

AMU = DAMU + FAMU + HAMU

Knihovna FF MU Brno



2570618322

Ivo Bláha

**Zvuková
dramaturgie
audiovizuálního
díla**

**Akademie múzických umění v Praze
2006**

Autor děkuje recenzentovi druhého, přepracovaného vydání – doc. Jiřímu Moudrému – za cenné odborné připomínky, doplňky a za poskytnutí obrazové ukázky.

Masarykova Univerzita v Brně Filozofická fakulta, Ústřední knihovna	
Přir.č	19322-06
Sign	799.43 BLÁHA-1
Syst.č	402704

© Ivo Bláha, 2004, 2006

ISBN 80-7331-010-4

ÚVOD

Myšlenka syntézy všech druhů umění v jednom díle – ideál „gesamtkunstwerku“, o nějž usiloval v 19. století Richard Wagner na scéně operního divadla – má dnes příležitost k naplnění moderními prostředky **audiovizuální tvorby**. Technická stránka tohoto média udivuje tempem svého vývoje, nabídkou nových formátů a technologických možností. Je ovšem otázkou, jak s tímto kvalitativním vzestupem techniky dokáží držet krok tvůrci audiovizuálních děl.

Syntetický fenomén AV díla představuje pro tvůrce obsáhlou problematiku, jejíž zvládnutí na profesionální umělecké úrovni vyžaduje široké talentové zázemí a mnohostrannou přípravu. Je potřeba spolehlivě se orientovat v řadě uměleckých, technických i společenských oblastí, na základě teoretických poznatků i praktických zkušeností promýšlet nejrůznější způsoby obrazově zvukového ztvárnění myšlenky, tříbit si vlastní tvůrčí názor. K takové přípravě by měla svým dílem přispět i tato publikace, tematicky zaměřená na první část výrazu **audiovizuální** – tedy na složku **zvukovou**.

Je nezbytné, aby se všichni spoluvůrci audiovizuálního díla s problematikou zvukové složky důkladně obeznámili. Nabízí se jim tu totiž rozsáhlý potenciál účinných a někdy málo doceňovaných prostředků s obdivuhodně širokou schopností sdělení: od konkrétní, věcné informace, od autentického zachycení syrové skutečnosti, po iluzivní svět představ či filozofické zobecnění, pronikající až k podstatě myšlenky. Mluvené slovo, hudba a ruchy mohou pro dílo znamenat nenahraditelné vyjadřovací prostředky hluboké emotivní síly. Právě do citové a imaginativní sféry divákovy vědomí dokáže zvuk zasáhnout zcela jedinečným účinem.

Předkládaná práce představuje pokus o celistvý pohled na tuto rozlehlou tvůrčí oblast. Vychází z názoru, že obecně vzato, jsou v audiovizuální tvorbě všechny druhy zvuku rovnoprávné. Žádný z nich nelze apriori nadřazovat či pojímat odtrženě od ostatních. Hudbu, stejně jako všechny další druhy zvuku, je třeba chápat jako součást palety zvukových prostředků, které se vzájemně doplňují a jejichž účinu lze využívat v různé míře, podle konkrétní potřeby filmového, televizního či jiného AV díla.

Obsáhlost problematiky přirozeně nedovoluje podat zde podrobný a úplný výklad otázek zvukové tvorby. Cílem je hlavně látku systematicky utřídit, vymezit základní pojmy, osvětlit některé nejasnosti, upozornit na časté nedostatky, eventuálně naznačit možnosti i úskalí zvukové dramaturgie a tak inspirovat k tvořivému zvukovému vyjadřování.

Je třeba neustále zdůrazňovat, že práce se zvukem v AV díle je činností tvůrčí. Zvuk by neměl být pouhým služebníkem filmu, ale jeho *jazykem*. Nelze stanovit přesný návod, jak „správně“ postupovat. Úkoly, které AV tvorba při své rozmanitosti přináší, vyžadují pokaždé jedinečné řešení, stále nové nápady. Nelze ani apriori vyloučit některé řešení jako nepřijatelné, pokud vychází z jasného a esteticky vyváženého uměleckého názoru a respektuje dané fyzikální a fyziologické meze. Každý materiál – od nejprostších zvuků třeba až po operní dílo – každý postup a jakákoli kombinace jsou v zásadě použitelné, jestliže jsou **dramaturgicky odůvodněné a technicky zvládnuté**.

Proto se publikace obsahově zaměřuje ke dvěma okruhům (první je ústřední, druhý spíše doplňující):

1. **koncepte, výběr a skladba zvuku** – tedy otázky zvukové dramaturgie v úzkém smyslu,
2. **přímá realizace** (technologické postupy, způsoby zpracování zvuku, jejich uplatnění apod.) – záležitosti zvukové dramaturgie v širším pojetí – tj. *zvukové režie*.

Oba okruhy jsou vzájemně těsně spjaté, neboť umělecký záměr lze uskutečnit jen v rámci možností, které poskytuje zvuková technika.

Charakteristickým rysem publikace je, že při zkoumání tohoto málo zmapovaného terénu se opírá též o zkušenosti z oboru hudebního umění, historicky staršího a teoreticky propracovaného. Problémy stavebné, stylové, estetické, psychologické, akustické aj., se týkají obdobně jak skladby čistě hudební, tak i zvukové kompozice v díle audiovizuálním.

Je přirozené, že jednotlivé druhy umění se vzájemně inspirují a prolínají. Traduje se dokonce názor, že v podstatě existuje jen jediné umění, jehož druhy se liší hlavně materiálem, se kterým pracují.

ZVUKOVÁ SLOŽKA A JEJÍ TVŮRCI

Chápeme-li filmové či televizní dílo jako uměleckou výpověď, kde každý použitý prostředek má svoji předem uváženou úlohu, je zřejmé, že i řeč zvuků musí být promyšlená, organizovaná. Proto mluvíme o **zvukové dramaturgii** – jako o *výběru a uspořádání zvukových prostředků*, jehož výsledkem je **zvuková skladba** (kompozice) díla.

Zvuková kompozice audiovizuálního díla vzniká zpravidla postupně a podílí se na ní více profesí. Přesto je třeba docílit, aby výsledek působil jednotně, měl logické vnitřní uspořádání a promyšlenou koncepci celku.

Proces tvorby zvukové složky započíná už **scenárista**, píše-li s představou skutečně *audiovizuálního* díla. Neomezuje-li se pouze na dialogy, ale vytváří předpoklady pro specifická audiovizuální řešení scén a situací, kde zvuk dostává příležitost účinně zapůsobit. Myslí-li na celkovou výstavbu filmu (např. na rytmizování jeho formy vhodným střídáním scén dialogových s pasážemi bez mluveného slova – jen s hudbou či ruchy) apod. Z inspiračního základu daného scénářem může později vycházet celková koncepce zvukové složky a postupně krystalizovat i její konkrétní podoba.

Podmínkou zdárné realizace AV díla je harmonická součinnost jednotlivých členů tvůrčího štábu. Problémy vznikající při natáčení lze těžko zvládat bez vzájemného porozumění a vstřícnosti. Stejně tak jako se mistr zvuku neobejde bez znalosti základů práce spolupracujících profesí, musí profese **režie, kamery, střihu i produkce** ovládat přinejmenším principy a základní postupy zvukové výroby a specifické náležitosti zvukové tvorby.

Týmovou práci řídí a za její celkový výsledek odpovídá samozřejmě filmová **režie**. Zejména u umělecky náročnějšího díla záleží mnoho na osobitém tvůrčím vkladu režiséra, na umění sladit individuální přínosy specializovaných profesí ve stylově jednotný, originální rukopis. Nemuzikální a zvukově necitlivý režisér bude ovšem obtížně komunikovat se skladatelem i se zvukařem. Neznalost možností zvukové dramaturgie a specifiky technologických postupů pro něj v praxi představuje stálou nejistotu stran efektivního využití zvukových prostředků a realizovatelnosti požadavků,

keré na své spolupracovníky klade. Podobně jako „filmov é vidění“ by měl režisérův talent obsáhnout i „filmové slyšení“ – esteticky vytříbenou představu o konkrétních způsobech uplatnění zvukového výraziva.

Na rozdíl od fotografa, který nemusí být nutně obdařen auditivním cíťením, měl by **kameraman** umět odhadnout výrazový a estetický přínos zvukových prostředků, zejména hudby. Přistupovat ke své práci s jistou představou, jak bude působit film komplexně, v kombinaci obrazu se zvukem. Pro optimální účín celku je totiž třeba citlivě ladit nejen složku zvukovou, ale i obrazovou.

Výrazně může dílu přispět práce **střihače**, který má v rukou detailní skladebné uspořádání obrazového i zvukového materiálu do významově nosného a dramaturgicky i esteticky působivého tvaru. Při výstavbě filmové formy, tektonickém tvarování – členění, rytmizaci, timingu atd. hraje zvuk podstatnou roli. Profesionální kvality střihače tu značnou měrou závisejí na jeho schopnosti porozumět specifické řeči zvuků, na citu pro výrazový účín zvuku v koordinaci s obrazovou informací, na smyslu pro vnitřní skladebnou logiku hudby atd.

Vlastními autory zvukové složky AV díla – jejími přímými realizátory – jsou: za hudbu **hudební skladatel** (*hudební režisér, hudební dramaturg*) a za zvukovou složku jako celek **mistr zvuku** (v televizi eventuálně i *režisér ozvučení*). V západních kinematografiích, kde se na zvukové složce podílí celá řada úzce specializovaných profesí jako *sound mixer, sound editor*, autor zvláštních zvukových efektů a mnoho dalších, se naší profesi mistra zvuku blíží *sound designer* – vedoucí zvukový pracovník zodpovídající za celkové umělecké ztvárnění filmového zvuku.

Do natáčecího týmu filmových zvukařů vedeného mistrem zvuku patří též důležitá profese *asistenta zvuku – mikrofonisty*. Na zkušenosti tohoto pracovníka a na jeho schopnostech operativně manipulovat s mikrofonem tak, aby zabezpečil pokud možno optimální příjem zvuku a nerušil přitom záběr kamery, přímo závisí kvalita snímaného dialogu či jiného druhu zvuku. Při složitějším natáčení bývá v týmu *druhý* (případně další) *asistent zvuku*. Ve zvukových studiích je pak tvůrčím pracovníkům k dispozici *personál* obsluhující *technické vybavení studia*.

Zatímco o uměleckém charakteru kameramanské práce není v zásadě sporu, tvůrčí povaha práce mistra zvuku je nezřídka zpochybňována a ani

autorskoprávně se u nás dosud neuznává, přestože obě činnosti jsou ve všech směrech srovnatelné.

Podle tradičního laického názoru je zvukařská práce považována spíše za činnost technickou, což zřejmě přetrvává z historie. Zvuk se ve filmu objevil se značným zpožděním až koncem dvacátých let a své první krůčky dělal v době, kdy řeč filmového obrazu byla technicky i umělecky již vyvinutá. Dlouhá léta bylo hlavní starostí zvukaře zabezpečit funkčnost technického zařízení, neboť zodpovídal za to, aby film srozumitelně mluvil a hrál. Tomu odpovídalo vzdělání technického směru. (Někde dosud přežívá označení *sound engineer* či *ingénieur du son*.)

V současnosti je ovšem situace zcela jiná. Převratný technologický vývoj přináší nové možnosti, k jejichž myšlenkovému naplnění a uměleckému využití je potřeba talentovaných lidí s invencí, fantazií a estetickým cítem. Markantně vzrostly profesní nároky na *tvůrčí potenci* mistra zvuku a s tím i potřeba širšího uměleckého vzdělání a kulturního rozhledu, umožňujícího stát se platným členem tvůrčího týmu.

Přelomovým bodem vývoje filmového zvuku se stal nástup počítačové éry zvukové technologie. Digitalizace přinesla nejen podstatné zvýšení technické kvality, ale hlavně otevřela možnost modelovat zvukovou materii ve všech jejích parametrech, libovolně ji dotvářet, přetvářet či tvořit zvuky nové. Technologie tak zasáhla i do způsobu myšlení tvůrců a svými takřka neomezenými možnostmi inspiruje jejich představivost

Nároky na technickou připravenost mistra zvuku se změnily. Soudobá zvuková technika včetně obdivovaných digitálních „kouzelných krabiček“ je čím dál složitější a jemnější. Mnohdy ani opravář specialista nemůže do přístroje zasahovat a při poruše je nutné měnit celé bloky. Od mistra zvuku se dnes nežadá kvalifikace konstruktéra či opraváře elektroakustických zařízení. Potřebná je principiální znalost různých systémů a funkcí těchto zařízení, hlavně však zvládnání uživatelských možností a schopnost jejich využití jako nástroje umělecké tvorby. Obrazně řečeno, nejde o to stavět varhany, ale umět na ně hrát.

Při natáčení řeší mistr zvuku obdobné problémy jako kameraman: vlivy natáčecího prostředí a jeho okolí, barevné ladění zvuku apod. Ve srovnání s filmovým obrazem jde však u filmového zvuku zpravidla o složitou mnohvrstevnou strukturu, kterou je nutné komponovat z jednotlivostí

a vytvářet postupně. Zatímco převážná část výkonu kameramana se soustřeďuje na období přípravy natáčení a na natáčení samotné, podstatný díl práce na zvukové složce připadá ještě na následující období *dokončování* (postprodukce): Natočený materiál se třídí, další potřebné zvuky se dotáčejí, nově vytvářejí či vybírají z archivu, popřípadě se různě upravují. Postupně se kompletuje celá zvuková partitura díla.

Závěrečná mixáž je pak průběžným kamenem zvukařova talentu a dovednosti. Musí se umět vyrovnat s náročným úkolem citlivě skloubit množství zvukových pásem probíhajících simultánně i v souslednosti, barevně vyrovnat jednotlivé prvky a akusticky je vyvážit podle jejich významové hierarchie a dramaturgické funkce, přizpůsobit zvuk akci a prostoru v obraze, uplatnit vhodné prostředky stylizace atd. Jako studijní příprava k činnosti takovéto povahy by posloužila mnohem spíše průprava v disciplínách hudebně kompozičních než jen ryze technické vzdělání.

Způsob tvorby filmového zvuku se ve velkých producentických centrech západních zemí vyvíjel odlišně od naší praxe, zejména pokud jde o podíl účasti různých profesních specializací. V našich podmínkách skromné ekonomiky a materiálního vybavení pracoval mistr zvuku i na náročném dlouhometrážním snímku zpravidla v celém průběhu výroby zvukové složky – od studia scénáře a přípravných prací přes snímání zvuku při natáčení až po zpracování zvuku a další dokončovací práce včetně mixáže. Zvuková komponenta filmu zde byla vysloveně autorským dílem jedné osobnosti a zpravidla nesla charakteristické rysy individuálního pojetí.

Západní filmová velkovýroba zavedla i do zvukové technologie úzkou specializaci, obecně v průmyslu osvědčenou. Jednotlivé operace se zadávají specializovaným pracovníkům, kteří se soustřeďují jen na svěřený dílčí úkol. Taková dělba práce umožňuje dosáhnout skutečně špičkové technické kvality, avšak při značném počtu zúčastněných je to systém nákladný a na organizaci práce náročný. Z uměleckého hlediska se tu pak může ve výsledcích projevit nebezpečí průmyslové uniformity. I u tohoto způsobu práce se tedy nakonec ukazuje potřeba tvůrčího nadhledu jedné vůdčí osobnosti (již zmíněný sound designer), která je schopna sladit všechny elementy zvukové složky, dát jim tvář a zaměřit je k účinnému naplnění myšlenky díla.

Na výrobě celovečerního hraného filmu produkovaného v USA se například může podílet:

- Sound designer** (celkové umělecké ztvárnění filmového zvuku)
 - Field recordist /sound mixer/** (záznam synchronních a asynchronních zvuků)
 - Supervising sound editor** (dohled a kontrola správnosti a čistoty natočeného zvuku)
 - Dialogue coach** (kontrola správnosti dialogů)
 - Dialogue editor** (střih kontaktních dialogů)
 - Sound FX editor** (sound effects – střih kontaktních ruchů)
 - A.D.R. recordist** (Automatic Dialogue Replacement – záznam postsynchronních dialogů)
 - A.D.R. editor** (střih postsynchronních dialogů)
 - A.D.R. mixer** (míchání postsynchronních dialogů)
 - Music editor** (střih a synchronizace hudby s obrazem)
 - Music supervisor** (kontrola hudební složky)
 - Foley artist** (tvorba postsynchronních ruchů)
 - Foley recordist** (záznam postsynchronních ruchů)
 - Foley editor** (střih postsynchronních ruchů)
 - Foley mixer** (míchání postsynchronních ruchů)
 - Re-recording mixer /mixer/** (finální mixáž)
 - Post production supervisor** (kontrola závěrečných prací)
- dále řada jejich asistentů – boom operator (mikrofonista), cable man a další.

Na pražské Filmové a televizní fakultě AMU byl r. 1980 založen studijní obor **Zvuková tvorba**. Denní forma studia existuje od r. 1986. Vyplnila se tak mezera v našem školském systému, který do té doby nedával talentovaným zájemcům možnost soustavné odborné přípravy k profesi mistra zvuku či zvukového režiséra.

Cílem tohoto studijního zaměření na FAMU je připravovat *samostatné tvůrčí pracovníky* s univerzální praktickou profesní vybaveností, potřebným teoretickým zázemím, rozvinutým estetickým cítěním a širším kulturním rozhledem. Tito vysokoškolsky vzdělaní absolventi mohou být do budoucna zárukou potřebného růstu umělecké kvality tvorby ve filmu, televizi, rozhlase, hudebních studiích, divadlech a na dalších zvukových pracovištích.

