

Zvuková dramaturgie mluveného slova - Rozhlasová hra

Josef Beneš

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovizuálu

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Josef Beněš**
Osobní číslo: **K11109**
Studijní program: **BB209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Zvuková skladba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Zvuková dramaturgie mluveného slova – Rozhlasová hra
2. Praktická část:
Krátkometrážní hraný film, délka minimálně 10 min., zvuková skladba

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 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 DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

-1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/A1, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/A1, CMYK, 300dpi, texty v

(křivkách)

-1 ks datového DVD obsahující film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení...). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Příklad: **Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.**

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 3. vydání. Praha: AMU, 2006. 150 s. ISBN 80-7331-010-4

CZECH, Jan. O rozhlasové hře. 1. vydání. Praha: Panorama, 1987. 192 s. ISBN 403-22-855

Kubát, Karel. Zvukaf amatér. Praha: SNTL 1978. 280 s.

Vlachý, Václav. PRAXE ZVUKOVÉ TECHNIKY, Praha: Muzikus 2008, 297 s. ISBN 978-80-86253-05-3

Vedoucí bakalářské práce:

prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.

Ústav animace a audiovize

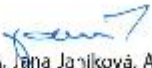
Datum zadání bakalářské práce:

2. prosince 2013


Termín odevzdání bakalářské práce:

14. května 2014

Ve Zlině dne 2. prosince 2013


doc. MgA. J. Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruša
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce, na téma Zvuková dramaturgie mluveného slova - rozhlasová hra, popisuje, jak se tvoří dramaturgie v rozhlasových dramatech. Obsahuje informace o realizaci rozhlasových her, tvorbě zvukové scény a především rozebírá použití složek zvukové skladby. Obsahuje i praktické příklady popisované teorie.

Klíčová slova: rozhlasová hra, dramaturgie, zvuk, zvuková realizace

ABSTRACT

This thesis is about radio-play sound design and it describes how to create dramaturgy in radio-plays. There are informations about radio-play production and postproduction, sound scene creation and foremost practical examples about various sound design elements.

Keywords: radio play, dramaturgy, sound, sound production

Prostřednictvím této práce bych chtěl podělkovat prof. Doc. Ing. Jánů Grečnárůvi, ArtD za jeho přívětivé vedení mé práce a za jeho trpělivost a pomoc. Dále bych rád poděkoval za velmi konstruktivní rady Mgr. Tomáši Binterovi a za rozhovory Danielu Rousovi a Josefu Kollerovi. Nakonec děkuji své rodině, přítelkyni a přátelům za pomoc a podporu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
1 ZVUKOVÁ DRAMATURGIE	10
2 REALIZACE ROZHLASOVÉ HRY	12
2.1 PRÍPRAVNÁ FÁZE.....	12
2.2 REALIZAČNÍ FÁZE.....	13
3 SLOŽKY ZVUKOVÉ SKLADBY	15
3.1 MLUVENÉ SLOVO	15
3.1.1 Hlasitost.....	15
3.1.2 Členění a nádechy	17
3.1.3 Intonace	17
3.1.4 Tempo	17
3.1.5 Artikulace	18
3.1.6 Barva	18
3.1.7 Úpravy hlasového projevu	19
3.2 HUDBA	19
3.2.1 Původní hudba.....	20
3.2.2 Převzatá hudba	20
3.2.3 Scénická hudba.....	21
3.2.4 Tématická hudba	21
3.2.5 Hudební důraz	21
3.2.6 Hudební asociace	22
3.2.7 Leitmotivy	22
3.2.8 Vnitroobrazová hudba	23
3.2.9 Rušivá hudba	23
3.2.10 Hudební gradace.....	24
3.3 TICHŮ.....	24
3.4 ATMOSFÉRY A RUCHY	25
3.4.1 Ruchy	25
3.4.2 Atmosféry.....	27
3.5 STYLIZOVANÉ ZVUKY.....	28
3.6 SYNTÉZA	29
4 VZÁJEMNÉ PŮSOBNÍ JEDNOTLIVÝCH SLOŽEK	30
5 TVORBA ZVUKOVÉ SCÉNY	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	34

ÚVOD

Jan Vedral řekl, že rozhlasová hra je "divadlo pro slepé" a to je částečný důvod k tomu, jaké jsem si vybral téma má bakalářské práce. Od dětství jsem se svým starším nevidomým bratrem poslouchal každý víkend rozhlasové hry a pohádky na Českém rozhlase Vltava. Postupem času se pro nás z víkendů u rozhlasu stal jakýsi rituál. Díky mému studiu zvukové skladby na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně jsem nad touto rozhlasovou tvorbou začal uvažovat více, než jen jako posluchač. Toužil jsem proniknout do tajů rozhlasových dramát více, tudíž téma bakalářské práce, Zvuková dramaturgie mluveného slova - Rozhlasová hra, bylo pro mě volbou více než přijatelnou.

Ve své bakalářské práci nejdříve popisuji, v čem obecně spočívá zvuková dramaturgie a realizace rozhlasové hry, kterou jsem rozdělil na dvě fáze. Přípravnou a realizační. Hlavní část práce rozebírá jednotlivé složky zvukové skladby, které jsou mluvené slovo, hudba, atmosféry, ruchy a ticho.

V podkapitole o mluveném slovu popisuji jeho jednotlivé technické a dramaturgické vlastnosti jako jsou například nádechy, artikulace, barva, tempo a podobně.

Hudební složku jsem rozdělil podle druhu jejího užití ve zvukové scéně rozhlasového dramatu a podle jejího původu.

Atmosféry a ruchy, rozebírám ve smyslu jejich nosných informací.

Ticho jsem do této skupiny zvukových složek zařadil z důvodu, že podle mého názoru jsou jeho dramatické možnosti a gradace opomíjeny.

V další části své práce se věnuji vzájemnému působení zvukových složek, a uvedení prostředí rozhlasové hry pomocí zvuku. Závěrem práce rozebírám tvorbu zvukové scény a zvukového centra a rozebírám problém s panoramou zvuku. K teoretickým částím práce uvádím i praktické příklady pro lepší představu a pochopení zmiňovaných dramaturgických a technických problémů.

1 ZVUKOVÁ DRAMATURGIE

Úspěšnost a srozumitelnost rozhlasové hry je postavená nejen na vývoji děje, ale ve velké míře na dramaturgii celé zvukové složky. Všechny dialogy, ruchy nebo hudba musí mít své dramaturgické opodstatnění a režisér, herci, zvukový mistr nebo hudební skladatel si toho musí být neustále vědomi a musí být schopni dramaturgickou podstatu svých složek využívat. Poměry mezi zvukovými složkami rozhlasové hry musejí být vyvážené.

Dramaturgie zvukových složek se snaží vyzdvihnout a podpořit myšlenky a vývoj děje či postav rozhlasového dramatu. Díky zvukové dramaturgii jsou posluchači vtaženi do děje, věří mu a prožívají akci s postavami. Posluchač by si v průběhu rozhlasové hry neměl uvědomit, že poslouchá „jen rádio“, ve kterém herci pouze mluví do mikrofonů a skladatel hraje na nástroj. Divák musí rozhlasová hra svým příběhem a dramaturgií pohltnout na tolik, že jí bude věřit a bude si pod zvukovými složkami představovat například mentální nebo obrazový doprovod prostředí či výraz postav. ^[1; s. 163-164]

Režisér Ivan Chrz říká, že: „Rozhlas působí na oči. Když je hra dobrá, pak by si měl posluchač svobodně představovat, co, kdo, kde a jak se děje. Před vnitřním zrakem by mohl vidět situaci, kterou slyší, tak, jak si ji představuje ve své fantazii.“ ^[22]

Představy, které zvuky rozhlasové hry evokují v posluchačích, vychází z osobních zkušeností spojených se zvukovou pamětí posluchače. Podle zvukového obrazu si posluchač představí mentální či obrazovou představu o aktuálním ději hry podobně, jako když si čte knihu, ale na rozdíl od příběhů v knihách, kde je čtenářova představivost omezena pouze občasným vizuálním popisem v podobě textu, je v rozhlasových hrách definice prostoru, pohybu nebo barvy hlasu jasnější díky konkrétním zvukům. Přesto má ale posluchač stále poměrně velikou míru prostoru pro budování svých vlastních představ.

