

Analýza zvukové dramaturgie akčních scén z hraných filmů různých žánrů současné kinematografie

Jiří Hloušek

Bakalářská práce
2015/2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jiří Hloušek
Osobní číslo: K13263
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Audiovizuální tvorba – Zvuková skladba
Forma studia: prezenční

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Analýza zvukové dramaturgie akčních scén z filmů různých žánrů.

2. Praktická část:
Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl,
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. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce

na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" 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 a 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

GORMLEY, Paul. The new-brutality film: race and affect in contemporary Hollywood cinema. 1st pub. Bristol: Intellect, 2005, 220 s. ISBN 1-84150-119-0.

SONNENSCHNEIN, David. Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. Studio City, California: Michael Wiese Productions, c2001, xxiii, 245 s. ISBN 0-941188-26-4.

POLEDŇÁK, Ivan. Hudba jako problém estetiky. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2006, 287 s. ISBN 80-246-1215-1.

MELKA, Alois. Základy experimentální psychoakustiky. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005, 327 s. Akustická knihovna Zvukového studia Hudební fakulty AMU. ISBN 80-7331-043-0.

FRANĚK, Marek. Hudební psychologie. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2005, 238 s. ISBN 80-246-0965-7.

SYROVÝ, Václav. Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby. 2., dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2014, 317 s. Akustická knihovna Zvukového studia Hudební fakulty AMU. ISBN 978-80-7331-323-4.

PTÁČKOVÁ, Brigita (ed.). Žánr ve filmu. Vyd. 1. Praha: Národní filmový archiv, 2004, 179 s. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-116-1.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Pavel Hruďa**

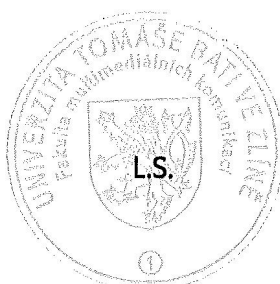
Ateliér Audiovize


Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2015**

Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruďa
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 užít 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 1. 12. 2015

JIRÍ HLOUŠEK 
.....
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 nevydělečně 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 nahlížení 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 výpisy, 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, užije-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 vzdělávacího 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). Odpírá-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 užít 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 výdělku 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá analýzou zvukové dramaturgie akčních scén ve filmech různých žánrů současné kinematografie. První část pojednává a přístupu ke zvukové analýze obecně a o zvolení ideální analytické metody pro případ akčních scén. Druhá část se pak věnuje akčnímu filmu, jeho subžánrům a konkrétním analýzám.

Klíčová slova: analýza, zvuková dramaturgie, akční film, akční scéna

ABSTRACT

This work deals with analyzes of sound design of action scenes in films of different genres in current time. The first part is about sound analysis and choosing ideal analytical method for action scenes. The second part is devoted to action movie, action sub-genres and specific analyzes.

Keywords: analysis, sound design, action movie, action scene

Prostřednictvím této práce bych chtěl poděkovat vedoucímu mé práce MgA. Pavlu Hrudovi za velice trpělivý přístup a jeho rady. Dále bych chtěl poděkovat Matějovi Mikulovi a BcA. Josefu Benešovi za konzultace při vzniku této práce. Nakonec pak své rodině a přátelům za podporu v momentech, kdy to se mnou nebylo lehké.

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

OBSAH

ÚVOD	8
1 ZVOLENÍ PŘÍSTUPU ZVUKOVÉ ANALÝZY PRO PŘÍPAD AKČNÍCH SCÉN	9
1.1 ZÁKLADNÍ ROZDĚLENÍ A FUNKCE ZVUKOVÉ SLOŽKY VE FILMU	9
1.1.1 Mluvené slovo	9
1.1.2 Hudba	9
1.1.3 Ruchy	10
1.1.4 Atmosféry	10
1.1.5 Filmové ticho	11
1.2 VLASTNOSTI SLOŽEK ZVUKU A PRÁCE S NIMI	11
1.3 ZVOLENÝ PŘÍSTUP KE ZVUKOVÉ ANALÝZE PRO PŘÍPAD AKČNÍCH SCÉN	13
1.3.1 Metodická pravidla	13
1.3.2 Analytické otázky	13
2 ZVUKOVÁ ANALÝZA AKČNÍCH SCÉN HRANÝCH FILMŮ RŮZNÝCH ŽÁNŘŮ SOUČASNÉ KINEMATOGRAFIE	14
2.1 AKČNÍ FILM	14
2.1.1 Akční scéna	14
2.2 SUBŽÁNRY AKČNÍHO FILMU	15
2.2.1 Realistické akční filmy	15
2.2.1.1 Analýza akční scény z filmu The Expendables (2010)	16
2.2.2 Akční katastrofické filmy	17
2.2.2.1 Analýza akční scény z filmu 2012 (2009)	17
2.2.3 Bojové filmy	19
2.2.3.1 Analýza akční scény z filmu Kill Bill 2 (2004)	19
2.2.4 Akční horor	21
2.2.4.1 Analýza akční scény z filmu Resident Evil: Afterlife (2010)	21
2.2.5 Akční fantasy	23
2.2.5.1 Analýza akční scény z filmu The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - Extended edition (2001)	23
2.2.6 Akční sci-fi	25
2.2.6.1 Analýza akční scény z filmu Edge of Tomorrow (2014)	26
2.2.7 Superhrdinské filmy	27
2.2.7.1 Analýza akční scény z filmu Avengers: Age of Ultron (2015)	28
ZÁVĚR	30
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	31

ÚVOD

Akční scény ve filmu mě fascinovaly už od doby, kdy jsem jako malý sledoval televizní vysílání. Vždy jsem se těšil až uvidím nějaký nevídaný výkon hrdinů, v boji na život a na smrt. Věřil jsem, že tito hrdinové někde venku existují a chtěl jsem je potkat. Teď už, ale vím, že akční scéna i celé audiovizuální dílo jsou fiktivní záležitostí a hrou na diváka. To, ale nemění nic na tom, že tato fascinace souboji u mě přetrvala dodnes. Myslím, že patřím mezi velkou skupinu lidí, kteří od filmu očekávají primárně zábavu a odpočinek od stereotypní reality, což pro mně osobně, je právě akční film.

Při svém studiu filmového zvuku jsem začal přemýšlet nad myšlenkou, jakým způsobem je u akčních scén řešena zvuková dramaturgie. V tu chvíli mi v hlavě naskočilo nespočet otázek souvisejících s tímto tématem. Tou nejzásadnější pro mně, ale byla otázka, v čem se akční scény od sebe liší. Proč akční scéna z jednoho filmu působí jinak než podobná scéna z filmu jiného? Čím to je, že u jednoho souboje se bojím a u jiného směju? Jak to, že můžou vyvolat různé pocity a emoce, když jde „pouze“ o znázornění akce a násilí?

Tato práce je mojí úvahou nad těmito otázkami. Pochopil jsem, že to jak akční scéna na diváka působí, tkví hlavně ve zvukovém ztvárnění toho, co se v obraze děje. Rozhodl jsem se tedy zjistit, zda se tyto scény dají rozdělit do kategorií na základě zvukové dramaturgie. Pro svůj výzkum jsem zvolil současnou kinematografii, vzhledem k digitálním technologiím, které umožňují věrně zobrazit jakékoli akční dění. A také z důvodu, že historii akčního filmu a jeho vývoj, určitě rozebírali mnozí filmový analytici přede mnou.

V první části se budu zabývat zvukovou analýzou obecně. Nastíním zde, co zvuková složka filmu obsahuje a jaké vlastnosti daných elementů jsou důležité pro práci s filmovým zvukem. Výstupem této kapitoly je zvolení vhodné analytické metody pro případ zvukové dramaturgie akčních scén a rozdílů, které se zde vyskytují. Druhá část se věnuje rozdělení akčních scén tak, abychom pouze na základě poslechu zvukové stopy scény, byli schopni zjistit, o jakou kategorii se jedná. Pomocí zvukové analýzy konkrétních akčních scén, poté dokazují své tvrzení o rozdělení a zároveň zkoumám jejich dramaturgii. Analýzy také obsahují popis zajímavých ruchů, kde za základě poslechu odhadují, z čeho jsou vytvořené.

Práci dělám především sám pro sebe, abych se obohatil a byl schopen aplikovat své poznatky v praxi. Analýzy budou tedy mojí interpretací divákovy pocity, a tudíž se nedají považovat za obecně platná pravidla. Do budoucna se chci tvorbě zvukové dramaturgie akčních scén věnovat, a proto je pro mě důležité zjistit, v čem je „zakopaný pes“.