DRUHY ZVUKU V AUDIOVIZUÁLNÍM DÍLE

Základní druhy zvuku

Ve zvukové složce AV díla rozlišujeme tři *základní druhy zvukových prostředků* neboli *zvukové kategorie*, s nimiž zvuková dramaturgie pracuje:

mluvené slovo (mluvená řeč)

hudba

ruchy

Mluvené slovo a **hudba** jsou produkty lidského myšlení. Vyvinuly se v svébytné, organizované zvukové soustavy s komunikativním smyslem (znakové systémy). Mluvenou řečí lze sdělovat i zcela určité významy, kdežto hudební sdělení je nekonkrétní. Nad racionalitou u něj převažuje emotivita, do popředí vystupuje stránka estetická.

Zvuky přírody (šelesty, praskání, rachot, bubláni, hlasy zvířat...), zvuky strojů a činnosti člověka zpravidla nevnímáme jako takovýto složitě organizovaný systém, ale jako *příznačný projev objektů v jejich činnosti, pohybu*. Tyto zvuky užité v audiovizuálním díle se obvykle označují jako **ruchy**. Stejně jako ostatní výrazové prostředky vstupující do filmu se zde pak i ruchy uplatňují s určitým tvůrčím záměrem, dostávají jistý řád, stávají se jedním ze systémů znakové řeči filmu.

Charakteristickým *zvukovým materiálem* mluveného slova jsou artikulované projevy lidského hlasu. Materiálem hudby jsou obvykle **tóny**. Avšak ani **hluky** (zvuky s neurčitou výškou) nelze považovat za „nehudební“. Patří sem kupř. zvuky některých bicích a zvukomalebných nástrojů, některé synteticky vyrobené zvuky uplatňované v elektroakustické hudbě (např. šumy) nebo zvuky přírodní, s nimiž pracuje tzv. konkrétní hudba a další moderní styly. Také kategorie ruchů zahrnuje jak hluky, tak i tóny (klakson, lodní siréna).

Hudbu od ruchu tedy zásadně neodlišuje fyzikální podstata užitého akustického materiálu, ale *míra jeho organizovanosti* a příslušná *rovina vztahů*, do níž je určitý zvuk zasazen. Při poslechu hudební skladby vlastně

sledujeme vnitřní *vztahy mezi jednotlivými prvky* této kompozice. Krása melodie, jež nás zaujala, spočívá v jedinečném uspořádání výšek a délek tónů – tedy v jistém způsobu organizace hudebního materiálu.

Jinak je tomu při vnímání **ruchu**, kdy dominuje *předmětný vztah zvuku k jeho zdroji* – objektu v akci. Sluchový vjem štekotu v nás primárně vzbudí představu štěkajícího psa. Jsme-li odkázáni pouze na sluchový vjem, snažíme se tuto představu konkretizovat, vyčíst ze zvuku podrobnější informace o druhu a velikosti psa, o jeho pohybu, vzdálenosti, okolním prostředí, důvodu štěkání apod. a zapojit si tyto informace do významové souvislosti.

V praxi se nezdá, že *informativní obsah* určitého elementu zvukové složky nelze z nejrůznějších příčin rozpoznat: Mluva je třeba záměrně nesrozumitelná, hudba nezřetelná, ruch neidentifikovatelný. Znamená to snad, že se tím druh zvuku mění v jiný? Že se tak např. mluvené slovo či hudba stává ruchem? Jistě že ne. Zvuk si svoji podstatu zachovává, mění se pouze jeho momentální úloha a rozsah jím přenášených informací. Divákovi je jasné, že slyší mluvenou řeč, i když jí právě z nějakého důvodu nerozumí (jde třeba o neznámý jazyk, postavy hovoří z velké vzdálenosti, mluvu přehlušuje hlučné okolí, při poslechu je nízko nastavená hlasitost reprodukce atd.).

I v husté směsici různých zvuků, jakou je třeba pouťová vřava, dokáže lidský sluch bezpečně rozpoznat její základní složky: hlasy vyvolávačů, různé reprodukováné hudby, zvuky mechanických atrakcí, frkaček ... Takovouto identifikaci zvuků podle jejich typických rysů nám umožňuje sluchová paměť, do níž životní zkušenost každého z nás vepsala desítky tisíc zvukových záznamů.

Vedle výše vymezených čistých typů zvukových kategorií existují i jejich **kombinace** a typy **přechodové**. Mluvené slovo a hudba jsou schopné sloučení a vzájemného umocnění v podobě **zpívaného slova**. Hlas kukačky nám připomíná hudebně organizovaný melodický prvek, tlukot srdce zase prvek rytmický. Ruchy takovéto povahy se mohou stát dokonce i kompozičním materiálem filmové hudby (a to třeba i ve své naturální, nestylizované podobě). Skladatel je může do hudby organicky zapojit tak, jako by byly jedním z orchestrálních partů. (Např. úderu cepů tvoří rytmickou páteř komponované hudební plochy.) Takto uplatněné ruchy plní hudební funkci a zároveň připomínají svůj původní předmětný význam.

Druhy mluveného slova

Mluvená řeč se v audiovizuální tvorbě uplatňuje v řadě rozmanitých podob. Především je třeba rozlišit dva hlavní typy: 1. *dialog*, 2. *komentář*.

1. Dialog (dia- = přes, napříč; logos = řeč, slovo)

je rozmluva jednajících aktérů – dramatických postav ztělesněných herci nebo skutečných osob. Dialog bývá těsně spjatý s akcí, s určitým prostředím, situací a dějem. Zpravidla je přímo *nositelem děje*. Při zvukovém ztvárnění dialogů je proto zapotřebí dbát na srozumitelnost a dramatickou účinnost dialogu, ale i na jeho soulad s akcí v obraze a věrohodné zapojení do prostředí.

Za obdobu dialogu považujeme **monolog** (mono- = jedno-). V podstatě se jedná o dialog vedený jednosměrně, bez odezvy. Postava se obrací k publiku, k věci či zvířeti na scéně, k nepřítomné bytosti, často mluví jen sama k sobě, tedy formou samomluvy.

Film objevil zvláštní podobu monologu: **vnitřní monolog** (vnitřní hlas). Využívá se tu technické možnosti *samostatného vedení obrazové a zvukové složky*: postava v obraze nemluví, ale vnímáme její hlas, jako bychom četli její myšlenky. Tato forma je dnešnímu divákovi natolik zřejmá, že k pochopení nevyžaduje kdysi obvyklé zřetelné odlišování technickou transformací zvuku (umělým dozvukem či ozvěnou). Postaći přiměřená intimita ve výrazu hlasového projevu a „bezprostorový“ charakter nahrávky samotného hlasu. Případný nevtíravý zvuk okolního prostředí zde vadit nemusí.

Princip vnitřního monologu našel uplatnění dokonce i ve *filmové opeře*, kde přispívá k filmové specifičnosti tohoto žánru. Např. árie postavy může znít mimo obraz a představitel role se namísto zpěvního výkonu (v detailním pohledu kamery mnohdy nepřiliš estetického) může věnovat jemnějšímu propracování herecké kresby.

2. Komentář

zobrazenou skutečnost vysvětluje, doplňuje, hodnotí či uvádí do širších souvislostí. Podle *vztahu mluvčího k dílu* rozlišujeme v zásadě dva typy komentáře: **osobní (subjektivní)** a **neosobní (objektivní)**.

Osobní (subjektivní) typ komentáře osvětluje látku z hlediska subjektu určité postavy (člověk, zvíře, věc) či skutečné osobnosti, která je s dílem osobně spjatá a může se divákovi představit nejen vlastní osobitou mluvou, ale případně vystoupit i v obraze. Jako příklady uvedme třeba vyprávění postavy komentující svůj vlastní nafilmovaný příběh, autorský komentář namluvený přímo autorem či herecky stylizovaný, komentovanou reportáž ze sportovní události nebo autentickou výpověď v dokumentárním filmu.

U *neosobního (objektivního)* typu komentáře zůstává osoba mluvčího stranou. Zpravidla jde o anonymního spíkra, který nemluví sám za sebe, ale čte připravený cizí text. Je tedy zapojen pouze v úloze profesionálního interpreta, v obraze se neobjeví. Tento typ komentáře je obvyklý např. u dokumentárních žánrů naučného charakteru.

Pro typologické dělení komentáře na osobní a neosobní, resp. subjektivní a objektivní, je míra objektivity sdělovaného obsahu nepodstatná. Nejde o to, nakolik je sám obsah slovního projevu objektivní či subjektivní, důležité je určení základní povahy komentáře. Z toho pak pro praxi vyplývají zásadní požadavky na způsob realizace.

Neosobní typ komentáře vyžaduje po všech stránkách *vzorovou kvalitu ztvárnění*: U textu dodržení *spisovné formy jazyka*, a to jak ve výběru slov a jejich tvarů, tak i syntaktických konstrukcí. Od spíkra se tu požaduje *spisovná výslovnost* (podle platné kodifikace) a profesionální *mluvní technika*.

Pokud se týká zvukově technické stránky, je u tohoto druhu komentáře nutná naprostá *čistota nahrávky*. Ideální je natáčení ve studiových podmínkách. Parazitní hluky či jakákoli další zvuková informace o konkrétním prostoru (odrazy v místnosti) by totiž byly v zásadním rozporu s povahou této formy mluveného slova.

Naproti tomu *osobní typ* komentáře umožňuje charakterizovat konkrétní osobu zvláštními rysy jejího mluvčího stylu: například hovorovým jazykem, místním nářečím, určitou sociální jazykovou vrstvou (slang, argot...), osobitým způsobem výslovnosti atd. Studiová *čistota nahrávky není nutností*, lze natáčet v reálných podmínkách, kdy v pozadí může být zachycen zvuk dokreslující prostředí.

Text komentáře je možné rozdělit mezi dva či více hlasů, kombinovat různé typy komentáře, dokonce stylizovat komentář *formou dialogu*, kdy jeden hlas mluví k druhému.

Výpověď – tj. autentickou, zpravidla nehereckou promluvu – užívají dokumentaristé s cílem představit a věrohodně vykreslit zajímavý lidský typ (např. v medailonu) či prezentovat názory vybraného okruhu osob na určitou otázku (anketa). Výpověď se často uplatňuje i v nesynchronním spojení, mimo obraz. Vybrané partie samostatně nahrané výpovědi se pak obvykle komponují s vhodným obrazovým materiálem do konečného tvaru při střihu filmu.

Existuje ještě řada dalších modifikací mluveného slova jako je například **imaginární hlas** (hlas „shůry“, hlas neviditelné nadpřirozené bytosti...), **personifikační řeč** (např. pes mluvící lidskou řečí) atd.

Do kategorie mluveného slova patří vedle partů sólových mluvčích také **sbory** – kolektivní hlasové úlohy shluku lidí ve filmové scéně. Zvukové záznamy zachycující typické davové projevy použitelné jako zvuková atmosféra bývají archivované ve fonotékách. (Pojmu zvuková atmosféra je vyhrazena samostatná kapitola.)

Oproti psanému projevu má mluvená řeč nesrovnatelně bohatší rejstřík významových odstínů. Užívá celou řadu **výrazových prostředků**: intonaci (melodiku), přízvuk, členění (pauzy), tempo, dynamiku (sílu) i hlasové zabarvení. Značná variabilita těchto prostředků umožňuje vyjádřit mluvou daleko přesněji *konkrétní smysl* slov či pasáží, dokonce i zásadně měnit jejich význam (např. ironickým zabarvením...). Proto je *interpretace autorova textu*, pochopení a výklad jeho myšlenky, jedním z nejnáročnějších úkolů herecké a režijní práce.

Jaké posuny významu mohou nastat pod vlivem výrazových prostředků mluvy, si můžeme ověřit sami, jestliže například zkusíme vyslovovat krátkou větu – např. „Půjdeme domů.“ – s nejrůznějšími variantami intonace, přesouváním důrazu atd. Výsledek může vyznít jednou jako prosté oznámení, jindy jako otázka, výzva, prosba, příkaz, výhrůžka, slib...

Významová stránka mluvy se v AV díle někdy z různých důvodů úmyslně *potlačuje*. Např. hovor skupiny lidí bavících se v pozadí společenské místnosti je záměrně nezřetelný, aby nerušil důležitý dialog hlavních aktérů, vedený v popředí. U aranžované filmové scény toho lze dosáhnout osvědčeným prostředkem – řečí beze smyslu.

Tradičním (i když nepříliš vhodným) „textem“, užívaným komparsisty, je třeba opakované slovo „rebarbora“. Takováto atrapa mluvy ztrácí obsahový smysl, zůstává jí však potřebné neutrální zabarvení běžného hovoru.

Někdy může silně zapůsobit nesrozumitelný halas shromážděného davu, slévající se v celkový výraz emotivního vzrušení lidské masy: v latentní tón nelibosti či posměchu, ve fanatické nadšení či hysterický projev nenávisti.

Převážně z animovaných snímků známe způsob, kdy se významový obsah mluvy redukuje radikálním okleštěním dialogu tak, že tu zbývají pouze prostředky výrazové, sdělující jen momentální pocity. Například ve večernickovém seriálu Zdenka Milera o krtkovi vyjadřuje animovaná postavička údiv, radost, zklamání, strach atd. pouze pomocí citoslovcí a neartikulovaných zvukových projevů. Výraz hlasu je tak srozumitelný i pro cizince.

Tato **náznaková mluva** je již předstupněm k **imitované řeči**, tj. k fiktivní podobě jakéhosi fantastického jazyka, tvořeného bizarními zvuky mluvidel či elektroakustickou transformací hlasu, případně zvuky čistě syntetickými. Takovýto vysoký stupeň stylizace mluvy se uplatňuje zejména v animované tvorbě. Pro zvláštní potřeby, např. v sci-fi filmech, se vytvářejí různé formy imitované řeči, charakterizující mluvu mimozemšťanů (creature sounds). Lze dokonce zkonstruovat **umělý jazyk**, působící jako adekvátní i když divákovi nesrozumitelná řečová komunikace.

Mluvený projev může být zcela či jen částečně **připravený** anebo **improvizovaný** – charakteristický zejména pro některé typy televizních pořadů jako jsou besedy, reportáže, ankety, komentované přenosy a další publicistické a zábavné pořady, kde se uplatní televizní profese moderátora, reportéra, komentátora a též veřejní účastníci.

Bohužel je nutné konstatovat, že **kultura mluvního projevu** se dnes u nás nalézá v obecném úpadku, a to nikoli jen u laických mluvčích, ale i u některých pracovníků, pro které je mluvní výkon povoláním. Řada z nich nepřikládá patřičný význam formě mluvy. Ta je vizitkou jejich kultivovanosti a schopnosti přizpůsobit svůj *mluvní styl* dané úloze jejich slovního projevu: Díkce politika či televizního hlasatele by měla být přiměřená oficiální roli, kterou tato osobnost zastává, jestliže hovoří k veřejnosti. V soukromém rozhovoru s přáteli by tentýž mluvní styl působil nejspíš nepřirozeně.

Nevhodná forma mluvy má vliv i na vnímání obsahu sdělení. Může odvádět pozornost vnímatele k nedostatkům, kolidujícím s jeho estetikou představou, či přímo narušovat srozumitelnost. Masové prostředky komunikace běžně tolerují dokonce i fyziologické *řečové vady*, které profesionální výkon degradují. Hercova *ledabylá dikce* („šumlování“), bránící srozumitelnosti dialogu, se nepokládá za chybu, ale za osobní svéráz a znak věrohodného – civilního ztvárnění postavy. Ignorují se *pravidla ortoepie* (orto- od orthos = správný).

Po roce 1989 se v průměru výrazně zkultivovaly projevy našich politiků, ze slovníku téměř vymizela zdiskreditovaná „democracie“, „zemědělci“ apod. Stále je to však jen malý úbytek v toku jazykových nečistot proudících z masových médií. Hlasatelka TV zpravodajství nám dává hádat, co je to „podpes“, „ledová“ strana, „Slovensko“ (míněno Slovinsko), její kolega vidí „zokna“ „šéfredaktora“ na „motocyglu“ atp. Řada dalších nezvládá základní dechovou techniku, například schopnost nadechovat se bezhlučně a hlavně v souladu s přirozeným významovým členěním věty – tedy tak, aby se nádechem nerozbitněla myšlenková souvislost mluvy.

Výrazným prohrěškem je také nesprávné kladení slovních a větných důrazů. Je obecně známo, že v češtině se klade *slovní důraz* zpravidla na první slabiku slova („vesmír“) a předchází-li slovu jednoslabičná předložka, přesouvá se důraz na ni („ve vesmíru“).

Mezi základní zvukové nástroje řeči patří též *větný důraz*, akcentující významově dominantní slovo ve větě. Nelogicky umístěný větný důraz dokáže podstatně zatemnit smysl vyřčené věty a může vyvolat dojem, že ani sám mluvčí nechápe, co říká.

Rušivě působí také polykání koncových souhlásek, či naopak jejich nepřirozené, *hyperkorektní* zdůrazňování („dvace t pě t“), které se poslední dobou rozmohlo zejména v některých komerčních televizních a rozhlasových stanicích.

K nápravě tohoto stavu by mělo vynaložit větší úsilí především odborné školství – novinářské, divadelní i filmové. Nejen z důvodů estetických, ale i etických. Kultura mluveného projevu je totiž kromě jiného také věcí ohleduplnosti k divákovi.

Druhy filmové hudby

Pojem **filmová hudba** je natolik vžitý, že ho užíváme nejen u díla filmového, ale u veškeré audiovizuální tvorby.

Z hlediska *původu* rozeznáváme jednak filmovou hudbu vzniklou přímo pro dané AV dílo – tedy hudbu **původní** (originální), jednak hudbu **převzatou** odjinud.