Například pokud chceme, aby se objevila nová postava v dějovém prostoru, kde spolu už dvě postavy mluví, musíme posluchači dát informaci, kdy nová postava do tohoto prostoru přišla. Můžeme například využít zesilující se (přicházející) kroky, otevření dveří nebo repliku: „Dobrý den, jak se máte, sousedé?“. Pokud posluchači tuto informaci nedáme, bude zmaten. Jeho představa o dějovém prostoru se zhroutlí.

Tuto chybu můžeme ale využít i záměrně.

Například postava špeha chce být před ostatními postavami, které se domlouvají na nekalých plánech v prádelně, ukrytá. Režisér jí záměrně zvukově „schová“ i před posluchači. Ti netuší, že se postava špeha v dějovém prostoru nachází až do momentu, kdy například špeh vyskočí z hromady prádla (podpořené ruchy) a řekne: „Ha! Konečně vím o Vašich nekalých plánech!“. Posluchači dojde, že byl v prádelně přítomný celou dobu i onen špeh i bez toho, abychom mu to na začátku naznačili.

„Zvuková dramaturgie řeší, CO se má z dostupného zvukového materiálu, na kterém místě děje, uplatnit. Zvuková režie se zabývá otázkou, JAK se má vybraný materiál v daných místech použít, aby výsledný audiovizuální účinek co nejlépe odpovídal původním záměrům autorů díla. Jedná se tedy o to, jak složky zvuku smíchat „vertikálně“ v místech, kde znějí současně, a jak je spojovat „horizontálně“ v místech, kde na sebe v časovém postupu navazují.“ Píší Jiří Moudrý a Ivo Bláha.^[2]

2 REALIZACE ROZHLASOVÉ HRY

Realizace rozhlasové hry je děj, díky kterému se dílo, pod vedením režiséra, přemění z textové předlohy (scénáře) a z představ tvůrce, na ucelenou rozhlasovou hru. (Před touto fází by měl mít režisér už vybraný a napsaný scénář budoucí rozhlasové hry, kterou bude realizovat. Tato realizace se dá rozdělit do dvou etap.)

2.1 Přípravná fáze

Tato první fáze musí zodpovědět a vyřešit základní technické a organizační otázky a problémy. Například kde se bude daná hra nahrávat. Tato volba je závislá na náročnosti hry ve smyslu počtu herců (tj. velikosti nahrávacího prostoru), kteří musí při záznamu hrát spolu, aby na sebe mohli reagovat a vzájemně se podporovat v hereckém výkonu. Také záleží na technické vybavenosti studia. ^[3]

Například: Nahrávat hádku čtyř postav, které si pomáhají gestikulací a mají odlišnou barvu hlasu, není ideální nahrávat pouze na jeden mikrofon.

Realizace rozhlasové hry se neobejde bez jejího režiséra, mistra zvuku, interpretů nebo herců, dramaturga a produkční. Dále se na vytvoření hry můžou podílet například hudební skladatelé, hudební redaktoři nebo ručaři.

V přípravné fázi by si měl režisér ujasnit s mistrem zvuku své záměry a způsob realizace dané rozhlasové hry. Režisér by měl nejen vědět, jak hra skončí, ale také jak bude hra ve výsledku znít. Otázky tempa a rytmu v jednotlivých obrazech, návaznosti dějů a vnitřní stavby zvukového díla by měli být vyřešené stejně, jako způsob užití hudebních podkladů, ruchů, atmosfér či efektů. Mistr zvuku s těmito podmínkami musí počítat během nahrávání dialogů, ruchů i následně při tvorbě celého zvukového obrazu a výsledného mixu.

Výběr herců je v této fázi stěžejní. Herci sice nemusí svým postavám psychicky i fyzicky odpovídat, ale nejdůležitější aspekt herce v rozhlasové hře je jeho hlas. Barva hlasu herce musí odpovídat představě režiséra, podobně jako frekvenční rozsah nebo schopnost různé kadence řeči. Výběr také částečně závisí na oblíbenosti a popularitě hlasu daného herce.

Podobně jako s mistrem zvuku se režisér sejde i s herci a ujasní si podstatu všech postav i děje. Pro věrohodnost hry je důležité, aby herci důvěrně znali svojí postavu, její chování, reakce, myšlenky i fyzické proporce. Díky tomu herci lépe pochopí správnou emocionalitu díla, kterou do něj autor a režisér vložili. Pokud nebudou herecké emoce kvalitně přenesené do hry, posluchači o ní budou pochybovat.

Práce produkční složky zde spočívá například v dohodnutí nahrávacích termínů s herci nebo evidenci nahraných či ještě nenahraných obrazů a sekvencí. Podle těchto informací sestavuje a upravuje natáčecí plán. Také se stará o administrativní stránku výroby hry, například smlouvy s herci a štábem, poplatky OSA atd. ^[10]

Protože natáčení rozhlasové hry není vždy chronologické, herci i režisér si musí uvědomit dějové souvislosti scénáře a vývoj postav. Kvůli tomuto problému je ve štábu také přítomen dramaturg. Jeho práce spočívá mimo jiné ve výběru námětu hry a zadání námětu autorovi. Zprostředkovává texty, je spojnicí mezi literaturou a nahrávacím studiem. Spolu s dramatikem spolupracuje při výrobě scénáře a zastupování autora při samotném nahrávání hry. ^[12]

Pokud režisér počítá s vytvořením autorské hudby přímo pro danou hru, je nutné se sejít i s hudebním skladatelem. Ten, podobně jako u filmu, připraví pro režiséra pár hudebních ukázek, podle dané emocionality a tempa děje či leitmotivů postav. Následně po nahrání a timingu rozhlasové hry, skladatel vytvoří skladby z vybraných ukázek v požadované délce.