1 ZVOLENÍ PŘÍSTUPU ZVUKOVÉ ANALÝZY PRO PŘÍPAD AKČNÍCH SCÉN

Audiovizuální dílo můžeme rozdělit do čtyř kategorií ^[1], ze kterých se skládá. Je to **mizanscéna** (vše, co vidíme v obraze, takzvaně před kamerou), **kamera** (například velikosti jednotlivých záběrů, kamerové pohyby nebo hloubka ostrosti obrazu), **střih** (skládání jednotlivých záběrů za sebe do ucelené formy) a **zvuk**. Abych mohl analyzovat zvukovou složku, musím nejprve vědět, co zvuková složka obsahuje a jaké jsou vlastnosti těchto prvků. U filmu je to **mluvené slovo**, **hudba**, **ruchy**, **atmosféry** a **filmové ticho**. Každá z těchto kategorií má své funkce a práce s nimi je velice důležitá pro celkové vnímání audiovizuálního díla, podpoření obrazu a vyvolání emocí u diváka. Jak pronesl George Lucas: „Zvuk je polovina zážitku.“ ^[9]

1.1 Základní rozdělení a funkce zvukové složky ve filmu

Toto rozdělení obsahuje veškeré prvky zvukové složky, které pomocí sluchu můžeme ve filmu zaznamenat.

1.1.1 Mluvené slovo

Mluvené slovo odpradávná funguje jako komunikace mezi lidmi. Ve filmu je tomu stejně. Zpravidla posouvá děj a dá se uplatnit v mnoha různých podobách. Nejzásadnější z nich jsou dialogy a komentáře. **Dialog** je rozhovor jednajících postav. Zkrátka to, co se nám pod pojmem mluvené slovo vybaví jako první. **Komentář** (voiceover) už je trochu specifitější formou této kategorie. Je to prvek, který pomocí řeči popisuje, vysvětluje a přidává informace k dané zobrazované situaci. Většinou se jedná o nezávislého objektivního vypravěče, takzvaně mimo obraz. ^[2]

1.1.2 Hudba

Filmová hudba, tedy hudba v audiovizuálním díle, často nese emoci a utváří celkovou atmosféru snímku. Základní rozdělení je podle původu hudby nebo pozice vůči obrazu. Co se týče původu, hudba může být buď **původní** (originální), což znamená vytvořená přímo

pro dané dílo. Většinou je komponovaná na míru požadavkům režiséra, ale může být i improvizovaná, pokud to tak tvůrcům vyhovuje. Druhou možností je pracovat s hudbou **převzatou** neboli skladbou již vytvořenou v minulosti pro jiné účely. Tuto hudbu buď můžeme vzít jak je a použít nebo ji můžeme znovu nahrát, například kvůli přizpůsobení pro daný projekt. Dalším rozdělení je v rámci pozice vůči obrazu. Tady mluvíme o hudbě **diegetické** (vnitrozáběrové, reálné), kde hudba vychází z dění v obraze a je jeho součástí a hudbě **nediegetické** (mimoobrazové, průvodní), kde je hudba připojená k obrazu jakoby zvnějšku. ^[2]

1.1.3 Ruchy

Poslední kategorií filmovém zvuku jsou ruchy. Tato část zvukové složky definuje všechny ostatní zvuky, které se ve filmu mohou objevit a tvoří velký podíl na celkovém působení díla na diváka. Ruchy podle jejich vzniku dělíme na **přirozené** (odsnímané zvuky z reálného prostředí) a **uměle vytvořené** (transformací zvukového vzorku). Důležité rozdělení je podle podoby a vztahu k obrazu. Jsou to ruchy reálné a stylizované. **Reálné ruchy** jsou takové ruchy, které odkazují k reálnému zdroji zvuku, tak jak ho známe a jak jsme na něj zvyklí z běžného života. Oproti tomu **ruchy stylizované** jsou ruchy, které jsou záměrně upravené k ozvláštňení reality nebo k vytvoření iluzorního světa. Ruchy lze ještě rozdělit na **synchronní** (snímané přímo na filmovém place s hereckou akcí), **asynchronní** (nahrávané bez obrazu a dodané v postprodukční fázi), **postsynchronní** (nahrávané v postprodukci přímo na obraz) a ruchy **archivní** (stejně jako u hudby, existují ruchové banky, ze kterých můžeme čerpat nespočet nahraných zvuků již z minulosti a využít je pro tvorbu zvukové postprodukce). ^{[2] [4]}

1.1.4 Atmosféry

Zvukové atmosféry bychom mohli zahrnout do kategorie ruchů. Jelikož, ale mají ve filmu zásadní funkci, rozhodl jsem se je zařadit mezi ostatní prvky samostatně. Jedná se o zvukovou stopu obsahující nespočet ruchů, které dohromady tvoří atmosféru filmového prostředí. S jejich pomocí můžeme definovat prostor, ve kterém se děj odehrává nebo například čas či historické období. ^[2]

1.1.5 Filmové ticho

Filmové ticho je zde uvedeno, protože je důležitým dramaturgickým prvkem, nejedná se ale o samostatnou kategorii. Jedná se o určitou formu zvuku, kdy v daný moment jakoby nic neslyšíme, takzvané **uprázdňení zvukového proudu**.^[2]

1.2 Vlastnosti složek zvuku a práce s nimi

Dalšími parametry pro analýzu zvukové dramaturgie ve filmu jsou vlastnosti použitých zvuků a práce s nimi v závislosti na jejich působení na diváka. Film jako takový je uměleckým dílem stejně jako malba, socha nebo třeba báseň. Je to promyšlený celek, kde každý použitý prvek má své místo a funkci. Pokud mluvíme o zvukové složce filmu, hovoříme o **zvukové dramaturgii**. Je to proces, kterým se zabývá **zvukový mistr**^[3], jehož prací je pomocí zvuku vytvářet emoce, předávat informace a uspořádáním všech zvukových elementů vytvořit plynulou **zvukovou skladbu** neboli kompozici. Výsledkem potom je, že divák zvukovým doprovodem filmu není rušen od obrazu a nechává ho na sebe působit spíše podvědomě. Jak kdysi pronesl můj dobrý kamarád a kolega Josef Beneš: „Dobrý zvuk u filmu se pozná tak, že není slyšet.“

U tvorby **koncepce filmu** se musíme rozhodnout jak má dílo působit jako celek. Zda má být temný, děsivý nebo naopak vlídný či veselý, jestli má diváka bavit, šokovat nebo poučovat a tak dále. To všechno jsou parametry pomocí, kterých se režisér rozhoduje jaké vyjadřovací prostředky ve svém filmu použije. Způsobů jak využívat elementy zvukové dramaturgie je mnoho, proto je důležité si na prvopočátku uvědomit, co jako autor chci říci a na základě toho zvolit vhodnou metodu zvukového vyjádření. Volbu zvukových prostředků do jisté míry definuje už žánr díla. Pokud se bavíme o akčním filmu, můžeme si být skoro jistí, že se ve zvukovém plánu dočkáme více či méně stylizovaných ruchů nebo dramatické hudby.^[3]

Filmová hudba je jednoznačně největším nositelem emoce ve zvukové složce. Jen poslechem skladeb jsme schopni vydedukovat jak se asi hrdina v daný moment cítí nebo jakou má náladu atmosféra kolem něj. Toho jsme schopni docílit vhodnou volbou nástrojů a jejich charakteru a celkovou kompozicí skladby. Podle temporytmu hudby jsme zase schopni například určit, zda jde o scénu spíše o pocitu nebo o akci.^[2]

Ruchy jsou ve zvuku, hned po mluveném slově, největším nositelem informace. Využíváme je ke zvukovému vyjádření toho, co hrdina právě dělá nebo toho, co se děje kolem něj. Opět zde můžeme využít řadu možností jak s ruchy zacházet. Například pokud mají napodobovat realitu našeho světa, snažíme se, aby ruch daného objektu, byl co nejvíce podobný ruchu, který divák zná z běžného prostředí. Můžeme, ale samozřejmě chtít, aby to tak na diváka nepůsobilo. Potom přichází na řadu **stylizace**. Jde o upravení zvuku do podoby, aby vyvolal pocit, že není úplně běžný nebo můžeme vytvořit ruchy, které divák ještě neslyšel a nemá je spojené s ničím, co zná. Další možností je například vyměnit daný ruch za nějaký jiný, který divák nebude čekat (například pro zesměšnění situace). S tím také souvisí jaký **charakter** ruch má. Zda je nám na poslech příjemný či nepříjemný, zda sedí do prostoru, ve kterém se zdroj zvuku nachází, zda je srozumitelný a tak dále. ^[2]