1. Původní hudba bývá komponovaná, někdy improvizovaná.

a) Komponovaná hudba vzniká buď *klasickým postupem*, kdy skladatel dodá orchestrální partituru, z níž se pořídí rozpis jednotlivých instrumentálních partů (hlasů) pro nahrávání ve studiu. Skladatelův notový zápis pak interpretuje dirigent s ansámblem, který partitura předepisuje. Nebo se hudba vytváří *elektronickou cestou*, obvykle pomocí syntezátorové techniky (s případným doplněním akustickými nástroji), kdy skladatel zpravidla realizuje nahrávku sám a dodá již hotový záznam. Využívá se zde technologie postupného nahrávání jednotlivých hlasů do více zvukových stop – multiplayback.

b) Hudba improvizovaná přímo na obraz vyhoví v případech, kdy se nevyžaduje detailně propracovaná hudební struktura, ale záleží spíše na spontánnosti projevu pohotového hudebníka či menší sehrané skupiny.

V západních filmových produkcích, kde se vyvinula úzká profesní specializace, se někdy v jediném filmu objeví dva typy původní hudby, každá od jiného autora:

- *original theme music* – hlavní hudba s ústřední melodií filmu, užívaná ponejvíce jako samostatná, pod titulky apod. a
- *original background music (incidental music)* – hudba podkladová.

Současná záznamová technologie umožňuje nahrávat hudbu tak, že jednotlivé nástroje se synchronně zaznamenávají do samostatných stop. Tato technika pak při mixáži umožňuje vytvářet více výsledných variant. Dokonce lze i dodatečně obměňovat dříve pořízenou nahrávku – při novém míchání původního materiálu některé hlasy zvýraznit, jiné třeba zcela vypustit atp.

2. **Převzatou hudbou** se rozumí buď hudba **archivní** či **znovu nahrávaná**.

a) Jako hudbu **archivní** označujeme zvukový záznam převzaté hudby, vytvořené již dříve k jinému filmu či dramatickému dílu nebo nahrávku hudby autonomní, určenou původně jen k poslechu. U archivní hudby tedy odpadá nahrávání.

Někdy ovšem archivní nahrávku zvolené skladby nelze z nějakého důvodu použít. Nevyhovuje kupříkladu technickou kvalitou či nevhodnými hudebními parametry – tempem, instrumentací, délkou atp. Jestliže je přesto jistá skladba ve filmu potřebná, je nutné ji

b) **znovu nahrát**. K tomu může skladatel hudbu jiného autora příhodně upravit – přizpůsobit ji konkrétním požadavkům filmu.

Pouhým *přearanžováním* samozřejmě nezaniká autorství převzaté hudby, ani práva s ním spojená. Naproti tomu u skladby napsané jen *s použitím cizího motivu*, avšak zcela nově zkomponované, jde již o svébytné, autorsky původní dílo.

Do AV díla lze převzít i **autentickou hudbu prostředí**, tj. hudbu, která se v určité lokalitě nezávisle na filmu skutečně živě provozuje. Její hodnota je zejména v *autentičnosti* a v individuálním, těžko napodobitelném *stylu provedení*. Hudebně jde o škálu žánrů od pouliční produkce muzikantů, místního autentického folklóru (jehož jedinečný kolorit bývá neocenitelný např. pro cestopisné snímky) až po špičkovou koncertní uměleckou událost.

Pokud se týká *pozice hudby vůči obrazu*, objevuje se v literatuře řada různých označení: hudba imanentní a transcendentální, obrazová a mimoobrazová, scénická, filmová... Jednotnému systému základních relací mezi zvukem a obrazem (viz dále kapitola Postavení zvuku vůči obrazu) by však lépe odpovídalo rozlišovat

- hudbu **reálnou** – působící na diváka jako součást reality zobrazovaného prostředí (ať už je situována přímo v obraze nebo mimo něj) a
- hudbu **průvodní** (paralelní) – k obrazu jakoby z vnějšku připojenou.

Zdroj **reálné** hudby (muzikant, gramofon...) může být zachycen pohledem kamery nebo zůstat mimo obraz. V druhém případě, kdy divák

nemá zrakovou kontrolu, přispěje k jeho orientaci *příznačný žánr* hudby, její *interpretační a zvukový svéráz* a logické zapojení do zobrazovaného prostředí. (Např. v hlučné atmosféře westernového saloonu je slyšet dobový šlágr rutinně hraný na rozbřinkané pianino..., nad českou vesnicí se z chraplavých ampliů místního rozhlasu rozléhá typický echovaný zvuk dechovky...).

Naproti tomu zobecňující povaha **průvodní** hudby se zpravidla pojí s *interpretační vyříbeností a zvukovou čistotou* studiové nahrávky podobně jako dříve zmíněný objektivní typ komentáře.

Problematicke hudební dramaturgie je věnována zvláštní kapitola.

Druhy ruchů

Podle způsobu vzniku se ruchy dělí na **přirozené** (naturální) a **uměle vytvářené**.

Přirozené ruchy mohou vznikat přímo *při filmové akci* (kroky, cinkání přiborů...). Buď se snímají spolu s dialogy a okolním zvukem prostředí do společného zvukového záznamu nebo se nahrávají *samostatně* (zpravidla bez záznamu obrazu) s cílem dosáhnout čisté nahrávky jednotlivých ruchů.

Uměle vytvářené ruchy vznikají buď *mechanicky* nebo pomocí různých *elektroakustických zařízení* (např. digitální technikou samplování, umožňující nejrůznější akustické transformace nahraného zvukového vzorku).

Podle své podoby a vztahu k obrazu se mohou rozlišovat ruchy **reálné** a **stylizované**.

Reálné ruchy odkazují k určitému reálnému zdroji zvuku. Vytvářejí-li se uměle, jde o nápodobu ruchů přirozených. Tyto ruchy mohou být **jednoznačné** (určitelné bez pomoci zraku) nebo **víceznačné** (určitelné jen za pomoci vizuální či jiné informace).

Vedle reálných ruchů se uplatňují ruchy v různé míře zvukově **stylizované**, a to od podoby jemného **ozvláštňení reality** až k podobě ruchů **neréálných**, které se neopírají o zvukovou realitu světa, ale např. spolu-vytvářejí obraz světa science fiction.

Skupiny ruchů *reálných* a *stylizovaných* nelze ovšem od sebe ostře oddělit. V podstatě každý element zvukové složky, i ten, který má působit souladně s realitou světa, se pro svoji konkrétní úlohu v AV díle vždy určitým způsobem ztvárňuje, a to účelovým výběrem zvuku, jeho prezentací ve zvolené hlasitosti, výrazu, barvě, prostorovosti ... I „reálný“ ruch je tedy vždy do jisté míry stylizovaný. Mluvíme-li však o *stylizovaném* *ruchu*, máme na mysli jeho *nápadnější zvukovou transformaci*.

Stylizace ruchů *ozvlášťujících realitu* má celou řadu stupňů. Směřuje například ke zdůraznění emotivního významu určitého momentu v obraze, k nadsázce či parodii podtržené přexponovanou podobou ruchu, k filmové „opravě přírody“, kdy pohyb předmětu, který v reálném světě žádný zvuk nevydává, se ve filmu doplňuje ruchem uměle vytvořeným apod. Blíže o tom v kapitole Funkční uplatnění ruchů.

Podle užití zvukové technologie lze třídit ruchy na

- **synchronní** (kontaktní)
- **postsynchronní** („brunclíci“)
- **asynchronní** („samotné“) – nahrávané bez obrazu
- **archivní**

Záznam **synchronních** ruchů probíhá *zároveň* se záznamem obrazu. **Postsynchronní** ruchy se nahrávají *dodatečně* ve speciálně vybaveném zvukovém studiu, kde skupina „ruchařů“ (zvukových imitátorů) vytváří ruchy k filmové scéně přímo podle promítaného obrazu. Synchronní i postsynchronní ruchy jsou tedy s obrazem synchronizované už při svém prvotním záznamu.

Asynchronní ruchy samostatně nahrané během natáčecího a dokončovacího období výroby filmu se nastřihávají do míchacích pásů podle obrazu.

Archivní ruchy viz samostatná kapitola.

Výjimečně se u ruchů uplatňuje i technologie **playbacku** – jde-li například o ruch rytmizovaný podle hudby (psací stroj). Při dodatečném natáčení obrazu se pak akce přizpůsobuje dříve nahranému zvuku.

Do hraniční oblasti na pomezí ruchů a hudby bychom mohli zařadit skupinu **imaginárních** či **pocitových** zvuků, které se ve filmu zpravidla pojí k určité emotivně vypjaté situaci, jaké známe třeba z hororových

filmů (kupř. blížící se muž s vytaseným nožem v ruce). Takovéto ruchy nevykreslují detailní reálné dění scény, ale postihují její dramatický smysl: evokují pocit akutního nebezpečí. Podstatný je jejich emotivní náboj působící zcela bezprostředně, jako jakýsi archetypální poplašný signál, navazující nejen na životní zkušenost jedince, ale i na druhovou zkušenost lidského rodu.

Spontánní účín tu mohou mít především zvuky zlověstného charakteru podvědomě připomínající katastrofické děje, např. zvuk podobající se zoufalému výkřiku, siréně či signálům alarmového zařízení, temné dunění připomínající zemětřesení, svist podobný ničivé vichřici, třesk podobný hromu atd. V současnosti se stále více využívá účínu zvukových ploch s táhlými hlubokými či vysokými zvuky k zvýšení emotivního napětí scény či k posílení pocitu mohutnosti jiného zvuku.

POSTAVENÍ ZVUKU VŮČI OBRAZU

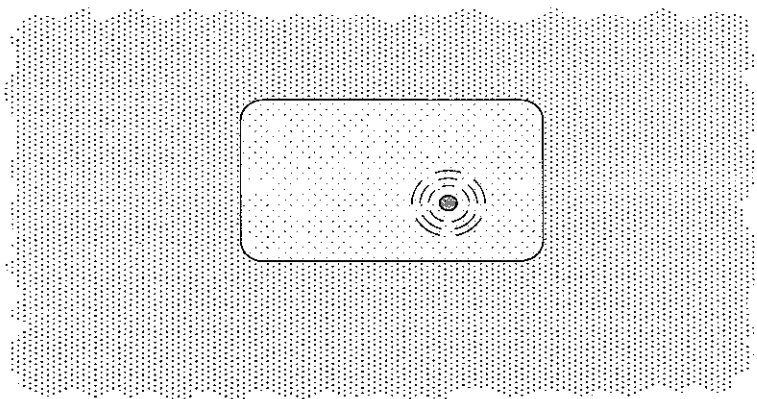
Každý ze zvukových prostředků použitých v AV díle se dostává vůči obrazu do určitého funkčního postavení. V zásadě mohou nastat tyto situace:

1) Reálné postavení

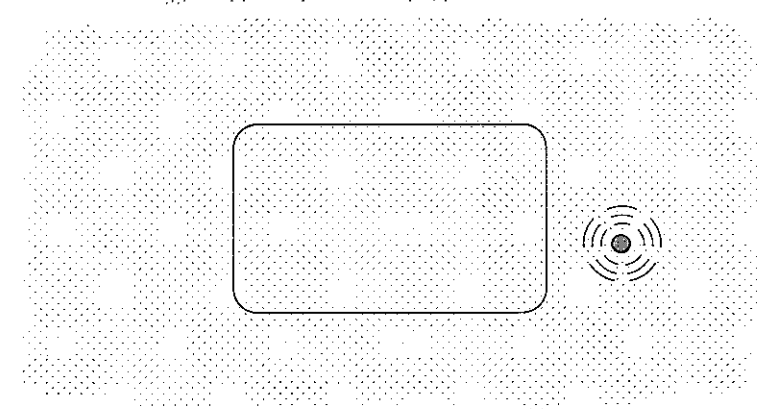
Zvuk působí jako přirozená součást zobrazovaného prostředí (např. dialog, reálná hudba, reálný ruch). Zdroj zvuku se přitom nalézá

- a) přímo v obraze anebo
- b) mimo obraz – předpokládáme ho v místě mimo zorné pole kamery, či v místě jejímu pohledu skrytém.

1a)

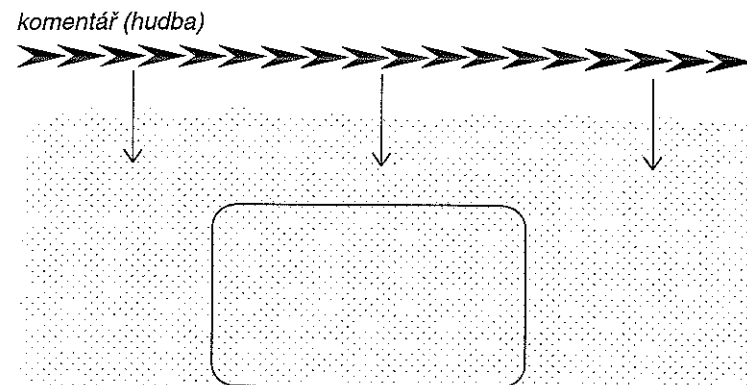


1b)



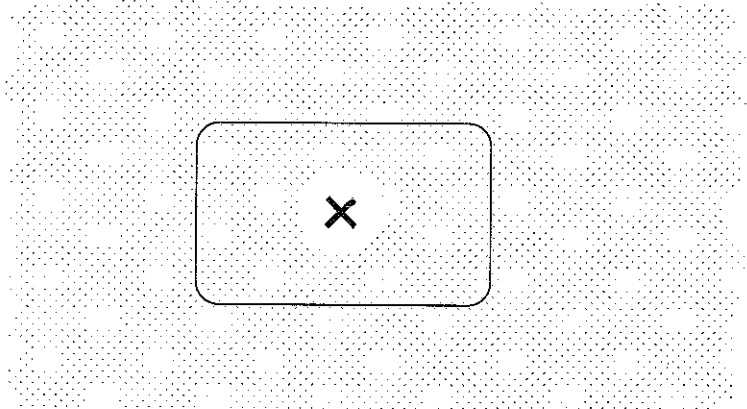
2) Průvodní (paralelní) postavení

Zvuk není součástí zobrazovaného prostředí. Zpravidla vytváří relativně samostatnou rovinu, která se připojuje k obrazu zvenčí, významově se k němu přímo váže a doplňuje ho (např. objektivní typ komentáře, průvodní hudba). Charakteristickým rysem zvuku v tomto postavení je zobečňující účín, nadhled nad věcí, pozice jakoby „nad obrazem“.



3) Záměrný rozpor s obrazem

Obraz a zvuk spolu zčásti či zcela nesouhlasí, vážou se však k sobě nepřímou, tzn. přes divákovu vědomí. Skrytou významovou souvislost obou složek má odhalit sám divák. Obvykle zde mluvíme o *obrazově zvukovém kontrapunktu*. (Může se týkat jakéhokoli druhu zvukových prostředků).



Ad 1)

Úlohou zvuku v postavení **reálném** je vytvořit spolu s obrazem přesvědčivou **iluzi skutečnosti**. Zvuk by zde měl být věrohodným doplněním obrazu a nerušit reálné vyznění celku nesrovnalostmi jako je nesynchronnost, neodpovídající zvuková perspektiva, nepřiměřený dozvuk, přehnaná hlasitost apod.

Ad 1 a)

U reálného zvuku jehož zdroj vidíme v **obrazu** nám sluchový vjem se zrakovým bezprostředně splývá v jeden význam. Toto audiovizuální spojení je zcela přirozené, nijak nezatěžuje naši mysl. Jedná se o komplexní vjem, kdy sledujeme např. jedoucí auto a ani si neuvědomíme, že informace přicházejí do našeho vědomí dvěma samostatnými cestami, zrakem a sluchem. Právě tak jako v běžném životě tu bezděčně slučujeme dva současné projevy téhož jevu.

Ad 1 b)

Zvuk, který vychází ze snímaného prostředí, jeho zdroj je však **mimo obraz**, musí divák vnímat samostatně, bez pomoci zraku, a zároveň sledovat dění v obraze. Takové spojení představuje náročnější druh audiovizuální informace. Sluchový a zrakový vjem je třeba samostatně analyzovat a nalézt smysl spojení zvuku s obrazem. Smysl může být zcela evidentní, když např. jedna filmová postava mimo obraz promlouvá k druhé, přičemž kamera snímá pouze postavu naslouchající. Filmové sdělení je zde obsažnější. Divák vnímá nejen obsah hovoru, ale z charakteru hlasu si utváří představu o aktérovi, kterého nevidí, a zároveň zrakem sleduje reakci partnera na vyřčená slova.

Jindy může být smysl zvuku mimo obraz méně zřejmý a je pak na divákovi, aby pochopil, zda jde o reálný zvuk prostředí či o záměrný rozpor zvuku s obrazem.

Na reálnou funkci zvuku ve filmu se někdy pohlíží přezíravě, jako by šlo jenom o pouhý popis. Avšak vytvořit iluzi skutečnosti nutně neznamená realitu otrocky kopírovat. Reálně může působit nejen zvuk komplexně zaznamenaný přímo při natáčení obrazu, ale i takový, který vznikne dodatečně a je složený jen z vybraných zvukových prvků. Použijí se výhradně

zvuky potřebné, funkční, kdežto zvuky rušivé a nadbytečné se eliminují. Zobrazená skutečnost se tak divákovi jeví v určitém subjektivním pohledu tvůrců díla.

Ostatně i u kontaktního natáčení jde o výběr, o vyzdvižení důležitého na úkor nepodstatného. Již před natáčením se například podle potřeby různě upravují rekvizity, aby při manipulaci nebyly příliš hlučné. (Např. ze zvonečku se vyjme srdíčko, podrážky bot se podlejí měkkým materiálem...) Při natáčení samém pak hraje základní úlohu **způsob snímání**, tj. volba *typu mikrofonu*, jeho *vzdálenosti* od zdroje zvuku a využití jeho *směrového účinku*. Hlas snímaný *zblízka* je oproti snímání z dálky silnější, takže postačí celkově nižší nastavení úrovně záznamu, kdy v nahrávce poklesne i hladina rušivého hluku prostředí. Podobně působí mikrofony s úzkou *směrovou charakteristikou*, které při příjmu zvuku z určitého směru dávají větší zisk.