2.2 Realizační fáze

V této druhé fázi rozhlasové hry přichází na řadu praktická část realizace díla. Ta obsahuje nahrání všech potřebných zvukových složek (mluvený projev, ruchy, atmosféry, hudba...) a jejich vzájemný mix. ^[3]

Do připravených nahrávacích studií přijdou herci, které si režisér vybral a se kterými před samotným nahráváním provedl zvukovou zkoušku. Mistr zvuku instaluje potřebnou sníma-

cí techniku. Připraví mikrofony na stojany a upraví jejich výšku pro herce. Vzdálenost mikrofonu od zdroje zvuku, tedy herce nebo nástrojů ručně, je stěžejní podobně jako správně zvolená směrová a frekvenční charakteristika mikrofonu. Pro dosažení optimálního přenosu zvuku se používají většinou velkomembránové kondenzátorové směrové mikrofony, které jsou otočeny na daného herce tak, aby přenášely potřebné zvuky. Na mikrofonech můžeme občas vidět i windscreens - protivětrný kryt, chrání mikrofon před nepříjemnými nárazy vzduchu z okolí, nebo pop-filter, který redukuje sykavky a nárazy vzduchu na mikrofon. ^[5; s. 46-64]

Takový mikrofon je například Neumann U87. Tento mikrofon má přepínatelnou směrovou charakteristiku, takže se dá využít s kardioidní charakteristikou pro jednoho herce, nebo s osičkovou charakteristikou pro dva herce, kteří stojí čelem k sobě. Sférická (kulová) charakteristika se používá pouze v případě, kdy se znázorňuje pohyb herce do prostoru. ^[15]

[9; s. 23-40]

Ve větších nahrávacích prostorech se používají i akustické paravany, které prostor snímáný mikrofonem akusticky zmenší, čímž částečně odbourají okolní nežádoucí ruchy a akustiku velké místnosti. Toto řešení se většinou používá v místnostech, které neodpovídají normám pro studiové nahrávání zvuku. Většinou jsou místnosti obložené zvukově pohltivou pěnou, na podlaze mívají koberec a strop mívá akustický podhled. Další potřebná technická zařízení pro záznam zvuku jsou například předzesilovače, efektory, mixážní pult nebo kontroler, DA/AD převodníky, počítač s DAW softwarem umožňující záznam, editaci a mix zvuku, studiové monitory, kvalitní kabeláž atd. Pro požadovanou kvalitu zvuku, musí být tato zařízení, zapojená ve zvukovém řetězci, v podobné kvalitativní kategorii, protože kvalita zvuku je úměrná kvalitě nejslabšímu článku zvukového řetězce. ^[5; s. 97-103]

„Rozhlasovou hru stále natáčíme po scénách, ke kterým se později dodává zvukový doprovod. V současnosti je trendem vracet se i ke způsobu práce, který byl oblíbený hlavně v 50. letech: natáčí se v plenéru. Dříve se mnohem víc zkoušelo. Když se hra natáčela, byla v podstatě hotová, ze začátku se totiž vysílalo živě. Dnes jsou rozhlasové hry mnohem více o technologii.“ říká Markéta Jahodová, rozhlasová režisérka. ^[11]

3 SLOŽKY ZVUKOVÉ SKLADBY

Oproti filmu se rozhlasová hra skládá pouze ze zvuku. Posluchač většinou nad původem onoho zvuku nepřemýšlí a bere ho jako celek. My však můžeme tento zvukový celek rozhlasové hry rozdělit na jednotlivé složky. Je to mluvené slovo a jeho varianty, ambientní zvukové efekty (atmosféry a ruchy), hudba a ticho.

3.1 Mluvené slovo

Hlavní nosnou složkou rozhlasové hry je mluvené slovo. Je to pro herce jediná možnost, jak přenést do díla mimiku, gesta či pohyb, takže se interpreti snaží obsáhnout tyto prvky ve svém projevu. Herci musí svůj hlas přizpůsobit postavě tak, aby odpovídal určité dramatické situaci. Důležité aspekty mluveného slova jsou například: artikulace, intonace, tempo (kadence), barva, hlasitost nebo členění a nádechy. ^{[1; s. 149-180] [6; s. 213-214]}

Režisérka Hana Kofránková zmínila, že: „Zatímco na divadelních prknech vynikne rázný projev, natáčení rozhlasových her vyžaduje spíš šepot a práci s dechem.“ ^[13]

3.1.1 Hlasitost

Hlasitost řeči je silný emoční prostředek. K přirozenému zdůraznění určitého faktu, či ostrého nesouhlasu, se většinou používá zvýšení hlasitosti hlasu až ke křiku. Naopak pro intimnější a soukromé sdělení, nebo pro dialog v hororové či tiché atmosféře se hlasitost projevu sníží na šepot.

O této změně intenzity hlasu musí předem vědět mistr zvuku a počítat s ní. Pokud herec při přílišné hlasitosti křiku mikrofon přebudí, zvukový řetězec není schopný zvuk zaznamenat kvalitně. V opačném případě, kdy herec šeptá, může být signál tak slabý, že po zvýšení jeho hlasitosti na optimální úroveň, dojde k razantnímu nárůstu šumu. Mistr zvuku má v takových případech několik možností řešení. ^[5; s. 36-41]

Může například na daný moment, kdy se herecův projev ve své zvukové intenzitě změní, snížit / zvýšit parametr gain na vstupním předzesilovači mikrofonu. Tím pádem bude mikrofon méně citlivý / citlivější vůči hereckému projevu a sejmutý zvuk bude kvalitnější.

Další možnost je změnit vzdálenost mikrofonu od zdroje zvuku, tedy herce. S větší vzdáleností se citlivost mikrofonu na daný zdroj zvuku zmenšuje a naopak. V tomto případě je důležité si uvědomit, že se zvětšující se vzdáleností zdroje zvuku, se zmenšuje konkrétnost a detailnost sejmutého zvuku. V nahrávce poté může být slyšet více prostoru. Tento efekt ale nemusí být na škodu, pokud chce zvukový mistr nahrát přirozený celek nebo zvuk s přirozeným akustickým prostorem. Mikrofon postaví dále od herce, nebo daný mikrofon otočí a snímá pak více odražených zvuků než přímých. Efektu prostoru se ale většinou dosahuje pomocí hardwarových či digitálních efektorů v postprodukci. Tato metoda sice není tolik kvalitní, jako možnost vytvořit reálný model požadovaného prostoru, její realizace je však rychlejší a pohodlnější.

Další metoda je použití dvou mikrofonů, ze kterých má každý jiné nastavení citlivosti vstupního předzesilovače. Díky tomu zvukový mistr nahraje celou hereckou akci ve dvou různých citlivostech a poté zkombinuje jejich kvalitní části.

Rozdílnou hlasitost hereckého projevu nemusí upravovat pouze mistr zvuku, ale hlasitost nahraného mluveného slova dokáže ovlivnit jednoduše i samotný herec. Stačí, aby se herec, při jeho vyšší hlasitosti projevu, lehce odklonil od osy mikrofonu tam, kde je mikrofon méně citlivý a díky tomu bude jeho projev pořád kvalitní ale s nižší hlasitostí.

Pokud je použit například mikrofon Neumann U87 a je zvolena jeho ledvinová charakteristika, tak při snímání 2 kHz z úhlu 45° je signál nižší o 3dB a v 90° je pokles signálu již o více než 5 dB. Ještě mnohem razantnější rozdíl zjistíme při 16 kHz. Při 45° je pokles signálu o 9 dB a při 90° není signál o frekvenci 16 kHz již mikrofonem přenášen vůbec.^[15]

3.1.2 Členění a nádechy

Každý herec je ovlivněn tím, že má jiný objem plic a při mluveném projevu spotřebovává rozdílné množství vzduchu, proto je důležité, aby si text, který má nahrávat, předem přečetl a při složitějších a delších větách a souvětích do textu napsal poznámky a to nejen pro nádechy. Rozčlenění textu je zásadní pro správné pochopení obsahu sdělení a struktury věty. Členění a pauzy také ovlivňují srozumitelnost projevu. Těchto vlastností je možné využívat záměrně. ^[7]

Například při emocionálně vypjaté situaci, kde je postava vyděšená či v šoku, dýchá nepřírozně, rozrušeně. Tím pádem jsou nádechy a členění slov ve větě nahodilé. Spolu s intonací či hlasitostí je posluchač schopen odvodit emoční rozpoložení dané postavy. S dalším příkladem - tentokrát srozumitelností, se můžeme setkat například při nahrávání postavy opilce. Herec bude záměrně slova spojovat či vynechávat, věta bude obsahovat minimum pauz a dramaturgických členění a tím přispěje k pocitu, že dotyčná postava opilce je uvěřitelná.