Velice důležitým pojmem je **zvukový mix**. U filmu má zvukový mistr za úkol takzvaně smíchat všechny zvukové elementy do jedné výsledné vícekanálové stopy. Jelikož člověk vnímá sluchem celé prostředí, ne jen jeho část (tak jak je tomu u zraku), musí být zvukový mix plynulý. Pokud tomu tak není, zní nepřirozeně a divák to vycítí a směřuje svojí pozornost jinam než k obrazu na plátně, což je v drtivé většině případů nežádoucí. Způsobů jak docílit plynulosti je několik. V první řadě jde o **vyrovnání hlasitostí** všech prvků v jistém dynamickém rozsahu tak, aby jsme neměli pocit, že něco hraje příliš potichu nebo naopak moc nahlas. Dalšími možnostmi, které se používají jsou **zvukové přechody** jako je například **prolínání** (stopy, které se překrývají se plynule vymění) nebo **zvukový můstek**, který slouží pro plynulý přechod mezi dvěma různými obrazy (zvuk z předchozího obrazu nám dohrává ještě na začátku následujícího nebo naopak zvuk z následujícího obrazu začne již na konci toho předchozího). U **vícekanálového zvuku** je také velice důležitá práce s **panoramou**, která nám pomáhá definovat **filmový prostor**. Například pokud nám ruch zahraje z levého kanálu víme, že se akce spojená s tímto ruchem odehrává v levé části obrazu nebo vlevo mimo obraz. Kreativní částí finálního mixu zvuku je rozhodnutí, co ve kterém momentu zahraje a co bude potlačeno. Například pokud v obraze vidíme výbuch, nemusí to znamenat, že ho zákonitě i uslyšíme. Můžeme například nechat hrát pouze hudbu nebo nenechat zahrát vůbec nic. Záleží jen na nás, na co chceme, aby se divák v danou chvíli soustředil a jaký pocit mu chceme navodit. ^{[2][3]}

1.3 Zvolený přístup ke zvukové analýze pro případ akčních scén

Obecně vzato, **schéma** k analýze musí být **snadno pochopitelné a aplikovatelné**. Moje analýza je vytvořená tak, aby byla schopná na základě vstupních informací rozlišit o jaký žánr se jedná a jaké prvky daný žánr odlišují od těch ostatních. Jak jsem již zmínil, filmový zvuk má samozřejmě své kategorie a vlastnosti se kterými pracuje a které se dají analyzovat, nicméně nějaká úplně obecná kuchařka jak to provádět není. Přístupy k analýze zvuku se liší člověk od člověka, názor od názoru a samozřejmě se vztahem k danému materiálu určenému k pozorování. Chci, aby mé výklady jednotlivých scén byly jasné a čitelné a proto se snažím nezabíhat do přílišné terminologie. Ideálním způsobem pro zvolení daného schéma je načíst ve filmové literatuře použité metody a výsledky těchto metod. Poté je zkombinovat do modelu, který nejlépe vyhovuje pro vaši práci a pokrývá všechny složky zvukové dramaturgie, které potřebujete analyzovat pro co nejrelevantnější výsledek. ^{[1][4]}

Můj systém obsahuje metodická pravidla a analytické otázky.

1.3.1 Metodická pravidla

- 1) Výběr filmu jako ideálního příkladu pro daný žánr.
- 2) Vyhledání všech akčních scén daného filmu a výběr jedné, která nejlépe charakterizuje daný žánr v rámci zvukové složky.
- 3) Zvuk a obraz.
Sledování scény bez zvuku. Poslech zvuku bez obrazu. Vnímání scény jako celku.
- 4) Užití asociací, popsaní zvuku slovy ^[5].

1.3.2 Analytické otázky

- 1) Jakým způsobem je tvořený zvukový mix?
- 2) Jaké ruchy a atmosféry se zde vyskytují?
- 3) Jakým způsobem je použita hudba?
- 4) Jak se pracuje s temporytmem scény?
- 5) Co je typickým prvkem daného žánru?

2 ZVUKOVÁ ANALÝZA AKČNÍCH SCÉN HRANÝCH FILMŮ RŮZNÝCH ŽÁNŘŮ SOUČASNÉ KINEMATOGRAFIE

V této kapitole se budu věnovat žánru současného akčního filmu. Nejprve si definuji akční film a akční scénu, proto abych posléze mohl její obsah, co nejlépe rozklíčovat na konkrétních příkladech.

2.1 Akční film

O **filmovém žánru** a i o žánru obecně můžeme říct, že je to víceméně **stálý soubor formálních a obsahových prostředků** v rámci daného díla ^[6]. Jednoduše řečeno, pokud chceme vytvořit žánrové dílo, předkládáme divákovi ucelenou formu s vlastnostmi, které je schopen na základě svých zkušeností z minulosti předpokládat.

Konkrétně **akční film** je vystavěn na napětí a akčním dění v obraze. Dá se říct, že je protikladem dialogových filmů ^[7]. Příběh má velice rychlé tempo, kterému dominují automobilové honičky, souboje, přestřelky, efektní výbuchy, destrukce a další formy prezentace násilí. Hrdinou je většinou postava, která bere spravedlnost do svých rukou a jde bojovat proti nepravě svými skoro nadlidskými schopnostmi.

Akční film, který má svůj hlavní původ v americkém westernu (i když se prvky akčního filmu dají vystopovat ještě do hlubší minulosti ^[10]), můžeme zařadit mezi takzvané **mega-žánry** ^[7], což jsou kombinace základních filmových žánrů v mnoha různých variacích. Pravdou je, že v současné době jsou žánry natolik smíšené a propletené, že tvorba čistých žánrových filmů je spíše ojedinělá.

2.1.1 Akční scéna

To, co činí akční film akčním filmem, je akční scéna. Každá scéna obecně, je vlastně krátkým příběhem, který má začátek, střed a konec ^[7]. V případě akční scény je to v drtivé většině případů konflikt mezi zúčastněnými silami, který se stává bojem o přežití. Úplně jednoduše se to dá říct takto: síly se nejprve střetnou, poté se spolu utkají a nakonec jedna ze stran vítězí či prohrává nebo mizí do bezpečí.

Akční scéna většinou zobrazuje pouze akci a neposouvá příběh. Má velice rychlou stříhovou skladbu a krátké záběry, kolikrát až na samé hranici jejich čitelnosti. Pracuje, ale i například se zpomalenými záběry či takzvaným bullet time ^[8] (extrémně zpomalené záběry, kde můžeme vidět třeba i letící kulku). Z hlediska zvuku je nutné si uvědomit, že je celá akční scéna **fiktivní záležitostí** a proto všechny ruchy, které slyšíme jsou dodané až v postprodukcí. Většina akčních scén neobsahuje dialogy. Hudba a ruchy se zde stávají hlavním zvukovým prostředkem a jsou nositelem informace i emocí. Z toho všeho plyne, že práce s temporytmem scény, jak ve stříhu tak ve zvuku, je velice důležitá pro celkový výsledek a divákův požitek z akce.

2.2 Subžánry akčního filmu

Pokud se bavíme o subžánrech akčního filmu ^[11], můžeme teoreticky říct, že jakmile vložíme akční scénu do jakéhokoli žánru filmu, stává se akčním subžánrem. Jelikož jich může být nespočet, pokusil jsem se tedy vybrat takové subžánry, které se významně liší ve zvukové dramaturgii a rozřadit je podle toho, co zvuková složka obsahuje. Předpokladem pro rozdělení, je pokrytí všech možností ruchů, které ve filmu jako takovém můžeme zaznamenat nebo míra jejich stylizace.

2.2.1 Realistické akční filmy

Do této kategorie jsem se rozhodl zařadit filmy s **minimální mírou stylizace**. Respektive takové filmy, u kterých se tvůrci snaží divákovi navodit pocit reality, kterou zná z běžného života. Akční scény zde obsahují přestřelky, automobilové honičky a výbuchy. Můžeme sem zařadit například **klasické akční filmy z 80. a 90. let** ^[10] jako je **série filmů Rambo** se Sylvesterem Stallonem v hlavní roli, film s prvky akční komedie **Commando** (1985) s Arnoldem Schwarzeneggerem nebo z těch současných, sérii filmů **The Expendables** či snímek **John Wick** (2014) s Keanu Reevsem. Rozhodně sem také patří takzvané **špionské filmy** (Spy films), jejichž hlavním představitelem je celá **série Jamese Bonda** nebo například **trilogie agenta Bourna** s Mattem Damonem. Dále to potom jsou **akční thriller**y, **válečné filmy**, ale i **filmy historické** a **dobové** (historickým zbraním, se ale budu spíše věnovat v kategorii akční fantasy). ^[11]

2.2.1.1 Analýza akční scény z filmu *The Expendables* (2010) ^[12]

(1:22:12 - 1:29:29, stereo)

Film **The Expendables** svým zpracováním i hereckým obsazením připomíná slavné akční filmy z éry 80. a 90. let. Příběh vypráví o skupině zabijáků z povolání a jejich misi zneškodnit nebezpečného diktátora, jejich vzdoru proti manipulaci a záchraně rukojmích z nedobytné pevnosti. Akční scéna, kterou jsem zvolil k analýze se nachází na konci filmu a je akčním finále celého snímku.

Celá scéna začíná zastřelením diktátora během proslovu na balkóně jeho pevnosti. Zabíjí ho gangster, který se snaží převzít vládu nad tímto územím. Vypukne přestřelka uvnitř budovy a gangster si bere rukojmí a snaží se utéct. Prvním výstřelem zde začíná krátký dramatický hudební motiv, který graduje v průběhu přestřelky až do momentu, kdy vidíme jak diktátor padá z balkonu dolů. V tu chvíli vše utichne. Po dobu letu postavy je zde využité filmové ticho pro dramatickост momentu a vyvolání otázky, co bude následovat. S tímto prvkem se ve scéně pracuje často.