Reálný zvuk plní kromě jiného také prostou, ale významnou úlohu, kterou si sotva uvědomíme. Tím, že dodává obrazu věrohodnosti a sám při tom zůstává nenápadný, umožňuje, aby divák soustředil svou pozornost k tomu, co je právě důležité, např. k herecké akci, k obsahu mluveného slova, k výrazovým prostředkům obrazu atd.

Zda divák uvěří tomu, co je mu sdělováno, závisí také na **zvukové kvalitě**. Technická jakost zvuku není pouze záležitostí estetických požadavků. Technické nedostatky mohou být nejen vadami krásy, ale i zjevným porušením přirozených zákonitostí, které odvádí divákovu pozornost a ruší vytvářenou iluzi skutečnosti. Jen přiměřeně kvalitní zvuk může zdárně plnit svoji reálnou funkci.

Velice nápadné bývají pro diváka asynchronnosti mezi reálným zvukem a jeho zdrojem v obraze. Nasloucháme-li hovoru člověka, zpravidla automaticky sledujeme pohyb jeho úst. Zrak pomáhá sluchu zachytit informaci. Stejně tak i divák „visí očima“ na rtech hovořící postavy a ruší ho, neshoduje-li se pohyb úst se zvukem dialogu. Čím větší je formát projekční plochy a čím bližší záběr kamery, tím jsou nesrovnalosti markantnější.

Uvedený **nežádoucí rozpor** zvuku s jeho zdrojem je úskalím post-synchronní i playbackové technologie. Nesynchronnost reálného dialogu či akce hudebníka, tanečníka apod., jsou hrubé závady, které by se v současném profesionálním filmu ani v televizi neměly objevovat.

Často je základní příčina takových závad už v nesprávné **volbě technologie**. Televize, jejímž specifikem je bezprostřednost působení, natočí kupř. vystoupení jazzového klavíristy nebo cimbálové muziky *playbackem*, i když musí být předem jasné, že se tímto postupem nedosáhne synchronnosti (o spontánnosti projevu účinkujících nemluvě), a to ze zásadních důvodů: Jde totiž o typ hudby, kde muzikanti nehrají svůj part pokaždé stejně, ale improvizují.

Výsledek ještě výrazně zhorší nedomyšlené snímání obrazu (detailní záběry rukou hudebníka, dokonce v začátku skladby!). I nepřilíš náročný divák si všimne výrazných nesrovnalostí a právem se cítí klamaný, tím spíš, jestliže očekával autentický zážitek. Technické čistotě nahrávky se tak obětuje hodnota mnohem podstatnější: pravdivost.

Podobně nepravdivě působí, když hraný film předvádí v roli houslisty herce, který zřejmě drží housle poprvé v životě. Na diváka, který alespoň někdy viděl, jak se takový nástroj ovládá, to působí trapně.

Rušivý dojem vzbuzuje obvykle také spojení nesynchronizované *výpovědi* s němým záběrem „mluvícího“ člověka. Výpověď by měla být buďto *synchronní* nebo *mimo obraz* – v tom případě raději s vyloučením záběrů mluvícího člověka. Zvuk hlasu postavy, kterou vidíme mluvit, lze uspokojivě nahradit (jakoby překrýt) hudbou nebo ruchem, případně komentářem. Méně uspokojivě však působí náhrada odlišným *reálným* mluveným slovem.

Stejně tak i *vnitřní monolog*, který divákovi umožňuje sledovat, „co si filmová postava právě myslí“, je logické spojovat s obrazem mlčícího herce.

Reálný účín zvuku závisí též na souladu obrazové a zvukové *perspektivy* (vyjádření hloubky prostoru). V současnosti se zachází se zvukovou perspektivou volněji než kdysi, mnohdy snad až příliš volně. Při postsynchronním nahrávání dialogu se vždy nevyužívá technických možností prostorově zvuk přizpůsobovat situaci a dodávat mu tak plasticitu a věrohodnost. Zvuk dialogu se pak podobá komentáři, s obrazovou akcí se bezprostředně neváže a svou stereotypností působí únavně.

Někdy je dialog nucen souvisle provázet obrazově snad efektní, vůči zvuku však bezohledně řešenou skladbu záběrů, kde se střídají detaily s velkými celky. Nebo jde o extrémní prostorové řešení záběru, např.

přibližování mluvící postavy transfokací z velké vzdálenosti, zcela mimo myslitelný doslech. Zvuková perspektiva dialogu tu nemůže věrně odpovídat extrémním obrazovým změnám. V takových případech lze volit z dvou možností: buď se rozhodnout změny obrazové perspektivy zvukem jen mírně naznačovat nebo zásadně všechny ignorovat a ponechávat zvuk beze změny. Tím se ovšem dialog zbavuje reálného účínu a často pak působí spíš jako jakýsi samovolný „kontrapunkt“.

Ad 2)

Zvuk v **postavení průvodním** neboli **paralelním** se k obrazu váže na základě souvislosti *významové*, nikoli *předmětné*. Pásmo zvuku je vedené v obecné poloze, jakoby *nad obrazem*.

U **komentáře** se v tomto případě jedná o *objektivní typ*, kde osoba mluvčího ve filmu přímo nefiguruje. Nejde o to, kdo a kde hovoří, podstatný je především obsah komentáře a jeho významové průměty do probíhajícího dění v obraze. Konkrétní prostředí slyšitelné v nahrávce by tu kolidovalo s obecnou povahou tohoto typu mluveného slova. Objektivní komentář je tedy třeba nahrávat ve zvukovém studiu, kde je možné dosáhnout potřebné zvukové čistoty.

Podobně u **průvodní hudby** je nutná kvalita studiové nahrávky bez nevhodných projevů prostředí. Parazitní hluky a charakteristická odezva prostoru nekorespondují se zobecňující povahou dané funkce zvuku. Určitá standardní míra *dozvuku* je v hudební nahrávce obvykle potřebná, nikoli ovšem jako znak konkrétního prostředí, ale z důvodů estetických. Příliš „suchá“ nahrávka zpravidla nepůsobí příjemně, jednotlivé tóny skladby se vzájemně nespájejí.

K této průvodní pozici bychom mohli přiřadit i zvláštní skupinu **abstraktních zvuků**, jejichž účelem je zdůraznění výrazného *pohybu kamery* (rychlá transfokace, strh „švenkem“ apod.) či *interpunkce* (podtržení stříhové změny obrazu). Takové zvuky nejsou součástí zobrazené reality, ani se nestavějí do rozporu s obsahem záběru. Pojí se přímo k *formě obrazu*.

S akcentováním nápadného pohybu obrazu abstraktními zvuky se setkáváme např. v reklamních spotech, ale i v jiných žánrech. Např. v hraném filmu *Amélie* z Montmartru se tento prvek stává jedním z výrazových prostředků charakterizujících zvláštní hravý svět hlavní postavy příběhu – dospívající dívky.

Ad 3)

Záměrný rozpor obrazu a zvuku se uplatňuje v různém stupni škály od *mírného nesouladu* až po *příkrý protiklad*. Rozpor spočívá v tom, že některé zvukové parametry, či zvuk sám, se záměrně neshodují se zobrazovanou skutečností. Zvuk je např. různě stylizovaný – má převýšenou hlasitost, zvětšený dozvuk, odlišné tempo, neodpovídající hustotu zvuku (např. kontrapunktické ticho) apod. – nebo je zasazený do jiného prostředí či odlišného času.

Příklady: Dialog, který proběhl v minulosti, se znovu navrácí v přítomném ději, mimo obraz, jako *vzpomínka*...; zaskřípění brzd neexistujícího automobilu evokuje v bleskové zkratce *představu* konkrétního nebezpečí číhajícího na chodce, jenž neopatrně vstoupil do vozovky...

Záměrný rozpor složek může působit jako jeden z neúčinnějších dramatických prostředků. Velmi často se stává výrazem **subjektivního nazírání reality** – nechává diváka prožívat děj jakoby vnímaný hrdinovými smysly. Dává mu přímo pocítit duševní stav filmové postavy, která pod vlivem dramatické situace vnímá skutečnost jinak, než je obvyklé, slyší zkresleně či nevnímá vůbec (nezřetelné hlasy lidí nad omdlelým). Analogicky k pojmu „subjektivní kamera“ tu můžeme užít výrazu „subjektivní zvuk“.

Jindy je smyslem audiovizuálního kontrapunktu zdůraznit *komičnost* (husy pochodují v rytmu znějících kroků vojska), podtrhnout *absurditu situace* (ticho v momentě katastrofy), zapůsobit jako *metafora* (servis volejbalisty provází rána z děla) nebo *symbol* (tep srdce = život, láska...).

Reálný zvuk mimo obraz se někdy také vykládá jako druh **kontrapunktického užití**. Podle toho bychom ale každý zvuk, jehož zdroj právě nevidíme na plátně, nebo slovo pronesené postavou mimo pohled kamery, museli považovat za kontrapunkt. Ponechme však raději tomuto označení podstatu jeho původního hudebního významu a použijeme je tam, kde jde o kompoziční záměr, řád, o **samostatné vedení** zvukové a obrazové složky. Tak je tomu samozřejmě vždy v případě záměrného rozporu těchto složek, ale někdy též i u zvuku v reálném postavení.

Příkladem takového druhu audiovizuálního kontrapunktu může být sekvence v Jakubiskově absolventském filmu Čekají na Godota. Zde se několikrát za

sebou vystřídají protipohledy chlapce a dívky, kteří se marně snaží dorozumět přes skleněnou tabuli výlohy kadeřnictví, přičemž ani divák neslyší hlas postavy mluvící za sklem, ale vždy jen reálný zvuk toho prostředí, odkud je vedený pohled kamery. Důslednost tohoto postupu dokazuje, že se jedná o promyšlenou skladebnou koncepci, která filmové sdělení ozvláštňuje a emotivně posiluje.

Za obrazově zvukový kontrapunkt tedy nebudeme považovat každý zvuk mimo obraz, užitý způsobem, jenž se v podstatě neliší od našeho běžného způsobu vnímání. V životních situacích nás sluch rovněž informuje komplexně o celém okolí, zatímco zrakem pojmáme pouze výseče této skutečnosti.

Rozvržení základních vztahů mezi zvukem a obrazem, popsané v této kapitole, se týká obvyklých případů *reálně ztvárněného obrazu*. Je-li však obraz stylizovaný do *neskutečné podoby*, dostává se s reálnou formou zvuku do rozporu. Také tohoto rozporu lze popřípadě záměrně využít jako obrazově zvukového kontrapunktu.

KONCEPCE ZVUKOVÉ SKLADBY AV DÍLA

Práce na zvukové složce audiovizuálního díla by měla probíhat ve dvou fázích:

- koncepce zvuku (zvukový plán);
- realizace – příprava natáčení, vlastní natáčení a dokončování.

Koncepce zvukové skladby vychází z povahy díla a směřuje k výstižnému ztvárnění jeho myšlenky. Musí brát v úvahu i technické možnosti a ekonomická hlediska. Zvukový plán nemusí mít závazně definitivní podobu. Je běžné, že původní koncepce se průběhem další práce přizpůsobuje nebo i podstatněji mění, protože se objevilo lepší řešení.

Celková tvářnost zvukové složky se mění případ od případu. I v oblasti jednoho filmového žánru se setkáváme s dosti odlišným zpracováním námětu a spolu s tím i s různým zvukovým pojetím. U řady žánrů se však vyhranily jisté typické rysy zvukové složky, odpovídající zaměření díla.

Základní zvuková představa se u převážné většiny AV žánrů rodí už v prvotní etapě práce – při tvorbě scénáře. Již před realizací je třeba mít určitou představu, jak bude působit obraz ve spojení se zvukem.

Dávno před vlastním natáčením je třeba počítat s tím, jakým způsobem se bude uplatňovat zvuk, jaká část audiovizuální informace mu bude svěřena a podle toho plánovat výběr a rozvržení zvukových prostředků, hustotu a rytmus zvukových ploch, uvažovat o přiměřené délce a spádu obrazových pasáží, o vhodné míře stylizace atd.

Jestliže se obraz natáčí a střihá tak, jako by měl být zcela soběstačný, pak při dodatečném doplnění např. hudbou může překvapit, že došlo k podstatné změně. Nárůst vnímaných informací způsobuje, že záběry se zdají kratší, obraz má rychlejší spád, s hudbou se dobře neváže, nedává jí dostatečný prostor k vyznění.

Jindy se při spojení s hudbou negativně projeví nedostatečná míra stylizace obrazové složky, chybějící emotivní náboj či esteticky nevhodný způsob ztvárnění. Hudba se tak nemá čeho v obraze zachytit, ocitá se v cizorodém společenství. Není pak v její moci, aby sama zakryla nedostatky režijní práce a múzického citu kameramana.

Forma zvukové kompozice AV díla v mnohém podléhá obecným zákonům, jaké platí pro čistě hudební skladbu. Také zde záleží na charakteru zvukových ploch, jejich proporcích, sledu, vzájemných obsahových souvislostech. Je nutné přihlížet ke stylu, rozhodnout, který druh zvukových prostředků použít a který záměrně pomíjet, uvážit hustotu a dynamiku současně znějících zvukových pásem, druh zvukových přechodů aj. Oproti kompozici čistě hudební má ovšem zvuková skladba AV díla podstatné specifikum: každý prvek zvukové skladby má navíc ústrojný vztah k obrazu. Především tento **funkční vztah** určuje oprávněnost a význam každého zvuku.

K prvotním koncepčním úkolům patří vhodná **volba zvukových prostředků**. Tu do jisté míry vymezuje už *žánr díla*. Na jedné straně je zde oblast tvorby dramatické – či fabulační (hrané a animované), na druhé straně oblast žánrů dokumentárních, publicistických a účelových.

Hraný film se svým dramatickým charakterem a vypjatou emotivitou bude klást přirozeně mnohem větší nároky na zvukovou stránku než např. film vědecký, jehož účel je ryze informativní. Zatímco v prvém případě lze na vhodných místech zvukovou kompozici barvitě rozehrát, bude v druhém případě účelné omezit se pouze na věcný komentář a eventuální ruchy, dokreslující předváděnou akci.

Volba zvukových prostředků u jednotlivých dokumentárních žánrů bude ovlivněna hlavně formou, jakou se divákovi zobrazovaná skutečnost předkládá. Pro formu, která zdůrazňuje bezprostřednost, autentičnost, bude mít vedle mluveného slova význam hlavně reálný zvuk prostředí, ať už původní nebo imitovaný. Při obecnějším či subjektivnějším přístupu k látce nalezneme větší uplatnění průvodní hudba, eventuálně výraznější stylizace zvuku. Tendence k obecnosti, subjektivnosti, emotivnosti, poetičnosti apod. se může vrcholně naplnit, jestliže vše, co ve zvukové složce konkretizuje – tj. mluvené slovo a ruchy v reálné funkci – je nahrazeno hudbou.

Podle volby druhu zvukových prostředků bychom mohli rozlišovat jisté **typy zvukové skladby**, např. *typ komentář + hudba; komentář + ruchy + hudba; dialog + ruchy; samotná hudba* apod. Omezením volby jen na některé druhy zvuku se zvýrazňuje *stylovost* zvukové kompozice. Její styl není vhodné v průběhu bezdůvodně narušovat, například zařadit ojedinelý ruch do filmu, kde se ruchy jinak nevyskytují.

Možností tvorby zvukové složky ovlivňuje i druh zvolené **technologie záznamu obrazu**: *jednokamerová* – po jednotlivých záběrech či *vícekamerová* (sekvenční) – po větších celcích.

Před realizací je třeba též stanovit, jaká bude nejhodnější **technologie záznamu zvuku** v jednotlivých partiích díla, zda se scény budou natáčet *synchronně* (kontaktně či jako pomocný zvuk) nebo *postsynchronně*, uplatní-li se technika *playbacku*, případně *half-playbacku* či asynchronní záznam *samotného zvuku*, užije-li se hudby *komponované, archivní, eventuálně autentické hudby prostředí* atd.

Zvláštní případy lze řešit i méně obvyklými praktikami natáčení, jako je např. *synchronní dabování* (herec před kamerou markýruje hru na nástroj, zatímco mikrofonem se současně snímá výkon skutečného hudebníka, hrajícího mimo záběr).

Způsob výroby zvuku není jen ryze technickou otázkou, ale zpravidla se projev i v kvalitě výsledného znění. Kupř. **kontaktní** natáčení hrané scény je choulostivé pokud jde o čistotu zvuku, vyžaduje drahou zvukovou (tj. nehluknou) kameru atd. Zato má předpoklady autenticky zachytit neopakovatelnou atmosféru a výraz hereckého projevu.

Kontaktní natáčení není obvykle vhodné pro záběry, které budou později stylizované, např. omezené pouze na čistý dialog a hudbu. Zvuky herecké akce obsažené v kontaktním záznamu by zde působily rušivě.

Postsynchronní záznam se vyznačuje naprostou zvukovou čistotou, která je žádoucí zejména u stylizovaněji pojatého filmového sdělení. Tato technologie však dosud nedosahuje vždy optimálních výsledků, kdy je zvukový trik k nerozeznání od „pravého“ zvuku. Nejde tu jen o problém dokonalé synchronnosti. Postsynchronně namluvený dialog často postrádá odpovídající prostorovou charakteristiku (zvukovou perspektivu, odezvu prostoru...) – působí sterilně. Ani výraz hlasového projevu se při dodatečném nahrávání nedaří pokaždé vystihnout s plnou přesvědčivostí.

Podstatnou nevýhodou postsynchronu dále je, že výrobu prodlužuje a prodražuje. Proto se prosazuje tendence používat, pokud podmínky natáčení dovolí, technologii kontaktního zvuku, přestože je při natáčení mnohem náročnější na prostředí, technické vybavení, organizaci práce, mluvní projev a hlasový fond herců, kázeň a spolupráci účastníků i na samo snímání zvuku, probíhající zároveň s akcí.

