je uchu příjemnější logaritmická prolínačka.



Obrázek 2: Logaritmická prolínačka [17]

Edituje se jak mluvené slovo, tak ruchy, atmosféry a hudba. Ta se podle potřeb synchronizuje navzájem a podle potřeby zkracuje nebo jinak upravuje.

Ještě větším problémem k řešení je střih v rámci jednoho slova v monologu či dialogu. Je-li nutné (a je-li to zároveň vůbec možné) je možno vyměnit i jen jedno písmeno ve slově. Ve filmu se profesi, která obstarává výměnu písmen či slabiky, říká dialog editor. To samé lze tedy provést i v rozhlasové hře. V mluveném projevu je důležitá srozumitelnost a hlavně kvůli ní se výměna provádí.

Vnímání zvuku zabere posluchači rozhůasu delší dobu než divákovi orientace ve filmu a na to musí tvůrce brát ohled. Pomoc může být právě v tom, že zachováme jednotné zvukové prostředí v jedné scéně a co nejméně násilné přechody mezi scénami. Pokud tedy není vyrušení záměrem tvůrce a nechce s ním pracovat jako s dramaturgickým prostředkem v rámci děje.

Určitou možností je střih s pomocí výrazného ruchu, který nám pomůže usnadnit přechod mezi jednotlivými stopami či sekvencemi a tak si jich posluchač nemusí ani všimnout, jelikož je jako významový hlasitější a střih nám tento zvuk přemaskuje.

Jednotlivé složky jsou v projektu roztríděny do stop. Svoji vlastní stopu má jak mluvené slovo, tak ruchy a atmosféry. Velmi výhodné je také barevné rozlišení a rozdělení podle skupin (atmosféry, ruchy, mluvené slovo). Zjednodušuje a zpřehledňuje to následnou práci v postprodukcii.

Je třeba také vyhnout se takzvaným zvukovým klišé. Zvukové klišé může být založeno například na nenápaditosti zvukaře a režiséra. Pokud mají možnost vymyslet zvuk k určitému typu scény, který už byl v minulosti zpracován a například víckrát stejně zpracován má dvě možnosti. První možností je užít již známý zvuk, který už ve stejné situaci byl použit a občas byl použit až tolikrát, že působí spíše komicky a tím jej může

spíše shodit než podpořit.

Druhou možností je vymyslet novou koncepci, zvuk či kombinaci zvuků a tím se zvukovému klišé vyhnout.

Mix

Výsledná mixáž, je v jednoduchosti řečeno, hledání správných poměrů mezi jednotlivými zvukovými složkami (mluvené slovo, hudba, ruchy, atmosféry, ticho). Vnímání člověka je rozdílné a proto máme k dispozici mixáž. Tou dáváme posluchači jasně najevo na jaké zvuky by měl dávat pozor a které z nich jsou pro děj důležité. Podle předem promyšleného dramaturgického záměru se dává důraz nejen na jednotlivé ruchy, ale také na jednotlivé zvukové složky. Jsou tedy chvíle, kdy je v ději dominantní hudba a jindy jen samotná atmosféra. Jednotlivé složky se nesmí navzájem rušit aby se například mluvené slovo nestalo nakonec nesrozumitelným, jelikož právě mluvené slovo bývá nosnou informací pro rozhlasovou hru. V tu chvíli se všechny ostatní složky stávají podřízenými mluvenému slovu a hledá se pro ně nejvhodnější kombinace poměrů. Důraz nesmí být přílišný, nebo nebude působit reálně a bude strhávat pozornost a odvádět tak posluchače od samotného děje rozhlasové hry.

Při mixáži se také dělají úpravy panoramatické. Máme-li zařízení přizpůsobené na stereofonní reprodukci, je dobré, když posluchač z díla rozpozná na které straně se která postava při dialogu nachází. Při zvukové mixáži je nutné se držet indikátorů úrovně a nepřekročit danou úroveň, již jako maximální udává distributor.

ZÁVĚR

Tato práce s názvem Rozhlasové žánry, specifika rozhlasové hry, měla za úkol poukázat na jednotlivé rozhlasové žánry a zejména na rozhlasovou hru. Zabývala se jejich strukturou a historií a měla přiblížit čtenáři jak jednotlivé žánry působí na posluchače a jak je může vnímat. Dále také jaké jsou jednotlivé výrazové prostředky s nimiž rozhlasové pořady pracují. Speciální pozornost byl věnován rozhlasovému žánru – Rozhlasová hra. Toto téma bylo rozebráno z hlediska výroby v reálných prostorech tak z hlediska výroby ve studiu. Dále jsou zde kapitoly věnovány jednotlivým zvukovým složkám, se kterými se v rozhlase pracuje, a to mluvenému slovu ruchům, atmosféře a hudbě.

Myšlenkou celé této práce bylo přiblížení, jak laikům tak audiovizuálně zkušeným lidem, postup při realizaci rozhlasové hry a společné působení jednotlivých složek na posluchače. Díky této práci jsem měla možnost nahlédnout do další možnosti práce se zvukem a to do ryze audio tvorby, do rozhlasové tvorby, oproti své dosavadní audiovizuální tvorbě.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] MARŠÍK, Josef. [cit. 2015-01-16]. Výběrový slovníček termínů slovesné rozhlasové tvorby. Praha: SRT, 1999.