Spadnutí mrtvého těla je podpořené ruchem tupého dopadu velkého objektu, což navozuje pocit reálné situace. Nádvoří před budovou je plné diktátorových vojáků a ozbrojených následovníků, proto těsně po dopadu začínají všichni střílet. Zde se rozvíjí nenápadný hudební motiv, který spíše jen doplňuje atmosféru střelby zbraní a svištění kulek, na kterých v tento moment zvuk filmu stojí a to až do chvíle, kdy se hrdinové rozhodnou vyhodit budovu do povětří. Tento motiv se zesílí až těsně před výbuchem, což navozuje pocit očekávání. Následuje ohromný výbuch rozprostřený do celého spektra panoramy. Výbuch je v tuto chvíli jediným zvukovým prvkem. Je složený z mnoha různých malých výbuchů, dopadů balvanů či sypání hlíny. Později se přidává atmosféra křičících vojáků, což navozuje pocit další blížící se akce. Skupina zabijáků vybíhá ze základů budovy s podporou heroické dramatické hudby, která ovšem jde rychle do pozadí a střídá ji neuvěřitelně dlouhá série střelby a výbuchů různého charakteru. Hudební motiv se zde moc neprosazuje a je tak jednolitý a dlouhý, že působí jako kdyby neměl nikdy skočit. Stejně tak výbuchy i střelba nejsou ničím zvlášť zajímavé. Postupem času začínají diváka nudit a je pro něj těžké si v této chvíli udržet pozornost. Nicméně charakterem použitých ruchů to v divákovi minimálně vyvolá pocit nekonečného reálného bitevního pole. Tato akční jízda je ukončena opět velkolepým výbuchem, před kterým hudba mírně vygraduje.

Následuje pěstní souboj, u kterého je po zvukové stránce minimální míra stylizace. Údery jsou tupé, ale je z nich cítit jejich síla. Znějí podobně jako když si přes oblečení dáte ránu pěstí do břicha. Pro diváka znějí přirozeně a proto souboj vnímá realisticky. Celá akce končí rozpadem zbytků budovy a posledním obrovským výbuchem. Tvůrci této scény pracují s velkým množstvím reálně nahraných ruchů z našeho světa, s nenásilnými, skoro nic neříkajícími, hudebními motivy, které na sebe nepoutají pozornost a s opakovaným použitím filmového ticha. Těmito aspekty jsou schopni divákovi navodit pocit reality, kterou dobře zná ze svého okolí, dokáže se s ní lehce ztotožnit a uvěřit hrdinům, že jejich činy jsou možné.

2.2.2 Akční katastrofické filmy

Akční katastrofické filmy bychom mohli zařadit i do předchozí kategorie vzhledem k jejich hře na realitu. Rozhodl jsem se je zařadit zvláště z důvodu, že těmto filmům v akčních scénách nedominují konkrétní ruchy, tak jako je tomu u předchozí kategorií, ale **atmosféry** přírodních katastrof. Nejsou to tedy postavy, které bojují mezi sebou, ale postava či více postav, které čelí síle naší planety. Do této kategorie patří například filmy jako **2012** (2009), **The Day after tomorrow** (2004) nebo **San Andreas** (2015) s Dwaynem Johnsonem.

2.2.2.1 Analýza akční scény z filmu **2012** (2009) ^[13]

(44:48 - 47:56, stereo)

Film **2012** je filmem o teorii, kdy na základě gravitačního působení ve vesmíru a obrovské sluneční erupci, dojde k roztavení vnitřní části zeměkoule. To potom má za následek pohyb zemské kůry a tedy zemětřesení po celém povrchu planety s následnými ničivými vlnami tsunami. Scéna, kterou jsem vybral, je o prvním velkém zemětřesení a úniku postav v autě před touto ničivou silou.

Akce začíná v domě, který se celý třese a začíná se rozpadat. Rodina obývající tento dům je schovaná pod stolem a hlavní hrdina k nim z venku přibíhá a nutí je, aby se přesunuli k němu do auta. Už tady je po zvukové stránce krásně slyšet výborná práce s prostorem. Hlavní úlohu zde na sebe berou atmosféry prostředí, díky kterým si připadáme jako bychom tam doopravdy byli. Ruchy jsou zde rozloženy do celého spektra panoramy. Slyšíme

zde pnutí a praskot dřeva, drcení kamene, tříštění skla nebo i houkání alarmu aut zvenku. Abychom slyšeli nějaký ruch, který konkrétně vidíme v obraze, musí to být doopravdy velký objekt, který nám dopadne do obrazu. Jinak všechny běžné ruchy jsou potlačeny. Toto zvukové ztvárnění doplňuje roztrěsená kamera typická pro zobrazení zemětřesu.

Jakmile postavy nastoupí do auta, dům padá. Zvedne se oblak prachu podpořený zvukem větru. Poté následuje automobilová honička na život a na smrt s živelnou katastrofou. Sledujeme rychlou jízdu, kdy zvuk motoru pod nápoem okolních ruchů není skoro slyšet. Zem se rozpadá zvukem připomínajícím drcení kamene a přesýpaní hlíny. Tvůrci zde pracují i se zpomalenými záběry. Nejprve je to auto, které narazí do kusu zeminy a hned navazující skok auta s našimi postavami. Náráz je podpořen utichnutím všech okolních ruchů. V momentu, kdy auto narazí slyšíme zvuk ohýbání plechu s velkým dozvukem. Tento ruch se krásně prolne s křikem postav při výskoku auta. Celá zpomalená akce letu auta má dozvuk se stejným charakterem jako předchozí skřípění plechu a tím tvoří ideální zvukový přechod mezi těmito záběry. Oba dva záběry jsou navíc ještě propojené táhlým tónem pro zdůraznění zpomalení obrazu. Honička dále pokračuje ve velkém tempu. V obraze se toho děje tolik, že to divák ani nedokáže všechno zaznamenat. Jsou tu padající domy, mosty, auta létající vzduchem, výbuch benzínky i ječící lidé, panicky unikající pohromě. A to vše je i slyšet. Tento obrovský zvukový plán dává tvůrcům možnost nechat vyniknout jejich kreativitu. Na druhou stranu to je ale i velká zodpovědnost ve smyslu, co kdy v mixu nechají zahrát. Aby toho nebylo příliš moc ani málo. Každý ruch, který zde slyšíme má v panoramě stera své pečlivé umístění, tak aby každý zvuk zůstal čitelným i když si ho zrovna nemůžeme propojit s konkrétní akcí v obraze. Auto postupně projíždí bortící se město. Tato scéna končí průjezdem padajícího skleněného mrakodrapu. U pádu tohoto domu ruchaři použili jen zvuk padajících skleněných střepů a tak to nepůsobí úplně velkolepým ničivým dojmem. Při průjezdu vnitřkem domu vidíme bortící se sloupy a nábytek. Ve zvuku ovšem dominuje skřípění pneumatik. Je to z důvodu, aby se divák soustředil na vůz. Před finálním výjezdem či výskokem z mrakodrapu sledujeme bortící se dům zvenku. Dozní nám pneumatiky a my slyšíme pouze jemné dopadání malých skleněných střípků na zem. Krásný příklad funkce filmového ticha, kdy ve zvuku není skoro nic a my s napětím očekáváme, co se stane dál. Následně auto, se zvukem hlasitého tříštění skla, vyletí ven a tím scéna končí.

Celá akční scéna je naprosto bez hudby a proto temporytmus zde určuje pouze stíhání a poskládání ruchů za sebe. Co se týče charakteru ruchů, je slyšet, že se velmi dbalo na rozdíl

mezi tím jak ruchy znějí pokud sledujeme jízdu auta zvenku a nebo jsme uvnitř. Všechny tyto parametry jsou důležité pro diváka a jeho autentické vnímání reality a stejně tak pro tvůrce, kteří se o tento pocit reality ve svých filmech snaží.

2.2.3 Bojové filmy

Bojové filmy (Martial arts) jsou filmy, které jsou založené na zobrazování technik bojového umění a to převážně toho asijského. Velký podíl této kategorie nesou takzvané **kung-fu filmy** z Hong Kong action cinema ^[10], mezi jejichž hlavní herecké představitele patří Bruce Lee a Jackie Chan. Z Hollywoodu pak jako příklad můžeme uvést filmy **Kill Bill** (2003) a **Kill Bill 2** (2004) proslulého režiséra Quentina Tarantina s Umou Thurman v hlavní roli nebo filmy s Chuckem Norrisem. Této kategorii při soubojích dominuje **velká míra stylizace** ruchů ve svém typickém pleskavém znění. Těžko si představíme, že takto reálně zní úder pěsti do obličeje a proto se tyto filmy často pojí se žánrem komediálním. Násilí v těchto dílech má diváka jednoznačně bavit, rozhodně ne znechucovat nebo děsit, čemuž jsou samozřejmě přizpůsobeny užité vyjadřovací prvky filmové řeči.