Po prostudování scénáře mistr zvuku konzultuje s režisérem nejhodnější způsoby realizace a ujasní si konkrétní nároky na zvukovou techniku – např. vhodné záznamové a mixážní zařízení, počet a druh mikrofonů (bezdrátové mikrofony – mikroporty, úzce směrová mikrofonní „puška“...) a všechno nezbytné příslušenství (mikrofonní tyč, protivětrný kryt...). Plánuje i personální obsazení zvukařského týmu. Účastní se obhlídek a výběru lokací pro natáčení společně s režisérem, kameramanem a architektem daného projektu. Navrhuje a ověřuje též akustické úpravy prostředí, dekorací a rekvizit („kamenné“ schody postavené v ateliéru by neměly duněním a praskáním prozrazovat, že jsou ze dřeva...).

Bohužel ne vždy se v praxi náležitě respektují požadavky, které jsou se zvukovou tvorbou AV díla přirozeně spjaté. Kromě jiného se to projevuje v podceňování řádné **přípravy zvukové realizace** (obhlídka místa natáčení, posouzení akustických poměrů, hlučnosti prostředí atd.), v opomíjení předběžné konzultace vhodných postupů s mistrem zvuku, v podceňování potřeb kvalitního zvukově technického vybavení atd.

Ostatně ani sama povaha zvukařské práce není dosud běžně chápána jako tvůrčí (viz kapitola Zvuková složka a její tvůrci). V tomto směru je třeba vynaložit ještě mnoho úsilí v zájmu celkové úrovně filmové a televizní produkce.

FORMOTVORNÁ ÚLOHA ZVUKU

Zvuková složka se vedle jiných svých funkcí podílí významným způsobem na **výstavbě formy** AV díla. Napomáhá přehlednosti tvaru a ozřejmuje tak smysl celku. Drobivá stříhová stavba obrazu z jednotlivých záběrů se ve spojení s delší zvukovou plochou stává jednotlívým celkem. Významově odlišné úseky lze naopak změnou zvuku zřetelně členit.

Filmový zvuk má tedy schopnost **spojoovat i rozdělovat**. Při změně charakteru zvukové plochy spolu se změnou záběru pozná divák už od prvního okamžiku, že předchozí sekvence skončila a začíná něco jiného. Vyrozumí také, že zdánlivě nesourodé záběry spojené jednou zvukovou plochou mají vnitřní souvislost, kterou je třeba pochopit.

Tato **formotvorná síla** zvukové složky se uplatňuje i dalšími způsoby. Zvukem lze ozřejmit *spojitost vzdálených partií* v průběhu díla, vytvořit *gradaci, vrchol, závěr*, podpořit *filmový rytmus* atd. Koncepce zvukové složky musí mít proto na zřeteli i výstavbu konkrétní filmové formy.

Značný význam ve formové výstavbě díla má **rozvrh zvukových ploch**. Tektonické členění zvukové skladby se zpravidla logicky pojí s členěním obrazovým. Neznamená to však, že zvuk mechanicky obrazu podléhá. Rozhraní zvukových ploch se vždy nemusí přesně krýt s rozhraním obrazových sekvencí. Zvuk může zdůvodněně obraz předjímat, být přetažen do následující sekvence či tvořit spojovací článek překlenující šev sousedících částí (obvykle hudba).

Důvodem pro změnu zvukové plochy uvnitř obrazové sekvence samozřejmě nemůže být nedostatek zvukového materiálu – krátká hudba či zvuková atmosféra apod. **Neodůvodněná změna** zvukové plochy představuje nefunkční zásah. Jestliže např. hudba nelogicky končí někde uvnitř sekvence nebo je v nahodilém místě vystřídána hudbou jinou, marně hledáme důvod takové změny. Tento nešvar svědčí o nedostatku smyslu pro funkci filmového zvuku a dokazuje, že dotyčné dílo zvukovou koncepci postrádá.

Každý **vstup** nové zvukové plochy i její **konec** je třeba umisťovat uvážlivě. To platí i o zvukovém podkladu mluveného slova. Představa, že

hudbu pod komentářem vůbec neposloucháme a že s ní tedy lze skončit nebo znovu začít kdykoli, je zavádějící.

Zvuková kompozice nemusí vždy reagovat změnou zvuku na každou novou sekvenci. Účelnost takových změn je potřeba zvážit. Časté změny, zvláště rychlé střídání různých hudebních charakterů, na sebe upozorňují a mnohdy ruší plynulost a jednotu celku. V případech kdy je to možné, zejména u ploch s hudbou, se mnohdy osvědčuje vázat obrazové pasáže jednou zvukovou plochou do větších celků. Například v krátkometrážní tvorbě se vyskytují zdařilá řešení filmu jakoby vyprávěného jedním dechem, kdy celou plochu filmu váže zvuk jednotného charakteru, třeba vhodná hudba, která se ani při větší délce „neposlouchá“. Jejím úkolem tu je udržovat jednotnou pocitovou rovinu a ne zbytečně zdůrazňovat drobnější formální členění.

Je dobře si též uvědomit, že hudba potřebuje ke svému vyznění dostatečně dlouhou plochu. Obvykle nepůsobí vhodně, jestliže podkladová hudba je po několika takttech přerušena ještě dříve, než se mohla rozvinout. I když plochy zvuku v takových případech odpovídají obrazu rozměrem i charakterem, celkový výsledek nemusí zcela uspokojovat. Rozdrobenost kompozice a přílišná zvuková pestrost se mohou projevit nepříznivým účinem.

Rozměr a proporce zvukových ploch spoluvytvářejí celkový charakter díla, neboť významně ovlivňují *filmový rytmus* a *spád*. Mohou se též podílet na výstavbě křivky napětí – gradace a opadávání – kupř. postupným zkracováním či naopak prodlužováním za sebou řazených zvukových ploch.

Záměrnou disproporcí zvukových ploch kontrastního charakteru je možné některé místo účinně zdůraznit – např. velmi krátkou zvukovou plochou zasazenou do sledu delších partií jiného zvuku. Zvláště hudba, je-li nápadně krátká, působí dramaticky, jako nedořečená, jako naléhavý otazník či vykřičník. Jestliže však disproporce zvukových ploch nevyplývá zjevně z tvůrčího záměru a není tedy myšlenkově opodstatněná, vzniká nebezpečí porušení přirozeného rytmu ploch. (Proto se krátké pasáže obrazu, kupř. krátké titulky, často spojují s následující, příp. předchozí sekvencí prostřednictvím jediné podložené hudby.)

Při kompozici zvukové složky je třeba mít na zřeteli také **nebezpečí přemíry hudby**, které se objevuje kupř. v populárně vědeckých snímcích

se zvukovou skladbou typu *komentář + hudba*. Obvykle tu jde o řetěz hudeb následujících bezprostředně za sebou, kdy jednotlivé hudební plochy zapojené do těsného sledu nepůsobí tak výrazně jako plocha osamocená. Účinnější bývá, jestliže se ve zvukovém proudu hudba střídá s jinými zvukovými prostředky – ruchy, výpovědi apod.

Otázka přemíry hudby – někdy navíc nefunkčně užitá – je ovšem nemenším problémem také u hraného filmu a zejména v televizní dramatické tvorbě. Nadměrným užíváním se hudba devaluje a v místě, kde je potřeba, aby skutečně zapůsobila, pak ztrácí na účinnosti. Některé americké filmy, TV seriály i některé české TV inscenace po této stránce připomínají praxi éry němého filmu. Tehdy ovšem byl průběžný hudební doprovod v biografu náhradou za chybějící dialog a ruchy.

V zásadních otázkách formy zvukové skladby AV díla lze najít inspiraci u autonomního hudebního díla. Výstavba jeho formy se zakládá na principech **jednoty** a **kontrastu**. Působí tu protichůdné formové síly, které lze nazvat silami dostředivými a odstředivými. **Dostředivé síly** stabilizují, sjednocují, mají tendenci setrvávat, spojovat: Např. hudební motiv uvedený dříve se znovu navrací, zůstává tatáž tónina, stejné tempo, metrum (takt), hrají tytéž nástroje... Naproti tomu **síly odstředivé** přinášejí do skladby změnu, kontrast, vzruch: Objeví se nový motiv, změní se tempo, rytmus, orchestrace, hudební styl...

Přítomnost obou těchto protikladných sil zároveň je v kompozici nezbytná. Vztah mezi nimi vytváří potřebné formové napětí, které udržuje pozornost vnímajícího. Stanovit vhodně tento poměr je náročný umělecký úkol. Nadvláda jednotících sil se může v díle projevit přílišnou stagnací, nadměrná převaha kontrastu představuje zase nebezpečí chaotického vyznění, únavy posluchače z přemíry nových informací atd.

Uvedený princip se uplatňuje přirozeně rovněž u díla *audiovizuálního* – a to v oblasti prostředků obrazových i zvukových. Ve zvukové složce díla se to týká například volby zvukových prostředků (střídmost či naopak rozmanitost při výběru) nebo plošných proporcí (pravidelný či nepravidelný rytmus ploch).

Povaze tematiky a formě jejího zpracování bude někdy odpovídat pestrý, různorodý zvukový materiál. Jindy se naopak zvuková dramaturgie soustředí na úzký výběr prostředků a o to intenzivněji s nimi pracuje.

Takové záměrné omezení pak prohlubuje vnitřní jednotu a stylovou čistotu díla.

Účelnými změnami užitých prostředků může zvuková složka v průběhu díla čelit hrozbě ztráty formového napětí. V dialogovém či komentářovém typu zvukové skladby osvěživě zapůsobí plocha se samotnou hudbou. Jindy bude vítaným kontrastem třeba naturální zvuk výpovědi nebo plocha samotného ruchu. Charakterové rozrůznění jednotlivých pasáží za pomoci zvuku umožňuje plochy střídát a uspořádat je podle dramaturgického záměru, pracovat s rytmem ploch atd.

Jak působí ve filmu absolutní **nedostatek kontrastu**, názorně ukázal A. Warhol svým undergroundovým experimentem *Spánek*. Náplní osmihodinového snímku je pouze jediný záběr spícího muže.

K dostředivým silám posilujícím jednotu AV díla patří především **princip opakování**. Rozlišujeme opakování *bezprostřední*, tj. **repetici** ($a - a$) a *návrat* po něčem jiném, neboli **reprízu** ($a - b - a$). Oba postupy se v účinku liší. Při vícenásobné repetici zvukového motivu zpravidla vystupuje do popředí mechanický stereotyp tohoto prostředku. Jím lze vyvolat pocit mechaničnosti, stagnace, ale i vytvořit účinnou zvukovou gradaci. Neobyčejně sugestivně zpravidla působí, jestliže stereotypně opakováný prvek graduje za pomoci postupné změny jen jediného zvukového parametru (např. pozvolné zesilování, zahušťování či zrychlování apod.).

Mistrovským příkladem takovéhoho sugestivního postupu je známé Bolero Maurice Ravela, kde celá kompozice je jednodílnou gradací tvořenou pouze dynamicko barevným narůstáním zvuku.

Ostinátní (tvrdošíjně) opakování motivu se může stát i základem kompozičního stylu, jako je tomu u repetiční minimalistické hudby.

Repríza plní ve zvukové složce důležitou formotvornou funkci. Jestliže se v průběhu AV díla objeví určitý zvukový motiv několikrát *odděleně*, nabývá proti ostatním zvukovým plochám větší váhy. Charakter motivu se prosazuje výrazněji a posiluje tak základní ladění snímku. Návrat zvukového motivu, který zazněl již dříve, překlenuje a propojuje jako most časově odlehle body AV díla, sjednocuje různorodý zvukový a obrazový materiál a zdůrazňuje vnitřní souvislosti.

Repríza je buď **doslovná** nebo ve formě **variačních obměn**. Ve filmové hudbě se často využívá možnosti obměňovat ústřední melodickou myšlenku (téma) a přizpůsobovat ji momentální situaci. Mnohdy k takovému přizpůsobení stačí jen mírná proměna charakteru hudební myšlenky, třeba pomocí výškové transpozice, změny tempa, metra nebo instrumentace.

Návrat zvukového motivu může být i **významově zatížený**, váže-li se důsledně k určité postavě, situaci, prostředí či ideji. Takovým druhem reprízy je tzv. **leitmotiv** ([lajt-] z něm.) neboli **příznačný motiv**. Ten se uplatňoval už v barokní opeře a je přímo typický pro novoromantický operní styl R. Wagnera, kde jednotlivým postavám jsou přiřazeny jejich charakteristické melodické leitmotivy.

Psychologický účín zvukového leitmotivu je založený na důsledném sdružování určitého vjemu auditivního s vjemem vizuálním (melodie hracích hodin + stará dáma). Jestliže se taková dvojice zvukového a obrazového motivu objeví v průběhu filmu vícekrát, fixuje se v mysli diváka natolik, že pak i jen samotný zvuk dokáže vyvolat představu příslušného obrazu.

Jako leitmotiv se samozřejmě může uplatnit i jiný druh zvuku – třeba určitý navracející se ruch nebo úryvek dialogu.

Jedním ze základních požadavků kladených na zvukovou kompozici AV díla je **uměřenost**. Mají-li být zvukové prostředky skutečně funkční, musí být užity ve vhodné míře. To se týká i vícenásobného *doslovného opakování* téhož zvuku. Sebekrásnější hudba, jestliže se donekonečna opakuje, ztrácí svůj původní účín a může se divákovi až zprotivit. Nefunkční mechanické opakování pozorujeme v praxi bohužel dost často, například tehdy, kdy si skladatel příliš usnadnil práci.

Zvláště princip leitmotivu je citlivý na překročení únosné míry užití. Přílišným spoléháním na efekt příznačného motivu se může dobrý nápad změnit v nudné klišé. Důsledkem je pak ztráta napětí a stagnace vývoje.

Obměňovanému opakování zvukového motivu toto nebezpečí natolik nehrozí. Variační obměny zachovávají myšlenkovou jednotu, ale zároveň přinášejí kontrast nejrůznějšími proměnami tónu, výšky, tempa, rytmu atp. V hudební skladbě je k variační formě volena výrazná melodická myšlenka – zvaná *téma*.

Uvedenému principu obměňování motivu se blíží případy, kdy se ve zvukové skladbě filmu záměrně řadí za sebou různé, avšak charakterem podobné zvuky v určitou dramaturgickou linii. Např. několik podobných folklórních hudeb vytváří jednu linii, proti které se staví stylově odlišná linie hudby umělé. Každé z takových pásem, která střídavě filmem probíhají, se váže k určité významové linii filmu na způsob leitmotivu. Toto vděčné dramaturgické řešení dodává filmové stavbě kontrast, přitom udržuje jednotu a umožňuje důsledně charakterizovat odlišné roviny díla bez nebezpečí stereotypnosti.

ZVUKOVÁ ATMOSFÉRA

Při systematické klasifikaci materiálu zvukové složky AV díla je nutné u každého zvuku zásadně rozlišovat:

jeho **obecnou povahu**,
konkrétní úlohu, již má zvuk v díle plnit,
jeho **funkční podobu**, která je této úloze přiměřená.

Jedna věc je tedy zařazení určitého zvuku do *kategorie* mluveného slova, hudby či ruchu, jiná záležitost je určení *funkce* tohoto zvuku v daném případě a nalezení jeho adekvátní *formy*.

Užívaná terminologie, tak jak se v praxi zrodila, se ovšem s logickou systematickou vždy nekryje. Za příklad může sloužit pojem **zvuková atmosféra**. Někdy se mylně zařazuje mezi základní druhy zvuku, jindy se nesprávně ztotožňuje s pojmem *ruch*, užívá se ve smyslu funkce i formy, ale také jako označení zvukového objektu samého i jeho záznamu na zvukovém nosiči.

Zvukovou atmosféru lze nejspíše charakterizovat jako **formu zvuku vhodnou pro funkci akustického pozadí**. Jedná se o významný prostředek zvukové dramaturgie, o němž je zapotřebí pojednat podrobněji.

Pokud se týká **akustického materiálu**, který zvukovou atmosféru v díle tvoří, je to nejčastěji *ruch* (šumění lesa, kapání vody atp.). Avšak bývá to též *mluvené slovo* (nezřetelný hovor v pozadí scény) či *reálná hudba* (na chodbě hudební školy je slyšet hru ze tříd), případně *směsice různých druhů zvuku* (kavárna s bavícími se hosty, hudbou a ruchy prostředí).

Uvedené příklady naznačují, že podstatnější než to, o jaký druh zvuku se jedná, je **konkrétní úloha**, kterou zvuková atmosféra v díle plní. Jde především o úlohu **dotvářet prostor** scény a **charakterizovat prostředí**, případně **dobu**.

Zvuková atmosféra pomáhá zakotvit scénu v daném filmovém prostoru a propojit ji s okolním prostředím. Dokáže dokonce zastoupit obraz – tj. sama iluzi prostředí vyvolat. Nenahraditelnou roli tu mají charakteristické *zvuky mimo obraz*, které jakoby přicházely z prostoru, jenž kamera zobrazit nemůže anebo se tomu záměrně vyhýbá. Divákovu iluzi, že interiér bytu

postaveného ve filmovém ateliéru je skutečně městské obydlí, výrazně podpoří typický interiérový zvuk – např. tikot pokojových hodin, ev. zvuky jakoby zaléhající zvenčí – občasný průjezd auta či zvonící tramvaje. Takovými zvuky lze též alespoň částečně zastřít nepříjemné projevy akustiky ateliéru, kterými bývá natáčený zvuk poznamenán.

Pomocí zvukové atmosféry lze též diváka **orientovat ve filmovém čase**. Děj probíhající např. v omezeném prostoru selské jizby časově upřesní příznačné zvuky zvenčí: zvonek večerního klekání, noční ticho s občasným vzdáleným zaštekáním psa, ranní probuzení venkovského života s hlasy zvířat, průjezdem traktoru atp.