3.1.3 Intonace

Pomocí intonace posluchač nejvíce vnímá smysl a emoci sdělení. Pokud se zaměříme na to, abychom ve svém hlase intonaci nepoužívali, bude v něm něco divného, nepřirozeného. Každá dramatická situace se přirozeně odrazí v intonaci mluvené řeči jejich účastníků. Ať už je situace, ve které se postavy nebo děj odehrává komická, tragická, romantická, strašidelná nebo agresivní, vždy má mluva postav nezaměnitelnou intonaci, díky které druh situace poznáme. Samozřejmě i tato vlastnost se dá záměrně zneužít. Pokud se postava při tragické situaci dobře baví, posluchač může usuzovat, že se jedná o blázna, šílence nebo viníka oné tragédie.

3.1.4 Tempo

Tempo a kadence řeči je také významným nositelem emotivnosti postavy. Každý člověk či postava mluví svým vlastním tempem a málo kdy se tempo jejich řeči změní na tolik, abychom si toho všimli, ale pokud se tempo změní, znamená to většinou, že za to může určitý emocionální impuls. Tempo mluveného projevu se z pravidla zvyšuje s vyšší úrovní stresu, časové ztráty nebo vzrušení.

Když například příběhne poslíček ke svému králi s důležitou zprávou, snaží se důležité sdělení předat co nejrychleji. Opak přichází v momentě emocionálního klidu, pohody a vyrovnanosti.

Aspekt tempa mluveného slova může být ale relativní. Tempo řeči může být od pocitu tempa rozdílné.

Pokud například bude postava rozzlobené manželky „štěkat“ na manžela nadávky, může se zdát, že mluví rychle, protože slova vyslovuje s velikou kadencí, dlouhá písmena zkracuje atd., ale než řekne manželovi 10 nadávek, on jí s klidným hlasem vše vysvětlí v 10 větách.

Podobných aspektů se využívá především v hudbě a zpěvu.

3.1.5 Artikulace

Pro srozumitelnost je artikulace nepostradatelná. Je závislá na složitosti textu, schopnostech herce a tempu. Problém přichází v momentě, kdy herec artikulovat neumí a pokud by mluvil ve svém přirozeném tempu složitější text, nebylo by mu rozumět. Proto herec své tempo zpomalí, aby měl více času na potřebné nádechy, pauzy, vyslovování atd. Je-li text tak složitý, že i při lehkém zpomalení tempa má herec problém jej přečíst, musí se pozměnit či herec přeobsadit. ^[7]

3.1.6 Barva

Každý herec má unikátní barvu svého hlasového projevu. Posluchač si podle barvy hlasu dokáže představit nejen vizuální stránku postavy, proto tento aspekt mluveného slova hraje zásadní roli ve výběru herců. Někteří herci dokážou imitovat barvu hlasu, i jeho další vlastnosti, podle ostatních známých herců nebo dokážou měnit svůj hlas tak, že zní jako dítě, starý člověk či opačné pohlaví. Takoví herci jsou obzvláště žádaní například pro nahrávání audioknih, ve kterých většinou celou knihu čte pouze jeden herec, ale každé postavě se snaží dát její vlastní odpovídající hlas.

Například český herec a dabér Jiří Lábus díky umění změny svého hlasu dabuje velice známou postavu Marge Simpsnové (ženy) v seriálu Simpsnovi podobně jako Martin Dejdar dabuje postavu Barta Simpsna (malého chlapce).^[7]

3.1.7 Úpravy hlasového projevu

Občas je potřeba z lidského hlasu vytvořit hlas pro jinou, třeba i nelidskou postavu. Například robota, boha, šmoulu nebo mimozemšťana. K vytvoření hlasu takových postav se v největší míře využívají digitální efekty jako například: chorus, delay, echo, pitch, vocal procesor, ekvalizér atd. Podle typu použitého efektu můžeme dělit změny hlasového projevu na frekvenční, modulační, prostorové, dynamické či fázové. Díky těmto efektům můžeme hlas pozměnit na tolik, že ve výsledné hlasové stopě původní hlas herce nepoznáme. Další využití takových efektů můžeme najít v případě, že potřebujeme docílit efektu hlasu z vysílačky či telefonu. Takový efekt vytvoříme pomocí dvou filtrů, které odstraní vysoké a nízké frekvence z nahraného hlasu. V nahrávce zůstanou pouze ostré středy, které telefony a vysílačky přenáší nejvýrazněji. Většina těchto efektů daný zdrojový zvuk nezkresluje, pouze ho pozměňuje. Zkreslení, myšleno tím zhoršení kvality zvuku, se může používat také díky přebuzení vstupního mikrofonního předzesilovače.^{[1; s.52-53][9; s. 196-268]}

Herci, kteří danou rozhlasovou hru nahrávají, si tyto vlastnosti mluveného slova musí neustále uvědomovat a dramaturgicky s nimi pracovat. Díky tomu je poté nahraný zvuk přirozený, adekvátní daným postavám a splňuje požadavky režiséra.

3.2 Hudba

Hudba v rozhlasové hře je velice citlivé téma. Z důvodu její silné výrazovosti s ní musíme zacházet velmi rozvážně. Ve většině rozhlasových her hudbu najdeme pouze zřídka. Použití hudebního doprovodu musí být odůvodněno nejen pocitem, ale především dramaturgií jako slohová součást díla. Hudbu si můžeme rozdělit podle použití, vzniku a dramaturgických použití.

3.2.1 Původní hudba

Tato hudba je vytvořená, přímo pro danou rozhlasovou hru. Může být jak komponovaná, tak improvizovaná (s takovou se setkáme velice vzácně). Režisér musí mít o hudbě téměř jasnou představu, kterou musí předat skladateli. Měl by skladatele inspirovat souvisejícím dějem a emotivním záměrem hudebního tématu. Důležité je také vědět, v jakém temporytmu si režisér skladbu představuje, s jakým nástrojovým obsazením či alespoň nástrojovou barvou. Důležité je zvolit si správný žánr, výšku a dynamiku zvuku. Svoji roli má také začlenění do dobového a místního kontextu.

Odehrává-i se děj hry např. ve středověku, měla by i hudba tomuto faktu ve svých ohledech odpovídat. Můžeme použít instrumentální verze dobových lidových či světských písní, zpěvy trubadúrů apod. Pochopitelně nejlépe posluchače uvedeme gregoriánským chorálem. Jako nástroje bychom měli volit mezi loutnou, harfou, violou, varhany, bubínky, flétnou nebo píšťalou.

3.2.2 Převzatá hudba

Nejsou-li k dispozici finanční prostředky na zaplacení hudebního skladatele komponované hudby, často se setkáme s použitím hudby převzaté. Archivní hudba již není přímo komponována pro danou rozhlasovou hru, ale byla vytvořena dříve za jiným účelem. Takováto hudba může vyhovovat dílu někdy i stejně dobře jako hudba původní. Může nám pomoci i tam, kde potřebujeme, aby se skladba přímo vázala s dějem hry. Toto má za následek vytvoření silnějších emocí a představ v posluchači. Když posluchač slyší nějakou jemu velice známou melodii nebo skladbu, má jí ve většině případů spojenou s nějakým dějem, náladou či emocí. Po zaslechnutí pár tónů již posluchač tuší, o co v ději jde, kde se nachází a co se bude dít.