2.2.3.1 Analýza akční scény z filmu *Kill Bill 2* (2004) ^[14]

(1:14:42 - 1:21:12, stereo)

Kill Bill 2 je pokračováním filmu *Kill Bill*. Tyto dva filmy fungují, jak zvlášť, tak jako jedno ucelené dílo a vypráví o hrdince, která se mstí svému bývalému týmu zabijáků za zradu a zabití jejího dítěte. Film je inspirovaný japonskou kulturou a proto obsahuje souboje se samurajskými meči, využívá asijských bojových umění a stylizace kung-fu filmů. Scéna, kterou jsem vybral je soubojem hlavní hrdinky s bývalou členkou gangu. Odehrává se v interiéru karavanu někde v poušti.

Již úvodní záběr souboje nám napoví, že jde o velkou míru stylizace a nadsázky. Vidíme jak se otevrou dveře karavanu, kterými hlavní hrdinka nepřirozeným způsobem doslova proletí nohama napřed a zasáhne protivnici do prsou. Akce je podpořena typickým větrným svistem pro zdůraznění pohybu, který se zde využívá velmi často v různých charakterových variacích v závislosti na velikosti letícího objektu. Podobným způsobem bývají například podpořené i rychlé pohyby kamery po ose (nájezd přímo proti objektu). Úvodní záběr je ještě podpořený táhlým hudebním tónem, který po úderu do protivnice je zakon-

čen dvojím zabubnováním. Tím se po dobu první části souboje můžeme s hudbou rozloučit. Maximálně nám občas zahraje nějaký gong nebo táhlý tón, který podpoří dané pohyby předmětů, se kterými se zde bojuje. To, že je souboj bez hudby, není v tomto případě vůbec na škodu, naopak, souboj potom působí velice syrově a je z něj cítit, že jde o život.

Tento souboj těžší pouze ze stylizovaných ruchů. A že jich je. Míra stylizace je místy doopravdy vtipná, jako například když hrdinka vezme anténu z televize a začne s ní protivnici švihat do obličeje. Pohyb antény je nahrazený ruchy biče s ozvěnou. Všechny ruchy pěstmi jsou, více či méně, pleskavého charakteru tak jako jsme u kung-fu filmů zvyklí. Stejně tak většina úderů je podpořená verbálním projevem bojovnic. Pokud slyšíme při útoku jak bojovnice zakřičí, vyvolá to v nás pocit, že do toho jde s plnou možnou silou. Jakmile se na scéně objeví samurajský meč a dominuje záběru, tak je slyšet. Je podpořený zvonivým kovovým zvukem i když se vůbec nehýbe. Na diváka to potom působí, jakože tento předmět je svým způsobem magický a velice ostrý. Zajímavým odkazem na japonskou kulturu je, když hrdinka dopadne na dřevěnou židli, která se pod nárazem celá rozpadne. Opěradlo židle je tvořeno dřevěnými tyčkami, které se rozsypou kolem a naráží o sebe. Klasický dřevěný zvuk tyček je zde nahrazen zvukem bambusové zvonkohry. Ve stereo mixu bych vypíchl moment, kdy se bojovnice rozeběhnou proti sobě, zasadí si navzájem úder a obě zase odletí každá na svou stranu. V tu chvíli se nám obraz rozdělí a my sledujeme dopad a následné válení se na zemi obou dvou účastnic, jedné vlevo, druhé v pravo. A stejně tak je to i ve zvuku. Díky rozdělení jednotlivých ruchů v rámci veliké panoramy jsme schopni rozlišit, které ruchy, ke které postavě patří.

V druhé části přichází na řadu samurajské meče. Finálnímu rozuzlení souboje předchází dialog účastnic, který zde funguje jako gradace celé situace. Rozhovor je podpořený dramatickou hudbou, zvonivým zvukem mečů a ke konci, rychlými střihy mezi obličejí postav. Divák by čekal, že souboj bude dlouhý a nelitostný, nicméně trvá jen malou chvíličku. Po prvním setkání mečů se jimi postavy o sebe opřou a my můžeme slyšet, trochu nepříjemný až strašidelný, zvuk dvou ostří drtících se mezi sebou. Situace vygraduje rychlými střihy mezi očima bojovnic a místo efektní bitvy samurajskými meči se hlavní hrdinka rozhodne vyjmout oko své protivnici. Tato akce je podpořená krásným masitým čvachtavým zvukem trochu připomínajícím vymačkávání šťávy z citronu nebo dýně. Na diváka to působí velice nechutným dojmem, což se od tvůrců tohoto filmu dá očekávat. Tato část drží, jak ve zvuku tak ve střihu, temporytmus gradující hudby, která končí vyjmutím oka.

Celé doznění akce je v nekončícím zoufalství slepé bojovnice, která neuvěřitelně šíleným způsobem křičí a válí se v agonii po zemi. Hlavní hrdinka zde ještě hodí oko na zem, s podporou dunivého zvuku dopadu, a rozšlápne je bosou nohou s krásně nechutným čvachtavým zvukem. Sebere si své věci a za jekotu poražené bojovnice otevírá dveře karavanu. Jakmile se dveře otevřou je to poprvé, co zde slyšíme atmosféru místa, ve kterém se děj odehrává. Zatímco venku fouká vítr, v karavanu bylo naprosté ticho. Celá scéna končí samovolným zabouchnutím dveří, které jsou podpořené kombinací zvuku hromu a výbuchu.

2.2.4 Akční horor

Akční horor je kombinací klasického žánru hororu ^[7], akčních prvků a fantasy. Jsou to filmy o strachu a násilí, které často pracují s tematikou démonů, upírů, zombie a dalších nepřátelských bytostí naší fantasmie. Příkladem může být snímek **Constantine** (2005) s Keanu Reevesem, série filmů **Resident Evil** s Millou Jovovich nebo série filmů **Underworld** o sporu mezi lykany a upíry. Tyto filmy využívají **prvky hororu** jako jsou lekavé momenty, podpořené nějakým hlasitým nepříjemným zvukem, temné strašidelné atmosféry navozující pocit nadpřirozena nebo ponurou hudbu s ne úplně běžnými tóninami. Z akčních prvků to potom jsou jednoznačně souboje. Jelikož, ale hrdina většinou bojuje s nějakými netvory, je tu velká **zvuková stylizace** těchto bytostí, ať už se jedná o jejich verbální vyjádření nebo způsob boje. Pokud bychom něco podobného zaslechli v běžné realitě rozhodně bychom byli vyděšeni až na samou hranici únosnosti.

2.2.4.1 Analýza akční scény z filmu *Resident Evil: Afterlife* (2010) ^[15]

(1:04:23 - 1:09:09, stereo)

Resident Evil: Afterlife je čtvrtým pokračováním série filmů inspirovaných počítačovou hrou Resident Evil. Film je zasazen do postapokalyptického světa, kde je lidská rasa na pokraji vyhynutí. Příběh vypráví o hrdince, která je přeživší úniku viru. Tato nehoda měla za následek smrt a následnou mutaci mrtvých lidí v zombie. Hlavní hrdinka bojuje proti korporaci, ze které tento vir unikl. Scéna, kterou analyzuji je souboj dvou postav ve sprchách opuštěné věznice proti biologické zbrani vytvořené touto korporací.

Scéna začíná rozhodnutím hrdinů uniknout pomocí tunelu vykopaného v podlaze. První záběr je zevnitř tunelu. Vidíme jak se postavy nahoře nad ním sklánějí a diskutují. Zvuko-

vá atmosféra v tento moment je hororová, hučivá, dunivá, jakoby z jeskyně s občasným vzdáleným zazněním mrazivého verbálního projevu zombie. Působí velice strašidelně. Poté se dostáváme do sprch, kde se charakter dialogu značně mění a odpovídá dozvukem prostoru velké koupelny. Atmosféra zde obsahuje pouze zvuky tisíců zombie zvenku, ale takovým způsobem, že toto prostředí divák vnímá jako bezpečné. Následně několik postav vlezle do tunelu. Malý asiát se zdráhá a v tu chvíli přichází lekavý moment. Asiata zasáhne obrovská sekera a rozsekne ho na dvě půle. Po zvukové stránce zde slyšíme hutný kovový svist a oblíbený nechutně působící čvachtavý zvuk masa. Touto chvílí začíná hudební motiv spojený s obrovským stvořením. Bytost má na hlavě pytel a v těle zapíchané obrovské hřeby. Hudební motiv zde zajímavě pracuje se zvukem dechu, který nahrazuje zvuk činelů. Tato scéna je příkladem, kde atmosféru tvoří hlavně hudba a vede nás celou akcí. Kromě hudby slyšíme jen zásadní ruchy, kterých tu je pomálu a zvuk dopadající vody z poškozených trubek, který vytváří atmosféru místa.