Je ovšem třeba vědět, jak vypadá typická zvuková atmosféra daného prostředí v jisté **denní době**, v určitém **ročním období** i **období historickém**. Sovu je slyšet jen v noci, kukačku pouze na jaře. Zimní les je tichý, bez ptačích hlasů a bzučení hmyzu. Městský provoz před desítkami let byl podstatně jiný než dnes, proto natáčet např. předválečný příběh na palubě vltavské lodě kotvící u pražského nábřeží a nechat do kontaktně snímaného dialogu hlučet současné velkoměsto je zásadní koncepční přehmat.

K uvedeným úlohám *lokálního a časového určení* se nezřídka přidružují i funkce *dramatické*. Zvuková atmosféra nemusí sloužit jen jako neúčastná kulisa scény, ale je schopna navodit i určitou **pocitovou atmosféru** – vyvolat potřebnou náladu: ospalou, idylickou, nervózně napjatou... Záleží tu nejen na výběru vhodného charakteru zvukové atmosféry, ale i na práci s její dynamikou a hustotou v průběhu děje. Tikot pokojových hodin nemusí znít ve stále stejné úrovni; není také vždy nutné, aby pokrýval celou sekvenci. Podle vývoje děje, momentálního psychického rozpoložení hrdiny apod., může zvuková atmosféra místy nenápadně slábnout nebo nepozorovaně vymizet. Taková **subjektivizace zvuku** podpoří změny emotivního napětí, k nimž ve scéně dochází. Důležité je, aby dynamické změny byly logické, nenásilné, aby působily spíše podvědomě.

K věrohodnému účinku filmové scény obvykle přispívá, jestliže významově dominantní pásmo zvuku (kupř. dialog) nevystupuje izolovaně, ale má za sebou nenápadnou podporu reálného **zvukového pozadí**. U **kontaktně snímaného dialogu** bývá přirozené pozadí v záznamu již částečně obsaženo. Jednotlivě natáčené záběry však mívají zvukové pozadí nestejně urovňné. Ve střihovém sledu záběrů pak nevyrovnané zvukové skoky působí rušivě.

Mistr zvuku se v takovém případě snaží dodatečně doplnit filmovou scénu jednolitou zvukovou atmosférou adekvátní danému prostředí a době.

U filmů realizovaných **postsynchronní** technologií se dialogy, ruchy a hudba nahrávají jednotlivě a zpravidla se kombinují z více zvukových záznamů. Také zadní zvukový plán je zde obvykle komponován z několika zvukových atmosfér; postsynchronní nahrávání na obraz však tu zpravidla není zapotřebí, jelikož zde většinou nezáleží na detailní synchronnosti s obrazem. Jen ojediněle dochází k viditelné korespondenci dění v obraze se zvukovou atmosférou, kdy se nesynchronnost zvukového pozadí projeví.

Práce se zvukovým pozadím je pro uměleckou AV tvorbu subtilní záležitostí, jaká rozhodně zasluhuje náležitou pozornost. Citlivému tvůrci proto musí připadat většinou jako esteticky nepřijatelné užívání některých technických praktik jako je záznam zvuku s automatickým řízením úrovně anebo necitlivá úprava zvukového signálu pomocí limiterů, kompresorů apod. Výsledkem těchto praktik bývá totiž destrukce přirozených poměrů hlasitosti. Komentář namlouvaný do mikrofonu na rušné ulici zůstává sice i v těchto nepříznivých podmínkách bezpečně srozumitelný, zvukové pozadí se však s každým slovem mechanicky tlumí a v každé pauze opět znatelně narůstá. Toto tzv. „*dýchání*“ pozadí působí nepřirozeně a rušivě. Dá se tolerovat u naturální reportáže z terénu, těžko však u studiově natáčené tvorby.

Bohužel i některé rozhlasové stanice preferují před estetickými aspekty spíše hlediska praktická: dynamiku vysílaného signálu přizpůsobují předpokládanému prostředí, kde je pořad poslouchán (auto, restaurace). Nevhodně nastavená komprimace sice zlepšuje technické parametry, ovšem často za cenu mechanického kolísání hlasitosti, které znehodnocuje i pořady ryze studiové – zpravodajské, hudební a další. Konkrétně se to projevuje třeba slyšitelnými „*astmatickými*“ nádechy mluvčích v pauzách, které automatika nepřirozeně zesiluje nebo propadem zvuku v nejhlasitějších momentech orchestrální skladby (např. při silném úderu činelů).

Obdobně jako u filmového obrazu rozeznáváme také u zvuku různé **velikosti záběrů**, i když ne v tak jemně diferencované škále. Těžko bychom jen podle charakteru zvuku, bez spojení s obrazem, určovali třeba polodetail či polocelek. Nicméně lze vymezit přinejmenším typy povahou zřetelně odlišné, jako je *zvukový detail*, eventuálně *makrodetail* a *zvukový celek*.

Zvukový detail je snímáný pokud možno *zblízka*. Umožňuje kromě jiného dosáhnout například čisté a výrazné nahrávky *jednotlivých* ruchů metodou „*samotného zvuku*“. Naproti tomu **zvukový celek** zachycuje *vzdálenější* – tedy obvykle *komplexnější* akustické dění. Někdy se vyskytne též potřeba vtisknout zvuku charakter **makrodetailu** budícího dojem nápadně těsné blízkosti zvučícího předmětu, téměř jako bychom vstupovali do jeho nitra.

Ne každá podoba zvuku je ovšem vhodná pro plnění daného úkolu. Jedná-li se o zvukovou atmosféru, tedy o formu zvuku vhodnou pro vytváření akustického pozadí, pak bude této formě nejbližší charakter *zvukového celku*. Použitelný je i *zvukový detail* (kapky vody) jemuž odpovídající podobu dodá vhodná úprava prostorového charakteru.

V ruchových archivech se uchovávají zvukové atmosféry **přirozené** (naturální), *univerzálně* použitelné pro jisté typy prostředí (fotbalový stadión, městská ulice, les...). Zvuk některého prostředí je ovšem natolik specifický, že k věrohodnému doplnění obrazu je zapotřebí zcela určité, nezaměnitelné zvukové atmosféry, kterou lze zachytit pouze v tomto *jediném* prostředí (např. dílna se specifickou výrobní činností). Obvykle se nahrává metodou „*samotného zvuku*“ (asynchronu).

V jiných případech může lépe vyhovovat zvuková atmosféra **komponovaná** z jednotlivých vybraných zvuků, které se smíchají a vhodným způsobem dodatečně technicky upraví tak, aby se dosáhlo věrohodného prostorového dojmu. Opačný postup – tj. z komplexní atmosféry zvukového celku osamostatnit určitý individuální zvuk v potřebné kvalitě – je klasickou zvukovou technikou zpravidla neuskutečnitelný. V některých případech tu může částečně pomoci odříznutí oblasti kmitočtového spektra kolem dotyčného zvukového objektu.

Zvuková atmosféra v AV díle nemusí mít ovšem pouze reálnou funkci. K účinné podpoře dramaticky vypjatých filmových scén poslouží ozvláštňující, uměle vytvořená atmosféra. Pro vědeckofantastický příběh jsou zpravidla zapotřebí stylizované, nereálné zvukové atmosféry, odpovídající zobrazené fiktivní filmové skutečnosti.

Ve filmu D. Lynche Mazací hlava pokrývá samotná, uměle vytvořená zvuková atmosféra mnohaminutové plochy táhlým, hučivým, kvaziindustriálním zvukem. Stává se tu základním, emotivně velmi účinným výrazovým prostředkem, jehož mysteriózní charakter vtahuje diváka do autorova bizarního filmového světa.

FILMOVÉ TICHŮ

Částečné či úplné uprázdňení zvukového kanálu – **filmové ticho** – představuje významný výrazový prostředek zvukové dramaturgie AV díla. Filmové ticho je třeba chápat jako **relativní uprázdňení zvukového proudu**. Představuje oblast *minimální sytosti* zvuku, jejímž protipólem je oblast *maximální sytosti* v podobě záměrného přeplnění zvukového kanálu (např. pouťová vřava). Filmové ticho je tedy určitou **formou zvuku**, nikoli samostatnou zvukovou kategorií. V systematicke pojmu má obdobné místo jako zvuková atmosféra, která je právě tak jistou formou základních druhů filmového zvuku – mluveného slova, hudby a ruchu.

Také s tichem je nutné zacházet promyšleně a uvážlivě, a to tím spíše, že se jedná o prostředek zvláštní. V dnešním běžném životě nás stále obklopuje zvučící svět. S naprostým tichem se setkáváme vzácně. Také ve filmu, který v divákovi vyvolává iluzi skutečnosti, bývá ticho něčím výjimečným, co k sobě obvykle přitahuje pozornost. Neopodstatněné použití ticha, třeba z nedostatku vhodného zvukového materiálu, se obvykle jeví jako zřejmá dramaturgická chyba – bezdůvodné porušení kontinuity zvukového proudu.

Na rozdíl od ticha bezprostředně vnímaného při divadelním představení je pro filmové ticho, stejně jako pro všechny AV komponenty, příznačná *zprostředkovanost* pomocí reprodukčního zařízení. I u filmového ticha jde tedy o jistý posun od původní přirozené podoby.

Nejasnosti v otázce filmového ticha mnohdy souvisejí s nedůsledným pojetím, kdy se směřuje hledisko akustické a zvukově dramaturgické. Z **akustického** aspektu nelze hovořit o tomto „tichu“ jinak, než s myšlenými uvozovkami. V praxi totiž nikdy nejde o ticho absolutní. Projekci AV díla provází různě vysoká hladina šumu zařízení a hluku prostředí, která překrývá nejslabší zvuky auditivní složky. Při promítání nebývá zaručena jednotná úroveň hlasitosti, svou roli hraje i akustika místnosti a individuální citlivost sluchu diváka. Přesnou hranici mezi zvukem a tichem tedy nelze stanovit, filmové ticho je tichem *relativním*.

Z hlediska **zvukově dramaturgického** nás v AV tvorbě zajímá především *funkce* filmového ticha a možnosti jeho uplatnění.

Také filmové ticho se uplatňuje buď jako **ticho reálné** (vyplývá z reality tichého prostředí) nebo ve formě **záměrného rozporu** s obrazem (kontrapunkticky), kdy v přímém protikladu k obrazu znázorňuje kupř. subjektivní vjem ohluchlé postavy či působí na dramaticky vyhoceném místě jako výraz absurdity situace (stroj řítící se ke zkáze, pád těla zastřeleného člověka, exploze v tichu atp.). Účin ticha se zde často umocňuje silně stylizovaným obrazem např. pomocí trikové techniky.

Ve snímcích ryze naučného charakteru (vědecký, instruktážní ...) se v pauzách mezi bloky komentáře obvykle spokojujeme s **technickým tichem**. Zvuková složka se tak sice redukuje na minimum, avšak důsledně užití ticha je tu logické. Jde v podstatě o jistý druh zjednodušující stylizace. Zpravidla tu totiž není záměrem věrně vykreslovat skutečnost, ale názorně demonstrovat určitá fakta, podobně jako učitel demonstruje učební látku ve zjednodušení, s pomocí modelu či schématu nahrazujícího skutečný objekt. U těchto žánrů nejsou podkladové a výplňové atmosféry zpravidla potřebné, stačí pouze nezbytné ruchy. Připojovat hudbu jen proto, aby se vykryly prázdné plochy, by znamenalo snímek emotivně zabarvovat a zobecňovat. K tomu zde není důvod, jelikož účelem takového filmu je sdělovat čisté věcné informace. (Hudba užitá jako akcent či interpunkce tu může být ovšem funkční: přispívá k přehlednosti a snazšímu pochopení látky.)

Dramaticky účinné ticho nalézá funkční uplatnění především v umělecky náročné dramatické i dokumentárních tvorbě.

Příkladem účinného filmového ticha není ovšem jakýkoli oněmělý záběr. Podobně jako je generální pauza v hudební skladbě článkem logicky zasazeným do proudu hudby, i účín filmového ticha závisí na jeho zvukovém okolí a hlavně na jeho funkčním vztahu k situaci v obraze. Napětí zvukové prázdnoty může vzniknout náhlým (ale logickým) přerušením proudu zvuku či jeho nápadným rozředením, vždy však v konkrétní souvislosti s obsahem scény. Plochu filmového ticha nelze tedy posuzovat izolovaně.

Aby se filmové ticho uplatnilo jako dramaticky účinný prostředek, musí mít **přiměřené trvání**. Je-li příliš krátké, působí jen jako psychické dozrívání předešlého zvuku. Proto přirozené odmlky řeči, pauzy v hudební skladbě apod. chápeme jako zvukové členění a za filmové ticho je

nepovažujeme. Teprve ticho, které po určitou dobu trvá, si divák začíná uvědomovat. Nachází-li v tomto okamžiku významové spojení s obrazem, je užití ticha zdůvodněné. V opačném případě bude v kontextu působit nejspíš jako nepříjemná „díra“.

Spojením ticha s vhodným obrazem se může napětí po jistou dobu udržet nebo dokonce stupňovat. Po překročení optimální doby trvání napětí poklesá. Dramatické ticho v prosté, nestylizované podobě nesmí tedy být ani příliš krátké, ani nadměrně dlouhé, jestliže nemá ztratit svoji působivost.

Choulostivým momentem je *okamžik nástupu* filmového ticha. Aby nevznikl dojem technické závady, má být filmové ticho dobře **akusticky připravené** dozněním předchozího zvuku. Ticho nastupující po necitlivě utatém spojitým zvuku působí nepřírozně, jako element zjevně poznamenaný technikou zpracování. Tím se jeho funkční účín oslabuje. Navíc se trhá významová návaznost na předchozí dění, které by mělo v místě ticha kulminovat. Jestliže nelze použít zvuku s vlastním dozněním, je dobře doplnit dozvuk uměle, aby ticho vplynulo do řetězce zvukových ploch jako přirozené pokračování předešlého.

Ticho působící ve vrcholném bodě děje by kromě toho mělo být i dobře **dramaticky připravené** kupř. vhodnou předchozí gradací v obraze, ve zvuku či v obou složkách zároveň.

Z pohledu zvukové dramaturgie můžeme spíše než o tichu hovořit o potřebě navodit **pocit ticha**. Zkušenost ukazuje, že nemusí jít o přímou *negaci* zvuku, úplné vynechání modulace na zvukovém pásu, ale že takový pocit často daleko účinněji vyvolávají vhodné *znějící prostředky*, které dokáží pocit ticha umocňovat. Jemná vzdálená atmosféra nebo několik oddělených zvukových detailů (kapky vody, kroky) udrží i po delší dobu napětí s pocitem prázdnoty, očekávání apod., případně sugestivně vystupňují scénu k následující dramatické akci. Trvale znejícím vysokým pískáním lze vyvolat pocit ohluchnutí atp.

Filmové ticho může tedy být nejen **prosté**, ale též **stylizované**, a to jemným či řídkým ruchem, mluveným slovem (přerušovaný tichý šepot) nebo hudbou (mizící a navracející se tón apod.). Spíš než na druhu zvuku závisí účín na charakteru zvukového materiálu a na způsobu, jakým se s tímto materiálem pracuje.

Přesvědčivě působí například jemné „zvuky ticha“, které v hlučném životním koloběhu zanikají a jsou slyšitelné jen v naprosto tichém prostředí. Slabý tikot hodinek, zabzučení mouchy na okně apod. vyvolává ve filmové scéně dojem: „je takové ticho, že je slyšet i ...“.

Na účínu nápadně řídkého zvuku lze někdy založit zvukovou koncepci značně rozsáhlých ploch, dokonce celého snímku. Stylizované filmové ticho se pak stává dominantním výrazovým prostředkem (např. celá rozměrná úvodní část filmu *Tenkrát na Západě*). Taková koncepce ovšem vyžaduje mistrné režijní vypracování, detailně promyšlenou souhru obrazu se zvukem a citlivou dramaturgii i realizaci zvukové složky, jinak by výsledek mohl vyznít jako ochuzení potenciálu audiovizuálních vyjadřovacích prostředků.

Doplňme ještě, že s tichem ve filmu souvisejí technické termíny jako *ticho ateliéru*, *stat a blank*, vysvětlené dále v kapitole *Důležité pojmy*.

HIERARCHIE VÝRAZOVÝCH PROSTŘEDKŮ - ZVUKOVÉ PLÁNY

Obecné psychologické výzkumy prokazují, že valnou většinu informací získáváme v životě zrakem, mnohonásobně menší množství sluchem a zcela zanedbatelný podíl připadá na zbývající smysly. Z těchto obecných pozorování vycházejí někdy názory, že i v audiovizuálním díle je poměr významu obrazu a zvuku právě takový, tj. kupř. 90% ku 10%. To je ovšem absurdní generalizace. Každé AV dílo obsahuje tolik informací toho kterého druhu, kolik jich do něj bylo vloženo. Filmoví tvůrci se při své umělecké práci neřídí statistikou. Vizuální a auditivní komponentu díla naplňují obsahem různě, podle svého záměru, v míře od nuly do sta procent: od němého obrazu se zcela eliminovaným zvukem až po zatmělý obraz s pouze zvukovou informací.

Např. v science fiction režiséra St. Kubricka „2001: Vesmírná odyssea“ z roku 1968 se objevují zcela němé záběry i několikaminutové plochy samotné hudby, provázené pouze černým obrazem.

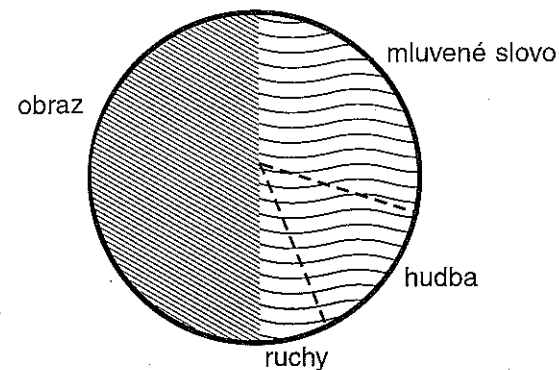
Podle žánru AV díla připadá řídicí úloha někdy spíše obrazové složce, jindy složce zvukové (např. u hudebního filmu, TV zpravodajství atp.). V každém případě je tu však základním požadavkem *funkčnost a uměřenost* uplatněných zvukových prostředků co do kvantity i kvality.

