

Ruchy, zvuk a hudba

Podpůrná metodika pro pedagogy

Cvičení zaměřené na ruchy můžete obohatit výkladem o profesi ručařů, zvukařů či hudebníků u filmu. Lze pustit ukázky a připravit nástroje na ruchy či vybrat předměty se zajímavým zněním. Cílem je žákům zároveň vysvětlit, že zvuk nějakého předmětu může být ve filmu použit pro naprosto odlišný předmět či pohyb.

Kontext: Během filmového natáčení zvukař natáčí tzv. kontaktní zvuk. Jedná se o všechny dialogy a zvuky, které jsou během natáčené scény slyšet a odehrávají se před kamerou. Pokud se mu některé zvuky nepodaří natočit, protože jsou např. nereálné (zvuk světelného meče), těžko natočitelné (tlukot srdce) nebo v realitě nedostatečné (chůzi na některém povrchu ani nevnímáme, ale ve filmu je výrazně slyšet), je potřeba je nahrát dodatečně. Tyto zvuky označujeme výrazem ruchy (v minulosti se užívalo také označení „brunclíky“ podle barrandovského ručaře Bohumíra Brunclíka. Stejnou historii má i oficiální anglický výraz „foley“ podle Jacka Foleyho) a váží se na aktivitu či projevení různých objektů a pohybů (zabouchnutí dveří, kroky ve sněhu, v dáli štěkající pes, tikot hodin, dech běžící postavy, ...). Mají je na starosti tzv. ručaři (zvukoví imitátoři), kteří ruchy vytvářejí pomocí různých předmětů či materiálů. Další zvukové složky ve filmu jsou *atmosféra* (rušná ulice, tajemný les, tichá vesnice) a *hudba* (reálná, kterou vidíme hrát, nebo filmová, která vytváří atmosféru scény a dává jí nový význam). Nástroje, které lze pro vytváření ruchů, zvuků či hudby použít: hudební nástroje, předměty a aktivity v okolí (dveře, běh po různém typu podlahy různým tempem a rychlostí, psaní křídou na tabuli, vysavač, voda z kohoutku, ruch ulice apod.) nebo lze konkrétní ruchy hledat u specificky vytvořených nástrojů či naprosto odlišných předmětů (kokosové skořápky – běh koně; rýže v Kinder vajíčku – had, chrastění; kancelářský papír – let ptáka; plech – bouřka; nafukovací balónek natažený na ruličku toaletního papíru – buchot, bubínek).

Technické požadavky: Počítače, nahrávací zařízení (doporučujeme Zoom H1n, Rode VideoMic GO II, postačí i mobilní telefon), software pro postprodukcí (stříh zvuku Audacity nebo i obrazu DaVinci Resolve (Fairlight), Shortcut), předměty různých podob a struktur, hudební nástroje.

Tipy: Žáci by měli být prostorově dál od sebe, aby se při nahrávání nerušili. Některé ruchy zní jinak, když je slyšíme přímo a když zprostředkovaně přes nahrávací zařízení. Rychlost, výšku a hloubku nahrávky lze posléze upravit ve stříhových programech.

První zvukový hraný film: *Jazzový zpěvák* (Alan Crosland, 1927, USA)

První zvukový animovaný film: *Parník Willie* (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928, USA)

Video ručaře Jamese Macdonalda: <https://www.youtube.com/watch?v=20UISl1e81U&t=11s>

Ruchy, zvuk a hudba

Studenti
12+

min.
60 minut

Žáci si v rámci cvičení vyzkoušejí nahrávat zvuky různých předmětů a za pomoci hudebních nástrojů vytvoří hudební atmosféru vybrané scény z filmu. Pro vytvoření ruchů je potřeba zapojit vlastní fantazii a zkoumat, jaký předmět vydává žádaný zvuk, který chtějí studenti do scény umístit. Cvičení pomůže pochopit odlišnost zvučnosti předmětů a materiálů.

Kompetence: Aktivizace sluchu, poznávání světa kolem sebe, kreativita, vnímání a vytváření rytmu a atmosféry ve filmu skrze zvuk.

Popis cvičení: Žákům je vysvětlena pozice ruchaře, zvukaře a hudebníka ve filmu. Lze pustit i ukázky z práce ruchařů. Učitel posléze ukáže příklady předmětů, které vydávají konkrétní zvuky a vede s žáky diskusi nad tím, jak konkrétní zvuk zní, co připomíná a jakou atmosféru z něj cítí. Žáci mohou přijít na specifické způsoby užití či kombinace předmětů a materiálů. Vyzkouší si, jak odlišně objekty zní, když jsou užívány v různém tempu a různým způsobem.

Po zkoumání zvuků kolem nás je žákům předána filmová scéna, pro kterou budou vytvářet zvukový podklad, aby vystihli její atmosféru. Je možné s žáky ještě předtím scénu probrat, zeptat se, jak ji vnímají, co se v ní odehrává, jak by se mohl příběh dále rozvíjet. Studenti se mohou rozdělit do skupin, dvojic nebo pracovat samostatně. Měli by být ale dostatečně daleko od sebe, aby se při nahrávání nebo zkoušce zvuků vzájemně nerušili.

Je možné zvuky buď nahrávat na nahrávací zařízení anebo je studenti mohou posléze předvádět živě během projekce filmové scény.

Cvičení lze uzpůsobovat na základě časové dotace. Nicméně doporučujeme vyhradit si alespoň 60 minut - na úvod (15 minut) a vyzkoušení ruchů (45 minut).

Výstupy: Nahrávka v délce trvání filmové scény v mp3, filmová scéna s nahranými zvuky ve video formátu nebo živé zvukové vystoupení k promítané filmové scéně.

Hodnocení: Hodnotí se schopnost zvuky kombinovat, tvořit a vnímat zvukovou atmosféru audiovizuálního díla a kreativita při vytváření, používání či hledání objektů na zvučení.