Ve scéně je mnoho zpomalených záběrů. Často se tu ve zvuku využívá vyprázdnění zvukového proudu až scéna působí poněkud sterilně. U většiny z těchto záběrů se ve zvuku objeví pouze stylizovaný ruch zpomaleného objektu. Verbální projev stvoření bojujícího s hrdinkami je vytvořen pomocí kombinace zvířecích řevů a jejich zpomalení. Je děsivý stejně jako obrazové ztvárnění tohoto netvora. Nicméně s jeho řevem, ani ostatními ruchy jeho pohybu, se zde příliš neworkuje. Nejvýraznější moment je u prvního padnutí k zemi, kdy si myslíme, že je poražen. Tato akce je podpořená zpomaleným řevem s velkou ozvěnou. Poté hodí ještě svoji sekera, opět ve zpomaleném záběru, při kterém slyšíme kovový svist a vrzání traverz. Hlavní hrdinka mu poté dvouhlavňovou brokovnicí, kterou nabíjí starými mincemi, ustřelí hlavu. Tato bytost zde plní funkci bossa z počítačové hry a je tedy vtipné jak z něj vypadávají mince jako bonus za jeho zabití. Ze zvuku dopadajících mincí divák může mít pocit, jako by právě získal poklad.

Skrz kanál se v obraze dostáváme do tunelu a opět do hororové atmosféry. Slyšíme vzdálené ruchy zombie, sípavý táhlý dech, kapání kapek, hučení a tak dále. Postavy se plazí tunelem pryč a hledají správnou cestu. Pomocí vysokých táhlých hudebních tónů se zde buduje napětí, které vygraduje leknutím jedné z postav podpořené zvukovým dunivým úderem. Tvůrci tohoto filmu zde pracují s velkým atmosférickým kontrastem. Střídají hororové scény, u kterých se divák bojí o proti akčním scénám, které naopak baví. Kromě postavy bossa, se zde hororové pojetí akční scény tedy nekoná. Ba naopak, je z ní cítit nad-

sázka a kolikrát by se divák mohl i nahlas zasmát, kdyby se ovšem neděsil toho, co bude následovat a kdy ho tvůrci opět dostanou na hranici strachu.

2.2.5 Akční fantasy

Akční fantasy můžeme také zařadit mezi filmy **dobrodružné, výpravné** či **epické**. Předkládají nám příběhy o putování hrdinů stojících na straně dobra, bojujících proti většímu zlu v podobě nepředstavitelných stvoření z bájí, legend nebo pověstí a síle, která je ovládá. V drtivé většině případů se odehrává v historické době dlouho před naším letopočtem a proto tomuto žánru dominují historické zbraně jako jsou štíty a meče, luky a šípy, kopí, katapulty, beranidla a rytířské zbroje. Oproti klasickým historickým filmům jsou obohaceny **fantastickými prvky** jako je magie nebo například jiné rasy a národnosti. ^[6] Hlavním a typickým představitelem, a dle mého názoru jedním z nejlepších filmových počinů světové kinematografie vůbec, je **trilogie Pána prstenů**: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002) a *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) režiséra Petera Jacksona podle knižní předlohy J. R. R. Tolkiena. Dalšími příklady této kategorie může být snímek **300** (2006) a jeho pokračování **300: Rise of Empire** (2014), série filmů z pirátského prostředí **Pirates of the Caribbean** s Johnny Deppem, ale i například celá **série Harryho Pottera** podle knih spisovatelky J. K. Rowlingové. Ve zvukové složce filmů, v rámci akčních scén, se objevují **stylizované ruchy** historických zbraní, **ruchy uměle vytvořené** nebo více ruchů poskládaných do různých kombinací v ruch jeden. Organické pojetí stylizace zase například slouží podpoře kouzel a vyšší magie. Také se zde vyskytují zvuky různých stvoření, které ale na rozdíl od hororového pojetí, nemusí být strašidelné a mohou působit příjemným dojmem. Z hudebních doprovodů těchto filmů je cítit **hrdinství**, epičnost vykonaných skutků, drama velkých bitev, ale i doba nebo místo, kde se příběh odehrává.

2.2.5.1 Analýza akční scény z filmu *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - Extended edition (2001)* ^[16]

(2:11:47- 2:20:17, stereo)

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring je prvním dílem trilogie *The Lord of the Rings*. Vypráví o putování prstenu, který musí být zničen a zrodu společenstva, které to

má zařídit. V tomto seskupení jsou 4 hobiti, 2 lidé, elf, trpaslík a čaroděj. Scéna, kterou jsem vybral pro analýzu se odehrává v bývalých trpasličích dolech jménem Morie. Konkrétně na místě, kde zemřeli poslední obyvatelé tohoto podzemního města.

Celá akce začíná, když čaroděj čte poslední zápisy z obrovské staré knihy. Její otevření je podpořené sypavým zvukem zeminy. Vyskytuje se zde tajemný hudební motiv, který krásně doplňuje čtení z knihy se zlovolným obsahem. S posledním řádkem tento motiv vygraduje a skončí společně s ruchem pádu jedné z mrtvol do studny. Ruchy padajícího těla krásně navazují na hudební motiv a drží jeho tempo. Vidíme skupinu jak poslouchá velice vzdálené kovové dopady, které po skončení plynule přecházejí do zvuku bitevních bubnů. Zde se pomalu přidává atmosféra plná skřeků skřetů složená z mnoha různých zvířecích verbálních vyjádření. Hudba společně s atmosférou dramaticky graduje a zesiluje až do chvíle, kdy skřeti rozrazí dveře. Zde hudební motiv končí a hlavní funkci ve zvuku přebírají ruchy boje, což na diváka působí velice věrným dojmem bitvy na život a na smrt.

Zde je slyšet pečlivá práce s rozprostřením ruchů v rámci stereo panoramy a charakterem ruchů, který odpovídá prostředí podzemního sálu. Zároveň se zde pracuje s rozlišením zbraní postav. Při vytahování jednotlivých mečů je slyšet, která zbraň má lepší vlastnosti. Například čarodějův meč je podpořený mnohem větším ruchem broušení čepele než u ostatních, pro pocit magické síly tohoto předmětu. Stejně tak je rozdíl mezi zvukem běžného luku člověka a luku elfa, který svým zvukem výstřelu působí mnohem silnějším a starobylejším dojmem. Zvuková stopa se naplní ruchy soubojů s meči, ruchy létajících šípů a bojových výkřiků. Uprázdňení ve zvukové stopě přichází až v moment příchodu jeskynního obra, aby mohl vyniknout jeho řev a následný zásah šípem do ramene bytosti. Následuje souboj hrdinů s tímto stvořením. I přesto, že kolem pobíhá stále mnoho skřetů, ve zvukové složce dominují pouze ruchy pohybu obra, jeho hřmotný řev a řinčení řetězu, který má kolem krku. V jednu chvíli s ním útočí na elfa hbitými švihy. Zde je pohyb řetězu obohacený ještě o zvuk biče. Vtipným momentem je, když jeden z hobitů mlátí skřety do hlavy svou pánvičkou. Tato akce je podpořena zvonivým zvukem rány dvou hrnců o sebe pro odlehčení celé situace.

Jakmile se obr utrhne ze svého řetězu začne útočit svým kyjem na hobity. V tuto chvíli se rozvíjí nový hudební motiv, který na sebe bere úlohu definice divákového pocitu. Z motivu je cítit, že bitva začíná být bezradná a nebude úniku. Motiv je kombinovaný s řevem obra a jeho čicháním, které je vytvořené pomocí stylizovaného koňského frknutí nozder. Hudba se v průběhu bitvy několikrát změní. Nejprve ve chvíli, kdy jeden z lidí zaútočí na obra

kopím, ve snaze ochránit jednoho z hobitů. Z motivu je cítit naděje a epičnost lidského výkonu. To, ale nemá dlouhého trvání a motiv se opět mění ve chvíli, kdy obr zapíchne zmíněné kopí do hobita. Z hudby začíná být cítit opět bezradnost, smutek, ale i odhodlání ostatních členů skupiny raněného hobita pomstít. S tímto motivem přichází i změna charakterů ruchů pro větší podporu jejich utrpení. Zatímco do tohoto momentu všechny ruchy měli odpovídající charakter místu, kde se akce odehrává, tak od této chvíle tvůrci pracují s mnohem delším dozvukem a divák ruchy zdolávání obra slyší z větší dálky. Tento prvek se objeví nejdříve u hobitova sténání v úzkém záběru a poté u následujících ruchů boje. To má za následek, že se tyto dvě roviny propojí a divák sice vnímá souboj, ale v myšlenkách trochu uniká k hobitovi, který leží někde na zemi a my nevíme jak na tom je. Poslední zásadní změnou v hudbě je moment, kdy skupina zjistí, že je hobit naživu. Zde se vyskytuje variace motivu, který patří společenstvu v průběhu celé trilogie. Z této variace je cítit úleva a přátelství členů skupiny. Po celou dobu druhé části scény pokryté hudbou je atmosféra potlačena a zahraje nám až na úplném konci, kde na chvíli vystřídá hudbu. Je to opět atmosféra plná skřeků a válečného bubnování. Tato atmosféra, po krátkém zpomalení tempa filmu a úlevy z hobitova přežití, plní funkci znamení pro skupinu, že je čas se vydat vstříc dalšímu nebezpečí. Následně postavy vybíhají ven z místnosti do velké sálu a bubny z atmosféry plynule přecházejí do typického motivu společenstva, ze kterého je cítit hrdinství a epičnost jejich skutků.