Zvuková složka je citlivá na přehánění. Překročí-li se bezdůvodně přiměřený stupeň výrazu, může se zvuk přestat s obrazem funkčně vázat. Stává se to kupříkladu u filmové hudby, je-li příliš dramatická, hutná, nepřiměřeně lyrická, má přehnaně rychlé tempo, apod. Často bývá účinnější, jestliže výraz zvuku nepřevyšuje obsah obrazu, ale zůstává jakoby o krůček za ním.

Vnímací kapacita člověka je omezena. Nestačíme stejně intenzivně sledovat více podnětů zároveň, zejména jsou-li téhož druhu (kupř. vnímané sluchem). Jestliže se máme plně soustředit k dění v obraze, nesmí nás příliš rozptylovat samostatné dění zvukové a naopak, máme-li se zaposlouchat

například do hudebního proudu a přitom uvolnit chod vlastních myšlenek, měl by nám k tomu dopomoci příslušně odlehčený obraz a redukované ostatní zvukové komponenty.

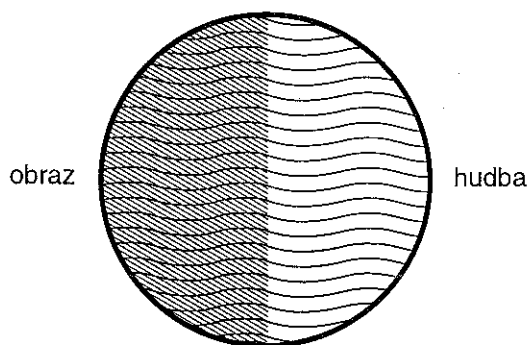
Vzájemné poměry obsahu jednotlivých složek AV díla – to je důležitá otázka, která stojí za obecnější zamyšlení. Představme si kapacitu našeho vnímání jako plochu kruhu a jednotlivé filmové prostředky jako výseče tohoto kruhu. Určitá výseč reprezentuje obsah obrazu, další segmenty náležejí prostředkům zvukovým: mluvenému slovu, hudbě a ruchu.



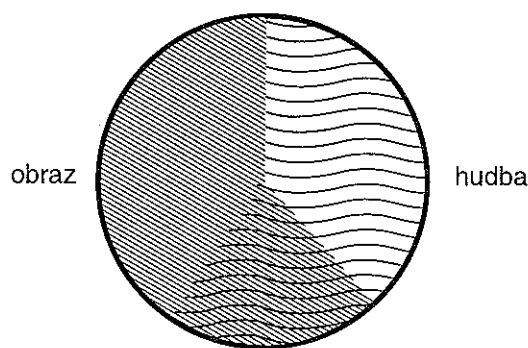
Proporce jednotlivých výsečí odpovídají situaci v konkrétním místě určitého filmu a v průběhu se mění. Kolísá poměr významu obrazu a zvuku i vzájemný poměr jednotlivých zvukových prostředků, takže pozornost diváka se nezatěžuje stereotypně, stále stejným způsobem.

Jestliže zaznívá společně mluvené slovo s hudbou, nemohou oba klást na naši pozornost stejné nároky. Má-li slovo svou obvyklou informativní funkci, musí hudební obsah ustoupit. Zde by hudba měla být obsahově vylehčena, aby divákovi stačilo zachytit její základní charakter a mohl se zaměřit na informace v dalších složkách. Měla by tedy být decentní, vyrovnaná, bez nápadných změn.

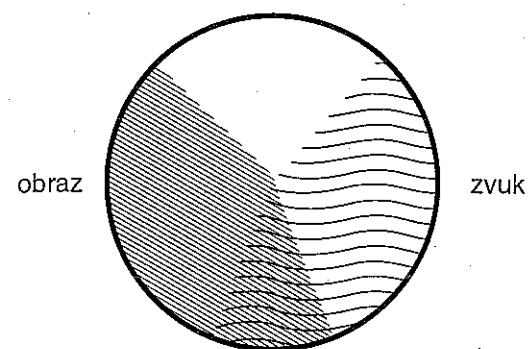
Hudba, která se ve filmu uplatňuje jako samotná, bez mluveného slova, si může dovolit větší obsažnost. I tak se však dělí o divákovu pozornost s obrazem a nemá se tedy snažit říci vše sama. V našem kruhovém schématu by to znamenalo, že segment hudby zcela překryje výseč obrazovou.



Naproti tomu optimální poměr by se dal znázornit jako částečné překrývání výsečí, kdy obraz a hudba hovoří totožně jen zčásti, a tak nedochází k nevídanému zdvojení informace.



Kapacitu vnímání nelze ve filmu využívat stále zcela. Pro diváka by to byla únavná zátěž a jeho pozornost by po jisté době ochabla. Je nutné ponechat určitý volný prostor pro vlastní myšlení a tak vyrovnat jednostrannost pasivního příjmu informací. Jedna výseč kruhu by tedy měla zůstat prázdná.



Význam takového odlehčení stoupá v těch místech filmu, kdy se divák potřebuje soustředit a orientovat (úvod, expozice) nebo kdy si má informace utřídit, nechat zážitky doznít (závěr sekvence či celého díla). Také po gradací ploše, během níž obsažnost filmového sdělení narůstá, může výrazné uvolnění toku informací zpětně posílit účinný dramatického vrcholu.

Citlivý tvůrce pracuje s výrazovými prostředky účelně a dovede odměřovat jejich obsah podle momentální potřeby. Odhadne vhodnou míru průměrné „nasycenosti“, umí využít i účinnu krajních poloh: ve zvukové složce efektu relativního uprázdňení zvukového kanálu (filmové ticho) nebo jeho záměrného přeplnění (např. válečná vřava). Také zde platí, že méně někdy znamená více. Mnohdy si tuto pravdu připomeneme třeba při sledování televizního pořadu s básnickým slovem, jestliže recitované verše nepochopitelně „obohacuje“ pestrá obrazová složka a rušivá hudba, natolik, že se na vlastní báseň nedokážeme soustředit.

Z uvedeného vyplývá, že ve zvukové kompozici AV díla je obzvláště důležitou otázkou *významová hierarchie zvukových prostředků*. Tak jako se u výtvarného díla rozlišuje figura a pozadí, mluvíme u zvukové složky o významově diferencovaných rovinách: zpravidla o prvním, druhém a třetím **zvukovém plánu**.

V **prvním plánu** vystupuje obsahově nosný zvukový prostředek základního informativního významu: obvykle dialog či komentář, eventuálně hudba představující ústřední součást díla (např. v hudebním filmu). V určitém případě může zastávat takovéto dominantní postavení i ruch.

Druhý plán tvoří kupř. detailní ruchy související s akcí (kroky, manipulace s předměty apod.) nebo hudba, která doplňuje viděné a spoluúčastní se na uměleckém sdělení, neváže však na sebe plnou pozornost.

Do **třetího plánu** obvykle spadají zvukové atmosféry, jejichž úkolem je např. vytvářet věrohodné zvukové pozadí a tak začleňovat akci do prostoru, charakterizovat určité prostředí, podporovat kontinuitu řetězce zvukových ploch atd. Sem bychom zařadili také tzv. hudební kulisu – tj. podkladovou hudbu s nejnižší funkční účastí.

Ve zvukové složce AV díla se nemusí uplatnit všechny tři tyto významové roviny. Pracuje se třeba pouze s kombinacemi dvou zvukových plánů nebo jen s jedním z nich. Jednotlivé zvukové prostředky mohou také v průběhu měnit svoji úlohu, přecházet z jednoho plánu do jiného. Zvuková atmosféra např. v určitém místě vystoupí do popředí a stane se prvořadým dramatickým činitelem.

Významová hierarchizace zvukových prostředků je záležitostí vhodného výběru a kombinace zvukového materiálu. Celkový účín pak do značné míry závisí na cílevědomém způsobu práce už při příjmu zvuku, při jeho následných úpravách a zejména pak při míchání. Zde je nutné jednotlivé významové roviny odstínit především dynamikou. První plán nechat dominovat, zvuky v nižších plánech přiměřeně tlumit.

Záleží ovšem též na stupni dokonalosti reprodukční techniky. Vnímání zvuku AV díla je poznamenáno faktem, že informace se nedostávají k divákovi *přímou* cestou, ale *zprostředkovaně*, pomocí elektroakustického zařízení. U přímého vnímání v běžném životě nám náš binaurální systém slyšení umožňuje prostorově lokalizovat zdroj zvuku a v množství zvuků, jež nás obklopují, se orientovat na ten, který nás právě zajímá. Je to dáno schopností našeho mozku vnímat výběrově. Párový systém lidského sluchu umožňuje mozku odlišovat od sebe zvuky přicházející z různých směrů podle nepatrných rozdílů mezi počítky jednoho a druhého ucha (zpoždění zvukové vlny, fázový posun, úbytek vyšších frekvencí v akustickém stínu hlavy) a na základě toho pak jednotlivé zvuky významově hodnotit a eliminovat.

U monofonního kina či televize jsou ovšem veškeré akustické informace směsnány do jednoho směru, zvuk vychází z jediného místa. Složitější zvukové dění je tak pro diváka nepoměrně obtížněji rozpoznatelné, neboť možnost směrového rozlišení jednotlivých zvuků je omezena.

Praktické důsledky tohoto zásadního rozdílu mezi vnímáním přímého a zprostředkovaného akustického signálu si bohužel ne všichni tvůrci dostatečně uvědomují. Následky pak pociťuje divák, pro kterého může být např. dialog, nahraný v hlučném prostředí, zcela nesrozumitelný, přestože ho režisér při natáčení slyšel vlastněma ušima dobře. Někteří zkušení režiséři proto sledují kontaktní natáčení raději se sluchátky.

Monofonní reprodukce znamená pro vnímatele snížení možnosti selekce zvukových informací. Výběr je tudíž třeba provést za diváka: akustické dění významově rozvrstvit – důležité zvuky vyzdvihnout, nepodstatné potlačit či vyloučit.

Rozdíl přímého a zprostředkovaného vnímání se projevuje např. i v nestejném účínu *zvukového pozadí* pod dialogem. Ve skutečné situaci nám nemusí příliš vadit, že zároveň s hlasem osoby, jemuž nasloucháme, zaznívá i mluvené slovo či hudba z rozhlasového přijímače. Předvádí-li se však stejná scéna na plátně či obrazovce, může tatáž zvuková kulisa působit jako nadbytečná až rušivá. I když je sebevíce potlačena, po čase může začít diváka znervózňovat a rozptylovat.

Mnohé z uvedených problémů pomáhá řešit moderní vícekanálová zvuková technika. Zvuk se zde rozprostírá do širší stereofonní báze, navíc přechází i do stran a dozadu sálu. Tím se zlepšuje nejen prostorový dojem, ale i plasticita a čitelnost zvuku. Pro praxi zvukové tvorby to znamená, že v tomto případě není třeba tak úzkostlivě kontrolovat dynamiku významově nižších zvukových plánů. Ani plný orchestrální zvuk průvodní hudby nemusí být překážkou pro srozumitelnost dialogu, jestliže je hudba stereofonně rozložena do celé širší, zatímco zvuk dialogu vychází jakoby ze směru hovořící postavy.

Vícekanálové systémy tedy umožňují rozprostřít zvukové dění do prostoru a lépe tak využívat směrových schopností našeho sluchu k zřetelnému rozlišování zvukových jednotlivostí. Zvuk obklopující diváka ze všech stran, může působit zejména ve velkých exteriérových scénách velmi sugestivně. Efektivní dojem vyvolávají také pohybující se zdroje zvuku (přelet letadla...).

Vícekanálové zvukové systémy však také významně obohacují potenciál výrazových prostředků filmu, které tvůrci postupně objevují a využívají. Tyto technologie umožňují mnohem více než běžně praktikovanou

prostorovou ilustraci zobrazené reality. Na nápadité tvůrčí využití tu čekají nové možnosti: Uplatnění dalších zvukových plánů s různou funkcí, např. současné vedení pásem reálného a průvodního či kontrapunktického charakteru, navození dojmu, že zvuk vychází z neurčitého prostoru atd.

O současných typech technologie vícekanálových systémů blíže v kapitole Důležité pojmy.

HUDEBNÍ DRAMATURGIE

Doposud slycháváme vžité filmařské rčení, že nejlepší filmová hudba je taková, kterou divák vůbec nevnímá. Berme toto tvrzení spíš jako bonmot, na kterém však je něco pravdy. I profesionálům se stává, že při sledování dobrého filmového díla zapomenou pozorovat „filmařskou kuchyni“. Jsou zaujati silným uměleckým zážitkem a nevnímají jednotlivé prvky, ale celek. Nezasvěcený divák je vůbec zvyklý vnímat film komplexně a jednotlivých složek si všimá většinou až tehdy, když na sebe samy upozorní nějakou nesrovnalostí. S hudební složkou tomu bývá podobně. Je-li opravdu organickou součástí AV díla, máme sklon brát její podobu za samozřejmou, jako by ani jiná být nemohla. Hudba nám splývá s celkem. Spíše si povšimneme případu, kdy dochází k jejímu nesouladu.

Cílem je tedy soulad. Existují dokonce i hollywoodské návody, jak „souladu“ dosáhnout. Připomeňme však, že dramaturgie filmové hudby je uměleckou činností, kde nemůže platit žádný předpis, tím méně recepty typu: „Na záběry lesa se hodí smyčcový orchestr“ či „píkola – pro všechny záběry plachetnic, let ptáků...“

Takový přístup k hudební dramaturgii je pochybný už v zásadě. Funkci hudby nelze uvažovat jen ve vztahu k záběru, ale především k **obsahu**. Jeden a týž záběr může figurovat v různé souvislosti, dokonce i v různých filmových žánrech a pokaždé může mít jiný smysl. Teprve zvukovým doplněním dostává obraz určitější význam. Mluvené slovo, hudba či ruch mohou usměrňovat pozornost diváka tak, aby si ze zobrazené skutečnosti vybíral, co je podle záměru autorů třeba. Hovoříme-li tedy o vhodnosti, souladu, funkčnosti atp., míníme tím jednotné zaměření výrazových prostředků žádoucím směrem – tj. ke smyslu, k obsahu.

Tím však není řečeno, že jednotlivé prostředky se mají ve svém projevu ztotožňovat. Naopak. Zdvojování informace, kdy obraz i zvuk říkají totéž, cítíme mnohdy jako popisné a zbytečné. Nejde tedy o ztotožnění, ale o **doplnění**, kdy každý z prostředků mluví o věci svým jazykem a plný smysl dává teprve celek.

Obě složky audiovizuálního díla jsou na sobě závislé, v praxi jde však o závislosti různého stupně. Ze zkušenosti víme, že u některého typu AV díla může dávat jistý smysl i poslech samotné jeho zvukové složky – bez obrazu. Jiný film však bez současného sledování obrazu nedokážeme vůbec pochopit. Chybějící zvuk ovšem postrádáme téměř vždy. Při projekci filmu s vypnutým zvukem dochází k destrukci podstatných *souvislostí*, k podstatnému ochuzení až k významovému zatemnění. Z díla zůstává torzo.

Mnohé souvislosti vznikají při spojení obrazového a zvukového pásu i náhodně. Úkolem tvůrců je však vytvářet souvislosti záměrné, dramaticky promyšlené, významově nosné. Takovéto účelné, funkční vztahy jsou podstatnou součástí rejstříku vyjadřovacích prostředků umělecké filmové a televizní tvorby.

Vazba obrazu a hudby

Mezi obrazem a spolu s ním probíhající hudbou se uplatňují bezprostřední i vzdálenější spojitosti rozličné povahy. Běžným případem je **přímá vazba** hudby k obrazu na základě společného charakterového rysu, shody výrazové, obsahové, žánrové, formální atd. Hudba souhlasně doplňuje viděné, případně se stává přímo částí viděného, nachází-li se zdroj hudby v zabíraném prostředí. Obě tyto úlohy hudby se mohou samozřejmě slučovat i různě přecházet jedna v druhou.

Typ přímé vazby se vyskytuje běžně, jak v umělecky náročnějších žánrech, tak u žánrů publicistických. V hraném filmu sledujeme kupř. scénu s dívkou na liduprázdném břehu jezera při západu slunce. Zvukovým doplňkem obrazu je pouze jemná klidná melodie flétny. Výraz hudby se tu přímo váže ke klidné atmosféře prostředí, k citovému rozpoložení dívky, k její osamělosti (sólový nástroj) atd. Zpravodajský šot o běžec-kých závodech zase provází lehká rytmická populární hudba rychlejšího tempa, vyrovnané dynamiky, jednoduché formy. I tato hudba se váže *přímě* k obrazu odpovídajícím charakterem (lehký nedramatický žánr, rytmus, přiměřené tempo) a celkovou formou (začátek a konec hudby se kryjí s rozměrem obrazu).

Hudba se může s obrazem pojit též **nepřímě**, jestliže se jedná o odlišnost nebo až protichůdnost povahy obou složek, kdy smysl jejich navenek rozporného vztahu nalézáme mimo konkrétní průběh – až ve významové rovině (kontrapunktické užití). Takový druh spojení se uplatňuje převážně v žánrech dramatických.

Např. sekvence hraného filmu zobrazuje scénu, kde umírá opuštěný starý člověk. Situaci by mohla adekvátně dokreslovat smutná hudba. Zde je však naopak slyšet bezstarostnou hudbu z taneční zábavy, která do místnosti zaléhá otevřeným oknem. Tento kontrapunkt je výmluvným, emotivně působivým komentářem beze slov.