Odehrává-li se dějová linka hry např. na svatbě, můžeme jí jednoduše podpořit svatebním pochodem od Richarda Wagnera. Naopak pro hudební podpoření pohřbu bych použil skladbu Requiem od W. A. Mozarta.

Může se stát, že nám melodie převzaté hudby vyhovuje, ale původní převzatá skladba je v jiném tempu, má nevyhovující obsazení nebo žánr. V takovém případě můžeme tuto hudbu znovu nahrát a naaranžovat tak, aby více splňovala požadavky pro naše dílo. ^[2]

3.2.3 Scénická hudba

Tato hudba je komponovaná či vybíraná tak, aby charakterizovala například událost, situaci děje či osobní vlastnost postavy prostřednictvím určitého využití hudebních vyjadřovacích prostředků (melodie, harmonie nebo rytmu). Tato hudba většinou slouží jako podkresová hudba díla. Působí převážně emočně nebo pomocí leitmotivů. Často se s takovou hudbou setkáme při emočně vypjatých situacích, dojemných či smutných. Tato hudba by měla působit tak, aby si ji posluchač téměř nevšiml, ale aby podpořila jeho emotivní vnímání dané situace. Pokud si hudby posluchač všimne, vyruší ho z toku jeho myšlenek a představ, výsledný dramaturgický efekt poté nebude tak působivý. Funkce scénické hudby mohou být rozdělovací, parodistické, glosátorské, melodramatické apod.

3.2.4 Tématická hudba

Tato hudba většinou uvádí náladu a hudební vzhled díla. Je řazena nad všechny ostatní zvukové složky, ale většinou zní pouze sama. Používá se jako úvodní nebo závěrečná znělka. Přivítá posluchače ve hře a poté se s ním rozloučí. Může se použít také jako zvýraznění přechodu sekvencí či obrazů v ději hry. Často se s ní setkáváme například v oddělování jednotlivých kapitol v audio-knihách.

3.2.5 Hudební důraz

Tento krátký nástrojový part se skládá pouze z pár not či akordů. Je velice krátký a zdálo by se, že má blíže možná k nějakému ruchu. Tento důraz můžeme využít, pokud chceme zdůraznit určitý důležitý emoční či dějový moment. Tento zvuk většinou ujistí posluchače v jeho myšlence či názoru, právě vytvořeném pomocí dějového zvratu.

Například když princezna odmítne svého nápadníka, který se do svojí vyvolené bezhlavě zamiloval. Těsně po skončení dialogu princezny, kdy nápadníka odmítá, zazní například hluboký smyčcový mollový akord, díky kterému nám dojde, že tento dějový zvrát je významný, nápadník je silně emočně zasažen a pokračování děje se nejspíše bude odvíjet v duchu odmítnutí. Další, opačný příklad může nastat, pokud například piráti narazí na truhlu. V očekávání pomalu, ve zvuku se skřípotem, otevírají víko truhly a najednou zazní durové drnkání na harfu nebo zvonečky. Posluchači je jasné, že se v truhle blyští zlatý poklad.

3.2.6 Hudební asociace

Hudbu můžeme také použít v určitých případech například místo ruchů. Zvukový obraz díky tomuto dostává jiný rozměr. Tyto hudební asociace se mohou používat například při vyprávění či vzpomínání retrospektiv.

Například pokud postava vzpomíná: „To bylo tenkrát brzy z jara. Tály rampouchy a jejich kapky, dopadající do probouzející se země, slunce prozářilo na tolik, že se tehdy zjevila dokonce i duha.“

Místo ruchů kapek, kapajících do kaluží můžeme zkomponovat hudbu, která by vypadala například takto: Vysoké náhodné klavírní tóny, které se postupně zhušťují a zrychlují, se změni v durovou melodii – tento motiv představuje kapky dopadající na zem. K melodii motivu kapek se přidá durová harmonie, vytvořená například dlouhými smyčcovými tóny – motiv kapek zalitých slunečním svitem. Nakonec přidáme např. part harfy, která zahraje vzestupně tóny čtyř oktáv od c (tedy oktávy pod c1) znázorňující vytvořenou duhu.

Jedna z nejznámějších takových skladeb je Vltava od Bedřicha Smetany, kde je velice srozumitelně poznat hudební gradaci, která představuje mohutnění řeky po jejím toku.

3.2.7 Leitmotivy

Tyto hudební motivy slouží nejčastěji jako témata určitých postav či míst. Pokud si hudební skladatel určí, že bude v tvorbě tyto motivy využívat, musí s nimi počítat v celém díle, ale hudební doprovod je poté bohatší a zajímavější. Skladatel si musí zvolit prvky, které bude používat pro určité postavy. Můžou to být například melodie, nástroje, tempo, předznamenání (tedy harmonie), výška tónů a podobně. Pokud má posluchač leitmotiv již spojený s danou postavou nebo místem, mohou mu tyto motivy napovědět, že daná postava přichází do děje, jaká postava má v určitý dramatický moment dominantnější postavení, v jakém prostředí se nacházíme apod. S leitmotivy si skladatel může „hrát“ podle své fantazie. Podle hudebních prvků, které si vybral, může motivy postav různě kombinovat, dávat je do kontrastu, či je záměrně navzájem přehlušovat.

3.2.8 Vnitroobrazová hudba

Jak již název napovídá, jedná se o hudbu, která je tvořena přímo v dějovém prostoru hry. Takováto hudba nám vzniká, pokud je přímo v ději například živá kapela v krčmě nebo puštěné rádio v autě.

Vnitroobrazová hudba velice dobře funguje, je-li hudba, která hraje v krčmě nahraná se zpěvem, například místního šenka, který v momentě kdy dozpívá, začne dialog například na naši postavu, která během této vnitroobrazové hudby přišla. Z dialogu poznáme barvu hlasu šenka, který následně promluvil, tudíž je posluchači jasné že hudba je vnitroobrazová.

Vnitroobrazová hudba se ve svém průběhu může měnit na hudbu scénickou nebo naopak. Důležité je, jakým způsobem dáme posluchači jasně najevo, kdy se první druh hudby změnil v druhý a jaké druhy hudby vlastně hrály. Tato informace by měla být jasně pochopitelná ale nenápadná, aby nad ní posluchač příliš nepřemýšlel a následně nebyl vytržen z koncentrace na samotný děj hry.

Takový příklad může nastat například v autě, kde je puštěné rádio. Auto jede, v interiéru se baví dvě postavy o své vzájemné různové budoucnosti, do děje se začne vlínat hudba, která podporuje dialog postav. Divák hudbu vnímá jako scénickou. Najednou je hudba přerušena znělkou z rádia a vstupem moderátora. Díky této informaci si posluchač uvědomí, že je v autě zapnuté rádio a nyní slyší vnitroobrazovou hudbu.

Opak pro vnitroobrazovou hudbu je hudba mimoobrazová. Je to v podstatě hudba scénická. Závisí na atmosféře děje a emocionalitě, nikoli na dějovém prostoru.

3.2.9 Rušivá hudba

Hudba může být někdy i záměrně rušivá, falešná, kakofonická a nepříjemná. Dá se tímto zobrazit například vnitřní rozpolcenost určité postavy, její emoce a postoje.