[2] HLAVÁČOVÁ, Veronika. [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/zpravy/divadlo/_zprava/tradicni-rozhlasove-zanry-udrzuje-v-republice-uz-jen-cesky-rozhlas--1386689

[3] HUBER, Aleš. Auditivní vizualizace v rozhlasové tvorbě. Zlín, 2009. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

[4] DISMAN, Miloslav. [cit. 2015-01-18]. Co je vlastně reportáž, Študyjny zošit Metodického kabinetu ČS rozhlasu v Bratislavě, č. 3

[5] DVORÁKOVÁ, Ilona. Rozhlasový dokument jako specifický formát na pomezí literatury, divadla, hudby a zvukového umění. Brno, 2012. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Viktor

[6] HLAVÁČOVÁ, Veronika. [online]. 2015 [cit. 2015-01-16]. In: Portál Český rozhlas Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/zpravy/divadlo/_zprava/tradicni-rozhlasove-zanry-udrzuje-v-republice-uz-jen-cesky-rozhlas--1386689

[7] HAVEL, Miloslav. Od rozhlasové hry k rozhlasovému dramatu. 1. vyd. Svazky úvah a studií číslo 81. Praha: Nakladatelství Václav Petr, 1942

[8] ČÁBELOVÁ, Lenka. [cit. 2015-01-20]. Radiojournal: rozhlasové vysílání v Čechách a na Moravě v letech 1923-1939. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2003, 198 p. ISBN 80-246-0624-0

[9] CZECH, Jan. [cit. 2015-01-25]. O rozhlasové hře: Hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945. první vydání. Praha: Panorama, 1987

[10] KÜHNER, Otto Heinrich. [cit.2015-01-25]. Mein Zimmer grenzt an Babylon: Hörspiel, Funkerzählung, Feature. Theorie des Hörspiels. 1978

[11] OPAVSKÝ, Jaroslav. [cit. 2015-01-25]. K otázce prostoru rozhlasové hry

[12] BLÁHA , Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-010-4

[13] VOPÁLENSKÁ, Lucie. Minutové hry. *Www.rozhlas.cz* [online]. 2012 [cit. 2015-01-21]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/cro6/tipy/_zprava/1121142

[14] JEŠUTOVÁ, Eva. [cit. 2015-02-02]. Od mikrofonu k posluchačům: z osmi desetiletí českého rozhlasu. Vyd. 1. Praha: Český rozhlas, 2003, 667 s. ISBN 80-867-6200-9

[15] HAMOUZOVÁ, Iveta. Rozhlasová dramaturgie románu Válka světů vyvolala v USA paniku. ČESKÁ TELEVIZE. *www.ceskatelevize.cz* [online]. 30. 10. 2008 [cit. 2015-01-24].

Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kalendarium/34118-rozhlasova-dramaturgie-romanu-valka-svetu-vyvolala-v-usa-paniku/>

[16] BENEŠ, Josef. Zvuková dramaturgie mluveného slova - rozhlasová hra. Zlín, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

[17] NEŠNĚROVÁ, Jitka. Zpracování dialogu v postprodukci, dabing, postsynchron. Zlín, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

- [18] KAFKA, František. [cit. 2015-01-27] Bernard Kosiner – kritik nového umění
- [19] KULKA, Jiří. [cit. 2015-01-29]. Psychologie umění. Vyd. 2., přeprac. a dopl., V Grada Publishing 1. Praha: Grada, 2008, 435 s. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7
- [20] POKORNÝ, Milan. [cit. 2015-01-29]. Báječní muži s mikrofonem: rozhlasové vysílání v Čechách a na Moravě v letech 1923-1939. 1. vyd. Praha: Radioservis, 2008, 223 s., [8] s. obr. příl. ISBN 978-808-6212-708
- [21] KRČMOVÁ, Marie. Fonetika a fonologie: Barva hlasu. [online]. [cit. 2015-01-18]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/elportal/estud/ff/js08/fonetika/ucebnice/ch07s01s03.html>
- [22] Vrzák, Aleš. 2004. „Vztah beletrie a zvuku.“ Pp. 31–33 in Svět rozhlasu, 2004 R. 5
- [23] [online]. [cit. 2015-02-03]. Dostupné z: <https://europaludensmusicour.files.wordpress.com/2012/05/pro-tools-spain.png>
- [24] Rozhlasové hry a četby na webu. In: Portál Český rozhlas [online]. 2015 [cit. 2015-01-16] Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/dvojka/stream/_zprava/748413
- [25] Dokument. In: Portál Český rozhlas [online]. 2015 [cit. 2015-01-16], Dostupné z: <http://www.rozhlas.cz/dvojka/dokument/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 : Ostrý střih.....	37
Obrázek 2 : Lineární prolínačka.....	38
Obrázek 3 : Logaritmická prolínačka.....	38