2.2.6 Akční sci-fi

Akční science fiction neboli akční **vědecko-fantastické filmy** jsou filmy z prostředí budoucnosti založené na vědeckých předpokladech a teoriích. Často, více či méně, souvisí s vesmírem, mimozemskými rasami nebo umělou inteligencí a pojednávají o snaze lidského druhu přežít. ^[11] Typickým příkladem je série filmů **Terminator** s Arnoldem Schwarzeneggerem. Dále pak sem můžeme zařadit série filmů **Star trek**, **Star wars**, **Transformers**, snímek **The Fifth Element** (1997), **District 9** (2009), **The Island** (2005), **Edge of Tomorrow** (2014), **I Robot** (2004) nebo věhlasnou trilogii **Matrix**, která je navíc obohacena o prvky kung-fu. Této kategorii ve zvuku dominuje **obrovská míra stylizace, deformace jeho vlastností a vytváření ruchů**, které divák ještě nikdy neslyšel, tak aby mu připadaly jako z jiného světa. V ruchařské profesi беру tento žánr jako ten nejsložitější a nejkreativnější ze všech.

2.2.6.1 Analýza akční scény z filmu *Edge of Tomorrow* (2014)^[17]

(57:10 - 58:23, stereo)

Film **Edge of Tomorrow** je zasazen do blízké budoucnosti Země, která je napadena mimozemskou rasou. Hlavnímu hrdinovi se podaří zabít speciálního alfa jedince, díky kterému prožívá den bitvy stále dokola. Jakmile umře, probudí se v onen den znovu a znovu vyráží do souboje. Akční scéna, kterou jsem vybral je součástí velké montáže první poloviny filmu, kdy se odehrává to samé stále dokola s posuny v hrdinových schopnostech. Scéna je přibližně v polovině filmu, kdy hrdina již umí bojovat a předvídat nepředvídatelné pohyby mimozemských bytostí.

Nacházíme se v tréninkové místnosti. Hrdina pomocí robotického obleku odrazí kovový rotující předmět. Tento kovový úder zní jak má znít, jako dva velké kovové předměty, které praští o sebe, jako pořádný úder kladiva o kovadlinu. Tento ruch je posledním v obraze a zároveň prvním ruchem obrazu následujícího. Je tedy zvukovým můstek mezi těmito obrazy a krásně nás zasazuje do bitevního pole, kde děj pokračuje. Dá se i říci, že je prvním zvukem hudebního motivu, který je s touto scénou spojený. Hudební motiv v první půlce scény je velice jednoduchý, nijak zvlášť na sebe nepoutá pozornost, spíše jen doplňuje ruchy zuřící bitvy a zní jako válečné bubnování do pochodu. V druhé půlce je o malinko výraznější, jelikož se přidávají táhlé tóny pro podporu epického výkonu hrdiny. To, ale nemění nic na tom, že tato scéna je primárně postavena na zvukovém ztvárnění mimozemských útočníků a zvuku robotické zbroje.

Mimozemští jedinci zde vypadají jako podivuhodné chobotnice, které k pohybu využívají rotaci a jsou schopni zavrtat se tímto způsobem do země či se vyvrtat ze země ven neuvěřitelnou rychlostí. Je to jeden z mála filmů, kde návštěvníci z vesmíru nevypadají ani trochu humanoidně. Proto i jejich zvukové ztvárnění je velice zvláštní a v tomto případě se skládá z více částí. Jedna z nich naznačuje rotující pohyb. Je složena z mechanického zvuku rotujícího přístroje s kombinací čvachtavého zvuku chapadel jako kdyby se pohybovali ve vodě (zjevně na podporu organického vnímání těchto stvoření). V jeden moment dokonce je slyšet jak tyto chapadla létají vzduchem kolem vojáků a znějí podobně jako bič. Dále pak tvůrci chtěli, aby z mimozemšťanů byl cítit život a tak můžeme občas zaslechnout takový zvláštní pískot. V našem světě bych to přirovnal například k pištění hlodavců, nicméně stylizace je tu doopravdy obrovská. Zajímavým prvkem je, že byť stvoření působí organickým a živým dojmem, tak pokud dojde na přímý kontakt, ať už robotickou zbrojí nebo

mačetou, údery nebo přeseknutí zní kovovým charakterem. Což je velký rozdíl oproti klasickému čvachtavému ztvárnění pokud by šlo o bytost z masa a kostí. Sečteno a podtrženo, tvůrci zde vytvořili zvukově doopravdy unikátní formu života, kterou jinde nepotkáte. Co se týče robotické zbroje, s tou už se snadno ztotožníme. Vydává zvuky na které jsme zvyklí z různých elektronických přístrojů v domácnosti, jen s větší velikostí a robustností.

Je zajímavé, že oproti předchozím bitvám ve filmu je v této scéně kladen důraz spíše na zbroj a její střelbu než na ruchy mimozemšťanů. Tvůrci tedy i ve zvuku pracují s tendencí vývoje hrdiny. Na začátku filmu je zelenáčem, tedy ruchy jeho zbroje jsou potlačeny oproti zvukům mimozemským, kdežto v této části, kdy už je trénovaným zabijákem, slyšíme hlavně jeho zbroj a výstřely. To celé je podpořené hudbou, ze které je cítit odhodlanost a sebejistota. Jako divák máme tedy pocit, že náš hrdina je v danou situaci neohrožený a máme možnost si vychutnat akci beze strachu, že se někomu něco stane. Pokud se zaposloucháme pozorně, zjistíme, že atmosféru jako takovou tu moc nenajdeme. Zvuková stopa je zde nasycena do posledního místečka hudbou a konkrétními ruchy, které se vážou na obraz. Maximálně občas slyšíme proletět letadlo nebo vrtulník.

Zmínil bych ještě, že tvůrci zde využili mluvené slovo jako dramaturgický prvek budující napětí v momentu, kdy hrdinovi dojde munice. Jeho robotická zbroj mu oznamuje, že přebíjí a tím pádem se hrdina musí pustit do souboje pěstmi. Hlas vydávaný zbrojí je velice stylizovaný. Charakter je elektronický a ve výrazu není žádné citové zbarvení, tedy obsahuje jen informaci a fakt. Toto zahlášení je zde svou funkcí podobné filmovému tichu.

Celá scéna je jako bezchybné temporytmické cvičení. Hudba a ruchy se krásně doplňují, charakter k sobě sedí a dohromady mají přirozený průběh. Tato scéna je typickým příkladem dobře udělaného akčního sci-fi, kde k požitku a radosti ze souboje lidí s nepřátelskou rasou z jiné planety nechybí vůbec nic.

2.2.7 Superhrdinské filmy

Superhrdinské filmy jsou takovou **bonusovou kategorií** a jednoznačně mou nejoblíbenější. Kombinují **prvky akčního filmu** s **prvky fantasy a sci-fi** v komiksovém přebalu. Vypráví o postavách z komiksů: lidech nebo bytostech s nadpřirozenými schopnostmi, kteří bojují za vyšší dobro. Mezi jejich hlavní představitele patří unikátní univerzum filmů a televizních seriálů studia **Marvel** jako je například **Iron man** (2008), **Thor** (2011), **The Incre-**

dible Hulk (2008) nebo spojení více hrdinů do jednoho díla **The Avengers** (2012). Dále sem můžeme zařadit například sérii **X-men**, **filmy se Supermanem a Batmanem** nebo snímek **Watchmen** (2009) režiséra Zacka Snydera, který určitě stojí za zhlédnutí. Díky komiksovému ladění těchto filmů se ve zvuku můžeme dočkat kombinace úplně čehokoli, proto je radost zkoumat s čím tvůrci přišli tentokráte, jak s tím naložili a jak to na diváka působí nebo se zkrátka stačí jen nechat unášet na vlnách neslychaných a užít si dílo do posledního originálního ruchu.^[11]

2.2.7.1 *Analýza akční scény z filmu Avengers: Age of Ultron (2015)*^[18]

(1:54:57 - 1:57:13, stereo)

Snímek **Avengers: Age of Ultron** je o týmu superhrdinů chránících Zemi proti hrozbě robotické umělé inteligence, která chce zničit svět. Scéna, kterou analyzují, je z konce filmu. Tým zde usiluje o zničení všech robotů, které této inteligenci slouží.