3.2.10 Hudební gradace

Skladatelé často využívají ve svých skladbách prvky hudební gradace, po kterých následuje vrchol a odlehčení. Tyto dramatické prvky jsou velice výrazné, dokážou zvýraznit napětí v ději a vytvořit kontrast k související akci. Po gradaci a vyvrcholení akce, by mělo následovat odlehčení. Pro posluchače chvilka na oddech, aby stihl všechny předešlé výrazné emoce vstřebat a uvědomit si, kam se děj díla posunul.

Umístění hudby a její nástup a konec je dramaturgicky velice důležitý, dokáže celé dílo pozvednout nebo naopak shodit. Vztah hudby k ostatním složkám musí být vyvážený tak, aby hudba i ostatní složky zvukové skladby plnily svůj účel. Tento vztah není jen z pohledu hlasitosti, ale také dramaturgický.

3.3 Ticho

Ticho, ač se to nezdá, je podle mého názoru jedna z nejdramatičtějších složek zvukové skladby, ale využívá se ho velice zřídka nebo téměř vůbec. Pokud takovéto ticho správně použijeme, dokáže nám danou situaci skvěle vygradovat. Nikdy se však nepoužívá naprosté, technické ticho, protože není reálné, nikde v přírodě se s naprostým tichem nesetkáme. Vždy je v přirozeném prostředí alespoň minimální hladina šumu. Pokud sami uděláme nějaký zvuk, například tleskneme, můžeme se nacházet i v naprosté tmě, ale díky odrazům a dozvuku od okolního prostoru jsme schopni zhruba určit, zda se nacházíme na otevřeném prostranství či v místnosti, lze takto zjistit i její velikost. ^[5; s. 71-82]

Tyto zvukové vlastnosti, tedy šum na prahu slyšitelnosti, zvukové odrazy a dozvuk se vyskytují vždy. Jsou zjistitelné při jakémkoli zvuku v libovolném prostředí. I kdyby se zdálo, že je v místnosti úplné ticho, stačí vydržet chvilku bez hnutí a po pár minutách se citlivost ucha zvýší a my jsme schopni slyšet i tikot vlastních hodinek. Je to způsobeno změnou napětí mezi kůstkami prostředního ucha, které přenášejí vibrace z bubínku do vnitřního ucha. Účel těchto kůstek (kladívko, kovadlinka, třmínek) je především v ochraně sluchu před hlasitými zvuky. ^{[8; s. 27-34] [5; s. 41-46]}

Technickému tichu se lze přiblížit pouze ve speciálně akusticky upravených místnostech.

Taková místnost byla například v Národním technickém muzeu v Praze. Stěny a strop byly pokryty velkými 50ti centimetrovými molitanovými jehlany se zvláštní perforací a na podlaze byl velice těžký koberec. Místnost měla rozměry 3x3x3 metry a pokud se do ní návštěvník na požádání dostal, nevydržel v ní déle než 5 minut. Naprosté ticho a nulový dozvuk působily na lidské vnímání velice nepříjemně.

Pokud posluchač slyší z rozhlasového přijímače v rámci rozhlasové hry naprosté (technické) ticho, bude s největší pravděpodobností předpokládat, že má rozhlasová stanice výpadek. Není běžným jevem slyšet z rádia takovýto druh ticha, posluchačova koncentrace na dílo bude tímto silně narušena.

Gradaci filmového ticha můžeme popsat ve čtyřech fázích:

- První fáze nastává při začátku znění ticha. Jeho hranice je při skončení nebo doznění předchozího zvuku. Divák si v této fázi ticha ještě nevšiml.
- Druhá fáze ticha začíná v momentu, kdy si divák již uvědomí, že ticho nastalo, děj se nejspíš zastavil, na něco čeká nebo si postava dává například větší pauzu mezi akcí.
- Třetí, poslední fáze přichází, když již divákovi začíná být ticho podezřelé, dochází mu, že se každou chvíli musí něco přihodit, je nedočkavý a napjatý. V této fázi záleží na načasování momentu, kdy se ticho náhle rozbije následující akcí.

3.4 Atmosféry a ruchy

Ruchy a atmosféry jsou, hned po mluveném slovu, nečastější zvukovou složkou rozhlasové hry.

3.4.1 Ruchy

Ruchy, nebo také zvukové detaily, jsou zvuky, které podávají informaci o tom, co a kdy se v dějovém prostoru odehrává. Většinou popisují činnost postav, jejich reakce nebo pohyb.

Takovéto ruchy musí být logicky a přirozeně načasovány tak, aby odpovídaly reálně se odehrávající situaci. Dobře načasované ruchy dokážou zamaskovat nedokonalosti v nahrávkách nebo zvukové střihy. ^[2]

Jsou nahrány, vytvořeny nebo složeny tak, aby zvukově odpovídali danému ději nebo situaci. V rozhlasových hrách se většinou používají ruchy postsynchroní. Takové zvuky a ruchy se nahrávají zvláště ve studiích pro tento účel určených. V těchto ruchových studiích vytvářejí a nahrávají ruchaři nebo také brunclíci (podle Bohumíra Brunclíka, tvůrce ruchařské profese ^[16]). Ruchaři pomocí různých nástrojů a předmětů vytvářejí požadované zvuky.

Například koňská kopyta se dají jednoduše vytvořit pomocí rozpůleného kokosového ořechu, úder pěstí do tváře zvukově nahradí úder do vycpaného koženého pytle, kroky sněhem napodobíme například vrzáním mouky nebo alobalu a pro plavání můžeme využít číření vody v neckách. ^{[17] [1]}

Často používanou metodou získávání ruchů jsou tzv. zvukové banky a internetové archivy. Důvodem může být nedostatečná vybavenost studia, složitost ruchů, obtížnost jejich nahrání nebo finanční rozpočet. Tyto zvuky sice nejsou vytvořeny přímo pro danou situaci či akci, ale za to se při použití zvukových bank šetří časem a penězi. Většina zvukových mistrů má dokonce svoji zvukovou banku, ze které v těchto případech čerpá, díky čemuž má jistotu, že zvuky, které používá, jsou originální a nikdo jiný než on je použít nemůže. Někdy ovšem zvukový mistr nebo režisér použije záměrně zvuk, který je velice známý, často používaný a legendární. Například zvukový efekt s názvem Wilhelm's scream byl použit ve více než 200 filmech. ^{[18] [19]}

Určité ruchy se mohou nahrát živě herci, přímo při záznamu jejich dialogů. Tento postup má výhodu přesného a přirozeného načasování a vzájemné interakce herců. Následující mix zvuku se díky tomuto postupu ztíží, v jedné stopě bude jak dialog, tak ony ruchy. ^[4; s. 129-137]

Craig Tomlinson, který pracoval na filmu *Hobit* na pozici Supervising Foley Editor v překladu, říká: „Dobrý postsynchron tvoří spíše jeho interpretace než přesné znění“.

Zvuky a ruchy, které se používají pro zvukový popis určitých věcí, dějů nebo pohybů nemusí vždy těmto cílům odpovídat. Někdy zvuk jedné věci zvukově odpovídá věci jiné a občas se zdá, že ve zvuku reálněji nebo příjemněji než ve skutečnosti. Například vítr je jednodušší nahrát pomocí lidského foukání než reálně, a to i s odpovídající kvalitou. Posluchač nemá ani tušení že svěží vítr z hor, který slyší, pochází z úst ručaře. [20; 10:42 min]

3.4.2 Atmosféry

Atmosféry, zvuky pozadí, jsou zvuky, které popisují prostředí, ve kterém se děj díla odehrává. Podávají posluchači zvukovou informaci a představu o dané lokaci a prostoru. Zvuková atmosféra se dá popsat tím, že ji rozložíme na jednotlivé ruchy, ze kterých je složena. Tyto ruchy atmosféru definují. Díky nejspecifičtějším a nejvýraznějším z nich posluchač rozezná, z jakého prostředí se atmosféra nachází. Tyto hlavní ruchy můžeme do atmosféry i uměle přidávat a přimíchávat, aby byla srozumitelnější, líbivější nebo podala určitou informaci, kterou zrovna potřebujeme říci. Atmosféra by měla také odpovídat ročnímu období či denní době prostředí, ve kterém se akce odehrává.

Například ráno se dobře zvýrazní díky kokrhání kohoutů, zatímco večer můžeme použít zvuk cikád. Pro přesnější čas můžeme využít i bití zvonu. Velice dobře se dá atmosférou také znázornit počasí. Déšť či bouřka je velice výrazný prvek atmosféry. Čas po dešti lze například díky kalužím také dobře popsat.

Atmosféra dokáže popisovat také svojí hustotou a hlasitostí ruchů. Plné tržiště zní jinak než poloprázdné a mrholení je vůči průtrži mračen v hustotě zvuku rozdílné.

Tyto zvukové celky se buď používají ze zvukových bank, nebo si je v reálném prostředí nahrávají zvukoví mistři sami. Nahrávání atmosfér je stereofonní, tudíž je potřeba použít dva monofonní (například Neumann KM184) nebo jeden stereofonní mikrofon (například Rode NT4). Techniku stereofonního nahrávání si můžeme zvolit podle potřeby. Většinou se využívá technika XY, ale můžeme použít i techniku SM nebo AB pro docílení jiného charakteru zvuku. [5; s. 231-242] [9; s. 45-49]

Atmosféry i ruchy mají i emoční a dramatickou popisnost. Měly by danému ději a emocím postav náladově a logicky odpovídat.

Pokud se postavy hádají nebo je postava rozzlobená, přirozeně bude bouchat dveřmi, bude rychle a dupavě chodit a podobně. Její emoce můžeme podpořit i hororově např. hromem a deštěm, vránou či krkavcem nebo vrzáním podlahy či pantů dveří. Pro příjemnou, kladnou atmosféru můžeme použít bublající potůček, zpěv ptáků nebo dětský smích.

Ruchy a atmosféry se také využívají jako akustické kulisy a rekvizity nebo mohou částečně popisovat osvětlení. (Jindřich Honzl ve své studii Pohyb divadelního znaku) Akustická rekvizita je zvuk, který přirozeně doprovází akci.

Například akce uklízečky může být doprovázena zvukem zametání. Pokud chceme posluchači ukázat, že je na stole sklenka, musíme do ní něco nalít, rozbít ji nebo si s ní ťuknout. Osvětlení lze popsat např. zvukem zapálení sirky, táboráku nebo petrolejové lampy, cvaknutím vypínače lampičky či roztažením žaluzií.

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 i dramaturgickou důležitost. Většinou jsou v posledním plánu zvukové atmosféry a akustické kulisy a na podobné úrovni jako je mluvené slovo se nachází důležité ruchy.

3.5 Stylizované zvuky

Některé postavy, vymyšlená zvířata, strašidla, přístroje a podobně se v reálném světě nevykytují, což znamená, že si k nim nedokážeme přiřadit odpovídající zvuk. Musíme tento zvuk vymyslet a vytvořit. Ideálně tak, aby odpovídal představě většiny posluchačů nebo aby si tento zvuk posluchači s daným objektem spojili. Využívá se většinou nějakého reálného zvuku, který je určitým způsobem pozměněn, upraven a zmodulován.

K těmto změnám můžeme využít ekvalizér, díky němuž poupravíme barevné spektrum zvuku. Pomocí prostorových efektů jako je echo, delay či chorus. Můžeme použít i efekt pitch, který změní výšku tónu. Občas se také využívá kompresor, limiter či gate. Zvuky

můžeme použít pozpátku, smyčkovat je nebo je od sebe odečítat. Nové zvuky jde jednoduše vytvořit také vrstvením zvuků na sebe. ^[9; s. 196-268]

3.6 Syntéza

Pomocí syntézy lze vytvořit v podstatě jakýkoli zvuk. Syntéza funguje na principu řízených oscilátorů, které generují jednoduchý zvukový signál určité frekvence různých průběhů. Nejčastěji sinusoidu, ale také například čtverec, pilu, šum nebo náhodný průběh. Tento signál dále prochází modifikátory, filtry nebo efekty, u kterých můžeme nastavit jejich intenzitu a průběh. Každý oscilátor můžeme využít jako harmonickou frekvenci a tím pádem lze takto vytvořit i složitější zvuky či hudební nástroje. Jedním z nejjednodušších syntezátorů je theremin. Přístroj, který generuje výšku tónu a amplitudu signálu pomocí odporu jeho dvou antén, který se mění pomocí pohybu ruky kolem nich. ^[21]

4 VZÁJEMNÉ PŮSOBENÍ JEDNOTLIVÝCH SLOŽEK

Hlavním nositelem informace v rozhlasové hře je slovo. Je nejčastější a nejlépe posouvá děj. Všechny ostatní složky zvukové skladby bývají slovu podřízeny. Ve výsledném mixu jsou ostatní složky většinou méně hlasité než dialogy. Mluvené slovo nesmí být ostatními zvuky rušeno ani frekvenčně. To znamená, že pokud je v hudbě nástroj o stejné frekvenci jako mluvené slovo, které je pod hudbou slyšet, navzájem jsou tyto frekvence nesrozumitelné. Zvláštní kategorie mluveného slova je hlas vypravěče. Toto vyprávění je vždy nadřazeno všem ostatním složkám zvukové skladby. Nevztahují se na něj akustické vlastnosti prostředí děje, tedy ozvěny dozvuk atd.

Po mluveném slovu bývají většinou ruchy, a poté hudba s atmosférami. Často se ale dominance těchto složek mění podle potřeby zvukové dramaturgie a popisu či zvýraznění emotionality. Atmosféru, jak prostorovou tak emoční, lze nahradit i hudbou.

Vzájemné působení složek zvukové skladby by mělo tvořit ucelenou představu o ději, pohybu postav, prostředí atd. Důležité je, aby všechny složky byly ve správném poměru a měly odpovídající barvu a charakter.

Pokud chceme znázornit rvačku v baru, použijeme všechny složky zvukové skladby najednou. Uslyšíme vzájemné nadávky hlavních postav, poté citoslovce ostatních členů šarvátky. Ruchy úderů, rozbíjení skla nebo dřevěných stoliček. Hudba může být vnitroobrazová nebo scénická. Atmosférou donastavíme celkové prostředí, velikost baru, počet přítomných a podobně.

Určité scény, jako například rvačky, bitvy, scény na tržištích nebo rušných místech jsou na vytvoření ruchových informací složitější. Vyžadují více popisných zvuků a hustější atmosféru. Díky tomu se scéna může stát nesrozumitelná. Poté se musí nějaké zvuky vyřadit, změnit jejich načasování nebo silně potlačit. Této vlastnosti se dá také využít, pro znázornění paniky nebo chaosu. Můžeme takto také částečně vytvořit gradaci. V určitých případech se dá použít i kontrapunkt.

Některé akce nebo děje se mohou zvukově uvést ještě předtím než, k nim dojde. K tomuto se využívá akustické paměti posluchače. Je schopen si pod kombinací určitých zvuků představit situaci, kterou má s těmito zvuky spojenou. Tímto v posluchači vyvoláme očekávání.