Scéna začíná seskupením celého týmu kolem jádra, které by mohlo zapříčinit pád letícího města a vyvolat tak zkázu celému světu. Před hrdiny se objevuje hlavní mozek umělé inteligence v robotickém těle se svou armádou menších robotů. Postavy mezi sebou vedou dialog. Hlas umělé inteligence má hluboký elektronický charakter s velkým zkreslením a ve výrazu má pohrdání. Jeho pohyby jsou podpořené mohutnými kovovými svisty. Jeho armáda je podpořena kovovými údery kroků a různorodými ruchy elektronických přístrojů. Souboj začíná mohutným řevem zeleného obra s obrovským dozvukem. V tento moment je slyšet práce s panoramou a naplnění celého spektra zvukové stopy robotickou armádou. Následně se přidávají ruchy různých bojových praktik. Slyšíme zde klasické výstřely, výstřely z luku, kovové údery nebo výbuchy. Z těch zajímavějších pak svist pohybu postavy s nadpřirozenou rychlostí nebo výboje elektrického proudu různých charakterů v závislosti o jakou postavu a její nadpřirozenou sílu se jedná. Také se zde rozezná zvuk štítu, který působí magickým dojmem. Je složený z kovového úderu a broušení čepele s velkým dozvukem. Po chvíli se přidává hudební motiv, který vygraduje v hudbu s pocitem neohroženosti a jisté výhry. Tato hudba funguje s krouživým zpomaleným záběrem kolem hrdinů. S příchodem hudebního motivu odchází atmosféra pryč a my slyšíme pouze hudbu obohacenou o ruchy jednotlivých akcí, které se dějí přímo v obraze. Ruchy jsou stylizovanější než předtím, jsou lehce zpomalené a jsou výraznější ve spodních frekvencích (v basech).

Po této pasáži se hlavní robot rozhodne jít do souboje také, ale je velice rychle zpacifikován třemi hrdiny, kteří za něj zaútočí svými energetickými paprsky. Krásně zde můžeme rozeznat charakter zvuku jednotlivých paprsků. První zní jako elektrický výboj, druhý jako pískání v uších se zvukem elektrických drátů a poslední jako vrčení lednice s elektrickým jiskřením. Robot je touto silou taven se zvukem tekoucího proudu husté kapaliny. Hudební motiv končí společně s padnutím robota na kolena, který je podpořený zvukem vypínajícího se generátoru elektrické energie. Poté už jen dunivými kroky přiběhne zelený obr a mohutným úderem odpálí robota pryč. Ohlédne se a svým řevem vyplaší zbylé roboty k útěku. V atmosféře v tuto chvíli je slyšet pouze vítr, který naznačuje, že město letí. Tato scéna obsahuje obrovské množství ruchů, které není vůbec lehké vytvořit a práce s nimi je velice složitá. Nicméně i přesto zde celá zvuková stopa působí na diváka velice zvukomalebným, plynulým a hlavně pozitivním dojmem.

ZÁVĚR

Touto prací jsem si odpověděl na otázky, které jsem stanovil v úvodu. Akční scény různých žánrů filmů se navzájem liší mírou zvukové stylizace a využitím jednotlivých složek filmového zvuku. Scény jsem rozřadil za pomoci subžánrů akčního filmu do 6 základních kategorií: **Realistické filmy**, **Akční katastrofické filmy**, **Bojové filmy**, **Akční horor**, **Akční fantasy** a **Akční sci-fi**. Hlavní rozdíly jednotlivých skupin určuje volba ruchů, které se zde vyskytují a práce s nimi. Tyto rozdíly jsou velkou mírou definované už žánrem, ve kterém se akční scéna nachází. Pokud bychom si poslechli samotnou zvukovou stopu akční scény, jsme schopni říci do jaké kategorie spadá a proč. To, co se děje v obraze s tím, ale samozřejmě úzce souvisí.

Na druhou stranu faktem je, že pokud vezmeme souboj dvou postav, můžeme zvukovou dramaturgií velice ovlivnit jeho působení na diváka. Rozhodnutí, jaká bude výsledná podoba souboje, činí zvukový mistr společně s režisérem díla. Pokud by stejný souboj zvučili tři různí mistři zvuku, vznikly by tři různé souboje. Proces vytváření zvukového plánu akční scény je velkou kreativní disciplínou a je čistě o osobním přístupu, jaké prostředky tvůrci využijí. Rozhodujícím ukazatelem jsou ruchy jednotlivých úderů a jejich stylizace. Na základě jejich charakteru, je divák schopen rozpoznat, zda se například jedná o nadsázku nebo drama. Stejně tak je důležitá práce s hudbou a temporytmem celé scény.

Co se mě osobně týče, pokud bych tvořil zvukovou dramaturgii akční scény, rozhodně bych se odrazil od daného žánru a pohyboval se s mírou stylizace v jeho hranicích. Na základě provedených analýz, jsou mi nejsympatčtější scény, ve kterých se neprosazuje hudba nebo ještě lépe, když tam není vůbec. Souboj poté působí surovým a reálným dojmem i když je vystavěn pomocí stylizovaných či uměle vytvořených ruchů. Za mě má násilí ve filmu jednoznačně bavit. Nebál bych se tedy použít takové ruchy, které ze souboje učiní nadsázku nebo komedii. Asi nejbližší tomuto přístupu ze všech analyzovaných scén je ta z Kill Bill 2 (zástupce Bojových filmů). Ale samozřejmě, vše záleží na konkrétním projektu.

V průběhu práce jsem zjistil, že téma, které jsem si zvolil, je velice široké. O každé kategorii i analýze samotné, by klidně mohla vzniknout studie s rozsahem jako je tato. Svým způsobem se dá říct, že tato práce je takovým úvodem k problematice zvukového zpracování akčních scén a jejich rozdělení. S trochou štěstí se v budoucnu dostanu ke knize, která bude inspirovaná touto prací. A pokud ne.. Tak ji možná někdy sepíšu já.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Literární zdroje:

- [1] KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Vydání první. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, 264 stran. ISBN 978-80-210-7756-0.
- [2] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6.
- [3] GREČNÁR, Ján. *Zvuková realizácia filmu: Umenie majstra zvuku*. 138. publikácia. Bratislava: Jaga, 2012. ISBN 978-80-89030-50-7.
- [4] RIBRANT, Gunnar. *Style parameters in film sound*. Stockholms Universitet, 1999. Filmvetenskapliga institutionen.
- [5] RATAJ, Michal (ed.). *Zvukem do hlavy: sondy do současné audiokultury*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012, 175 s. ISBN 978-80-7331-229-9.
- [6] PTÁČKOVÁ, Brigita (ed.). *Žánr ve filmu*. Vyd. 1. Praha: Národní filmový archiv, 2004, 179 s. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-116-1.
- [7] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [8] ONDRÁČEK, Luboš. *Formální prostředky v akčním filmu*. Zlín, 2012. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.
- [9] VIERS, Ric. *The location sound bible: how to record professional dialogue for film and TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2012, xv, 354 p. ISBN 978-1-61593-120-0. George Lucas: „Sound is half the experience.“
- [10] History Of Action Films. *Slideshare.net* [online]. 2012 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.slideshare.net/LukaWheeler/history-of-action-films>
- [11] Ultimate List of Film Sub Genres. *Nyfa.edu* [online]. 2015 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <https://www.nyfa.edu/student-resources/ultimate-list-of-film-sub-genres/>

Seznam analyzovaných filmů:

[12] *The Expendables* [film]. Režie: Sylvester Stallone. USA. 2010

[13] *2012* [film]. Režie: Roland Emmerich. USA. 2009

[14] *Kill Bill 2* [film]. Režie: Quentin Tarantino. USA. 2004

[15] *Resident Evil: Afterlife* [film]. Režie: Paul W. S. Anderson. Německo, Francie, USA, Kanada. 2010

[16] *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - Extended edition* [film]. Režie: Peter Jackson. USA, Nový Zéland. 2001

[17] *Edge of Tomorrow* [film]. Režie: Doug Liman. USA, Kanada. 2014

[18] *Avengers: Age of Ultron* [film]. Režie: Joss Whedon. USA. 2015

Dále jsem čerpal z:

The Soundscapes of Middle-earth [Film o filmu]. The Lord of the Rings: The Motion Picture Trilogy.

Zvukové efekty do filmů. *Mojevideo.sk* [online]. 2010 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: http://www.mojevideo.sk/video/b325/zvukove_efekty_do_filmov.html

Filmové žánry - definice, typy, příklady. *25fps.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry--definice-typy-priklady/>

Frekvence, panorama a hloubka. *Muzikus.cz* [online]. 2007 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Frekvence-panorama-a-hloubka-aneb-co-lze-udelat-pro-to-aby-vase-kapela-a-vase-nahravka-znela-dobre-dokonceni~21~prosinec~2007/>

Čsfd.cz [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz>

Filmsite.org [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org>

Wikipedia.org [online]. [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <https://www.wikipedia.org>