Například situace havárie automobilu. Je uvedena troubením klaksonu, poté pískáním pneumatik. Podle těchto informací posluchač vytuší, že se jedná o srážku a bude očekávat náraz, rozbití skla, křik a možná i zvuk sirény záchranky.

Pokud chceme dějové prostředí zvukovým způsobem uvést a popsat, zvolíme k tomu ruchy a atmosféru pro toto prostředí typické. Tyto ruchy však nemusí znít dokola v celém obraze. Postačí, když tyto zvuky prostředí pouze uvedou a poté bude znít pouze atmosféra. Typické ruchy použijeme znovu pouze v případě, že chceme dané prostředí připomenout nebo se do něj znovu vracíme.

Když se například obraz odehrává na dvorku vesnické usedlosti, uvedeme toho prostředí například štěkotem psa a kvokáním slepic, ale v momentě, kdy na scénu přijdou postavy a začnou mluvit, byl by štěkot psa rušivý. Občas může zaznít například psi zakňučení nebo kokrhání kohouta, ideálně mezi dialogy.

5 TVORBA ZVUKOVÉ SCÉNY

Pro správnou orientaci diváka v rozhlasovém prostoru je potřeba vytvořit zvukový prostor, ve kterém se bude děj hry odehrávat a bude jím ohraničen podobně jako mizanscéna ve filmu nebo divadle. V tomto prostoru si určíme zvukové centrum. Je to bod, ve kterém se nachází posluchač a ze kterého je řešena realizace zvuku prostoru, herců, akce atd. Tento bod je většinou statický ale může být i pohyblivý. Například pokud někoho sledujeme nebo se přesouváme s postavou z místnosti do místnosti. Postavy se od zvukového centra vzdalují a přibližují, mohou se od tohoto bodu i otočit. Všechny tyto aspekty musíme ve zvuku akceptovat. Ideální pro posluchače pohyblivého zvukového centra je, pokud postava vydává nějaký zvuk, jsou-li např. neustále slyšet kroky, mluva atd. Postavy ve zvukovém prostoru musí být slyšet, aby se posluchač nedomníval, že se ztratily. ^[1; s. 163-164]

Zvuková scéna musí počítat s akustickými vlastnostmi daného prostoru a musí je aplikovat na všechny složky zvukové skladby, které se v daném prostoru nacházejí. Zvláštní případ této vlastnosti nastává, pokud postava přechází z jednoho prostředí do druhého.

Např. přechod z exteriéru do interiéru, z koupelny do ložnice, nastoupení do auta atd.

Panoramatické efekty se v rozhlase využívají jen v malé míře. Příliš se nerozlišuje, zda postava odešla doprava či doleva. Využívá se pouze hloubky, vzdálenosti prostoru. Pokud bychom použili zvukovou panoramu na nějaký dramaturgicky důležitý zvuk, někteří posluchači by mohli být o tuto informaci ochuzeni. Starší rozhlasové přijímače jsou mono. Pokud posluchač poslouchá sice na přijímači, který je stereo ale má membrány panoramy blízko sebe, panoramatický zvuk nebude mít na posluchače efekt, splyne zase v mono. Jediná možnost vnímání panoramy je pomocí sluchátek nebo reprobeden umístěných dále od sebe, například v autě nebo na hi-fi věži. Stereo zvuk se používá pouze v hudbě a atmosférách.

ZÁVĚR

V mé bakalářské práci, která byla na téma dramaturgie rozhlasových her, jsem psal především o dramaturgickém použití složek zvukové skladby a jejich vzájemném působení. Také jsem rozebíral problematiku realizace rozhlasového dramatu. V neposlední řadě jsem rozebral princip vytvoření zvukové scény.

Díky této práci jsem si utřídil své nynější vědomosti a naučil jsem se množství nových věcí, které mohu využít v realizaci různých audiovizuálních děl. Získal jsem cenné kontakty, zkušenosti a informace, které mi pomohou v budoucnu.

Doufám, že tato práce pomůže studentům zvukové skladby k získání informací o základní problematice tvorby rozhlasových her a také že umožní zvukovým laikům nastínit princip dramatického fungování rozhlasového dramatu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BOUČEK, Zdeněk; ROTTENBERG, Ivo. ABC lovce zvuku. Praha: Práce, 1974. 240 s.
- [2] BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2006. 150 s. ISBN 80-7331-010-4.
- [3] CZECH, Jan. O rozhlasové hře. 1. vydání. Praha: Panorama, 1987. 192 s
- [4] Kolektiv autorů. Československý rozhlas, neviditelné herectví. Praha: Prolog, 1982. 195 s.
- [5] KUBÁT, Karel. Zvukař amatér. Praha: SNTL, 1977. 278 s.
- [6] PERKNER, Stanislav; HYVNAR, Jan. Řeč dramatu. Praha: Horizont, 1987. 306 s.
- [7] SVOBODA, Karel. Zvuková stránka slovesného díla. Praha: Karel Voleský, 1944. 39 s.
- [8] SULSOV, N.B. Zvuk a sluch. Praha: Naše vojsko, 1952. 54 s.
- [9] VLACHÝ, Václav. Praxe zvukové techniky. Praha: Muzikus, 2002. 257 s.
ISBN 978-80-86253-46-5
- [10] Jak se dělá vysílání. In: Portál Českého rozhlasu [online]. 2013. [cit. 2014-4-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.pribehrozhlasu.cz/jak-se-dela-vysilani/hra>>.

[11] Hosti radiožurnálu – Markéta Jahodová. In: Portál ČRO Radiožurnál [online]. 2013. [cit. 2014-4-28]. Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/host/_zprava/1296043>.

[12] Hosti radiožurnálu – Jan Vedral. In: Portál ČRO Radiožurnál [online]. 2013. [cit. 2014-4-28]. Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/host/_zprava/jan-vedral-rozhlasova-hra-musi-byt-psana-usima-1163230>.

[13] Hosti radiožurnálu – Hana Kofránková. In: Portál ČRO Radiožurnál [online]. 2013. [cit. 2014-4-28]. Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/host/_zprava/hana-kofrankova-pri-nataceni-rozhlasovych-her-potrebuje-dech-a-sepot-1174552>.

[14] Theremin. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. 2013. [cit. 2014-4-27]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Theremin>>.

[15] Neumann U87. In: Neumann.Berlin [online]. 2013. [cit. 2014-4-10]. Dostupné z WWW: <https://www.neumann.com/?lang=en&id=current_microphones&cid=u87_data>.

[16] Bohumír Brunclík. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. 2013. [cit. 2014-4-27]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Bohumír_Brunclík>.

[17] Ozvučování filmových scén (1964). In: Youtube.com [online]. 2014. [cit. 2014-3-17]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=k8oePfNm74&feature=youtu.be>>.

[18] Wilhelm scream. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. 2014. [cit. 2014-3-17]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_scream>.

[19] The Wilhelm Scream Compilation. In: Youtube.com [online]. 2006. [cit. 2014-3-17]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=cdbYsoEasio>>.

[20] Hobit videodeník #9 Efekty. In: Youtube.com [online]. 2012. [cit. 2014-3-18]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=XcDGpoYYgrQ>>.

[21] Syntezátor. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. 2013. [cit. 2014-3-17]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Syntezátor>>.

[22] Jak vzniká dobrá rozhlasová hra?. In: Týdeník rozhlas [online]. 2011. [cit. 2014-2-2]. Dostupné z WWW: <http://www.radioservis-as.cz/archiv11/16_11/16_tema.htm>.