Účinu nepřímého významového spojení se využívá i v dokumentu. Dokumentární film s ekologickým námětem ukazuje negativní důsledky rostoucí chemizace zemědělství. Sekvence zobrazující mrtvou přírodu provází adekvátní depresivní hudba. Avšak pasáže se záběry práce postříkových strojů jsou kontrapunkticky doplněny sladkou populární hudbou. Spojením těchto protichůdných obsahů se účín dramaticky vyhrocuje. Divák je otřesen faktem, že zhoubná akce probíhá, jako by se nic zvláštního nedělo.

Charakterová odlišnost obrazu a hudby se funkčně uplatní i v menší míře, třeba jen v náznaku. Např. film o racionalizaci výroby předvádí vedle záběrů konstruktérských kanceláří, rozhovorů s pracovníky apod. i pohled do tovární haly, kde zachycuje čilý pracovní ruch. Doprovázející hudba je rytmická (pracovní), ale poněkud pomalejší, než by odpovídalo tempu práce, pohybu strojů atd. Mírný nesoulad jednoho charakterového rysu naznačuje, že se nejedná pouze o tuto konkrétní dílnu, ale o problematiku výroby obecně. Hudba se tedy správně drží linie obsahové a nesklouzává k pouhé ilustraci záběrů.

Uvedené formy přímého i nepřímého spojení mohou dát oběma pásmům poměrnou volnost samostatného projevu. Dovolují obrazu i hudbě postupovat vlastní cestou a působit plně svými specifickými prostředky. Jde tu o **vazbu volnou – vnitřní**. Styčné body spočívají v podstatě, nikoli ve vnějškových jednotlivostech.

Velkou volnost si zachovává hudba, která nereaguje na jednotlivé podrobnosti obrazu, ale opírá se pouze o hlavní dramaturgickou linii díla – o uzlové body, gradace, vrcholy. Využívá se tu **víceznačnosti hudby**, která svou zobecňující povahou umožňuje souvisle provázat více různých sekvencí či dokonce celý kratší film. Samozřejmě že ne každá hudba

je schopná vytvářet takovýto emancipovaný protějšek obrazu a že ne v každém díle je možné tohoto způsobu použít. I zde musí hudba působit funkčně: jako obecný „společný jmenovatel“ rozmanitého konkrétního dění ve vizuálním páse, jako nositel více obsahových okruhů, s nimiž měnící se obraz navazuje významové spoje.

Hudba, která je komplexem mnoha výrazových prvků, dává možnost nalézt s různými vizuálními vjemy korespondující charakterové rysy. Tyto vizuální vjemy pak účinkují do jisté míry jako filtr, který určité prvky hudebního výrazu zdůrazňuje a jiné potlačuje. U určitého záběru vnímáme zřetelněji např. rytmický tep hudby, s jiným obrazem na nás stejná hudba působí spíše svojí širokou melodikou apod.

Kontakt hudby a obrazu může být na druhé straně velmi **těsný**. U reálné hudby je to případ, kdy se zdroj hudby nalézá přímo v obraze a akce je s hudbou bezprostředně spjatá. U hudby průvodní, vedené paralelně, „nad obrazem“, dochází k těsnému sepětí zejména tehdy, shodují-li se obě pásma v detailním **časovém členění** nebo ve **směru pohybu**. V prvním případě je myšlena *synchronnost* střihů či jiných výrazných změn obrazu s nápadnými momenty v hudbě: s akcenty metrického pulsu (těžké doby), s nástupy hudebních frází a jinými výraznými zvukovými prvky. Např. kladivo dopadá přesně v rytmu hudby, obraz je důsledně střihaný na těžké doby apod. V druhém případě se jedná o směr pohybu předmětu v obraze (či pohybu kamery) shodný se směrem melodického postupu hudby. Např. pád hrušky ze stromu zvukomalebně ilustruje klesající melodická linka.

Těsná vazba těchto druhů představuje spojení **vnější**. Uskutečňuje se na základě vnějších – formálních rysů. Samostatnost obou složek je tu omezena, vzniká efekt jakéhosi „krátkého spojení“. Objeví-li se takovýto synchronní moment ojedinele, působí zpravidla jako zdůraznění – akcent. Vícenásobný výskyt se odráží i v celkovém výrazu: podle charakteru obrazu a hudby se může vyvolat buď dojem strnulosti, těžkopádnosti, tvrdošijné neústupnosti atd. nebo naopak pocit zlehčení až grotesknosti.

Synchronnosti detailů obrazu a hudby využívá velmi často animovaný film i hraná groteska. Podobně jako osvědčený efekt synchronního ruchu dodává gagu neodolatelné působivosti, také hudba v detailech synchronně vázaná zvyšuje účinnost akce komickou mechanickostí spojení. Funkce hudby se tu soustřeďuje k podpoře akce samé a zbytečně nezatěžuje

záběr významově. Je to tedy ilustrace, jež ovšem koná tomuto žánru cenné služby.

Avšak co je v jednom případě kladem, jeví se jindy jako zcela nevhodné. Tak je tomu i s uvedenou formou těsné vazby. Omezení samostatnosti složek detailní synchronizací představuje současně i omezení výrazové obsahové a to může být v mnoha žánrech vážným nedostatkem.

Příklad – film na hudební dílo. K varhanní skladbě J. S. Bacha byl natočen obraz v chrámovém interiéru. Střih obrazu se přísně držel hudební stavby, reagoval na každý její element. Věrně ve shodě s hudební frází se otevírá tepaná mříž, ke čtyřem krátkým odděleným akordům jsou přesně nastříhány čtyři detaily chrámové výzdoby atd. Přestože práce byla technicky provedena velice precizně a „hudebně“, nevzniklo víc než popisná ilustrace drobná a narušující celistvou formou hudební skladby. Synchronní momenty vyznívaly až komicky.

Chyba byla už v základním pojetí úlohy hudby a obrazu. Obraz se snažil příliš aktivně, a navíc vnějškovým způsobem, vyrovnat hudebnímu dílu, ovšemže marně. Nešlo ani o ideální rovnocennost složek, kdy spojením vhodně volené hudby a obrazu (např. abstraktní povahy) vzniká vyšší celek. Mnohem lepšího výsledku by se dosáhlo uvolněním vazebných pout tak, aby se posluchačský zážitek nerušil, nýbrž umocnil. Obraz se mohl řídit jen hlavní dramatickou linií skladby a volit plynulé, nenápadné postupy.

Hojné příklady nevhodně uplatněné těsné vazby bychom našli u řady amerických filmů, zejména starších, kde byla hudba komponovaná podle hollywoodské normy a namnoze sloužila jako mechanická ilustrace obrazových záběrů. Této metodě zvané **underscoring** se výmluvně přezdívalo „mikimauzování“. Naproti tomu tzv. **mood technique** znamená volnější způsob vazby s obrazem, kdy se skladatel snaží hudbou vystihnout a zvýraznit *náladu* scény.

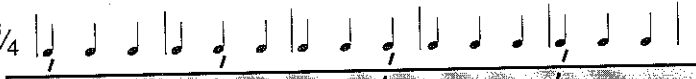
Vztah mezi detailním členěním hudby a změnami v obraze vystupuje do popředí zejména tam, kde se uplatňuje hudba samotná, nezastíněná mluveným slovem (montáž řady statických záběrů na hudbu apod.). Zde je vždy třeba zvážit, zda těsná vazba synchronním rytmem je opravdu funkční či zda bude charakteru filmu lépe odpovídat uvolnění obou složek.


Jak již bylo uvedeno, těsné pojítka mezi vizuálním pásem a hudbou představuje také **rytmus** – souhra střihových a jiných změn v obraze s *metrickou hudební*

strukturou. Hudba pravidelně metricky organizovaná (v pravidelném taktu) je založena na systematickém střídání těžkých a lehkých dob podle schématu (zjednodušeně): *těžká – lehká* nebo *těžká – dvě lehké*. Metrický puls si uvědomujeme i tehdy, nejsou-li všechny doby zvukově vyjádřené. Podvědomě aplikujeme dále metrický systém pochopený z předešlého průběhu a klademe myšlený důraz na těžkou dobu, třeba i v místě pomlky.

Zvukově bývá metrum vyjádřeno spíše složkou doprovodnou. Např. u taneční hudby se bas většinou opírá o těžkou dobu, akordický doprovod („příznávka“) o lehkou. Konkrétní rytmické členění melodie z metra vychází, ale obvykle se s ním přesně nekryje.

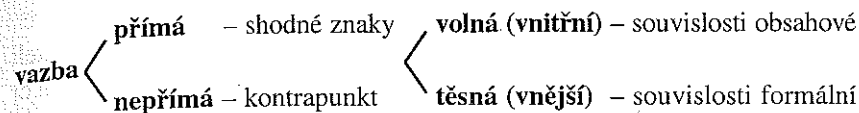
Jako příklad funkčního uplatnění vazby rytmem zvolme ostře stříhané úvodní titulky. Je jisté, že již zpracování titulků napovídá mnoho o uváděném filmu. Tempem stříhu a způsobem vazby rytmu obrazu s rytmem hudby lze již od počátku navodit jistou atmosféru díla. Řada titulkových mutací vytváří výrazně členěnou rytmickou linii, která se dostává do vztahu s pulsem hudebního metra. Těsného sepětí obou linií se dosáhne umístěním obrazových stříhů na těžké doby. U vážně laděné hudby tak vynikne rys těžkopádnosti, osudové nevyhnutelnosti apod., s veselou hudbou zapůsobí celek komicky. (Frázování hudby ovšem též významně spoluúčinkuje.) Volnější sepětí vznikne umístěním obrazových změn střídavě na těžké a lehké doby, buď podle volného výběru anebo v určitém systému – např. po čtyřech dobách v třídobém taktu:

hudba: $\frac{3}{4}$ 

obraz: 

Zdálo by se, že maximálního uvolnění složek se dosáhne obrazovým stříhem na hudbě zcela nezávislým. Avšak nahodilým sesazením obrazového a hudebního pásu dojde zpravidla k rytmickým shodám, v tomto případě nežádoucím. Stříh případně náhodou právě na těžkou dobu, v horším případě se objeví v těsné blízkosti doby, což působí jako zjevná chyba. Dojem volného spojení, schopného navodit třeba poetickou atmosféru, je tedy nutno připravit. Lze využít lehkých taktových dob (v pomalém tempu i dílů dob) a stříhu do pauz, kdy moment chybějícího zvuku nahradí stříhová změna obrazu. Obě rytmické linie tak plynou zdánlivě svobodně a lehce vedle sebe, i když ve skutečnosti se jedná o promyšleně zkomponovaný rytmický kontrapunkt.

Pro přehlednost shrňme zmíněné typy vazeb hudby s obrazem:



Filmová hudba původní

Původní (originální) filmová hudba nachází uplatnění převážně v žánrech dramatických (hraný a animovaný), případně v dokumentu. Hudební synchron se nahrává ve zvláštním studiu přímo na definitivně střížený obraz promítaný po částech (smyčkách). Tato **postsynchronní** technologie umožňuje nahrávat hudbu tak, aby se s obrazem v důležitých okamžicích přesně časově shodovala. Záleží zejména na začátku a konci hudby, někdy i na shodě detailů hudebního průběhu se změnami v obraze, s filmovou akcí apod. Dirigent a zvukový režisér tu má možnost dotvářet výraz hudby přímo podle promítaného obrazu.

V animovaném filmu se používá i opačného postupu: podle scénáře se předem nahrává hudba a podle ní se animuje obraz.

Metodou **playbacku** se obvykle natáčejí hudební žánry jako filmová opera, muzikál, balet, někdy i jednotlivé pasáže hraného filmu či TV pořadu, kde v obraze dominuje akce zpěváků, hudebníků či tanečníků.

Také hudba k některým televizním inscenacím (např. seriálům) se obvykle nahrává předem. Nahrávka se pak přimíchává dodatečně, případně se zapojuje přímo do natáčené scény. Použití a konkrétní umístění té které nahrané hudby tu namísto jejího autora často určuje hudební režisér.

Dané výrobní technologii se musí přizpůsobit i hudební skladatel. Vlastnímu komponování předchází studium scénáře, konzultace s režisérem, sledování denních prací, promyšlení zvukové a hudební koncepce díla. Následuje skicování hudebních nápadů. Definitivní vypracování partitury je možné až po čistém stříhu obrazu, když jsou známy konečné požadavky na časový rozměr jednotlivých hudebních ploch a je vytvořen hudební scénář, nejčastěji za spolupráce režiséra, hudebního skladatele, zvukového mistra (sound designera), stříhače a skriptky. Odevzdáním

partitury skladatel svou práci nekončí. Dohlíží též na nahrávání hudby, účastní se jejího nasazování ve střižně, spolupracuje při míchání.

V zájmu kvalitního výsledku by měla produkce poskytnout skladateli k tvorbě dostatečný čas. Dohánění předchozích výrobních skluzů na úkor doby potřebné ke kompozici hudby je praxe velice škodlivá, leč častá.

Audiovizuální tvorba klade na hudebního skladatele řadu specifických nároků: Ovládat umění hudební charakteristiky, tj. vystihnout hudebními prostředky atmosféru určitého prostředí, dobu, různé emocionální odstíny, psychické stavy atd. Cítit dramaticky a mít smysl pro obrazové ztvárnění. Umět se vyjádřit uměřeným způsobem a na časově vymezené ploše. Dovést se přizpůsobit různým filmařským tvůrčím individualitám. U komponisty filmové hudby se předpokládá také pohotovost.

Toto jsou ovšem spíše řemeslné předpoklady. Umělecky náročnější druhy AV tvorby by měly od hudební složky požadovat, aby byla skutečným uměleckým přínosem, aby nesla pečeť **osobitého projevu** skladatelské individuality. V tom je třeba vidět podstatnou hodnotu komponované hudby. Není náhodou, že řada předních filmových režisérů spolupracovala s významnými hudebními tvůrci: Ejzenštejn – Prokofjev, Cocteau – Auric, Fellini – Rota, Trnka – Trojan, Leone – Morricone... Také do historie českého filmu se zapsala řada skladatelských osobností originálním uměleckým vkladem. Jména jako Zdeněk Liška, Svatopluk Havelka, Luboš Fišer a další jsou výmluvnými příklady.

V naší soudobé produkci však pozorujeme spíše opačný trend. Průmysl unifikované populární hudby, jehož produkty nás jako všední kulisa obklopují na každém kroku, zaplavuje i filmovou a televizní tvorbu. Hudební konfekce se dostává i tam, kde takový žánr není funkční, a kde náročnější divák očekává nevšední, výjimečný zážitek. Nezřídka se filmová hudba dostává do rukou diletantů vyzbrojených syntezátorovými aparaturami, avšak nemajících ani základní řemeslné kompoziční předpoklady.

Podcenění všeobecné hudební a estetické výchovy nese své plody. A uvědomíme-li si, že právě televize a film jsou dnes masovou, bezkonkurenčně působivou školou kultury, estetiky a životního stylu vůbec, těžko lze předpokládat zásadní zlepšení situace v blízké budoucnosti.

Práce s archivní hudbou

Archivní hudba se uplatňuje hlavně v oblasti dokumentárních, publicistických a účelových žánrů. Vedle výhod ekonomických má i další přednosti. Je možné volit z množství hotové, dokonale nahrané hudby, předem tuto hudbu slyšet, případně i vyzkoušet ve spojení s obrazem. Dá se záměrně pracovat s **hudbou známou**, která rezonuje v povědomí diváka a může se ve filmu stát nositelem místní, dobové a mnohé další informace. Právě z těchto důvodů se archivní hudba někdy objevuje i v hraných filmech.

Proti hudbě komponované má archivní hudba nevýhodu v tom, že nevyhází svou stavbou z potřeb daného AV díla. Formového souladu lze však většinou dosáhnout vhodným výběrem hudby, její stříhovou úpravou nebo korekcí obrazu. Jisté nebezpečí hrozí také při použití svébytné skladby, která je komponovaná pro samostatné provádění a může vyznívat jako příliš autonomní – definitivní. I tento problém se dá ale řešit volbou typu hudby obsahově „nenasyčené“, jež je pro sloučení s informacemi v ostatních AV složkách příhodnější. A tak kromě nepůvodnosti je nejvýraznějším nedostatkem archivní hudby omezená možnost jejích variačních obměn. U komponované hudby lze právě pomocí modifikací ústředního tématu dosahovat potřebné výrazové i stylové různotvárnosti při zachování myšlenkové jednoty celku.

Předpokladem zdařilé hudebně dramaturgické práce s archivní hudbou je ovšem možnost výběru z bohaté a dobře organizované fonotéky stále doplňované novými nahrávkami.

Užití převzaté hudby podléhá zákonně mezinárodní **autorskoprávní ochraně** (copyright, mezinárodní značka ©). Proto je nezbytné autorská práva každého užitého chráněného díla smluvně zabezpečit. Ochrana se týká skladatele, textaře, výkonného umělce i vydavatele snímku. U nás a ve většině států platí ochrana autora a spoluautora ještě 70 let po jejich smrti. Po této době lze skladbu užít volně. Práva k nahrávce platí 50 let po datu pořízení záznamu či prvního zveřejnění díla. Díla z cizích zemí, které nejsou členy mezinárodní úmluvy, nejsou u nás chráněna.

K filmovému užití je zejména u zahraniční chráněné hudby třeba získat předchozí souhlas vlastníka autorských práv a zaplatit tantiémy,

kteřé někdy bývají – zvláště u slavných autorů – značně vysoké. Ve filmových titulcích by se měly o užití hudbě uvádět alespoň tyto údaje: autor (spoluautor), název skladby, výkonný umělec.

Podcenění zákonných autorskoprávních náležitostí se nevyplácí, jako třeba v případě jistého českého filmu, v němž měly podle představ tvůrců hrát podstatnou roli originální písně Beatles. Film se natáčel, aniž bylo předem zajištěno svolení s užitím této archivní hudby. Pozdější žádost o svolení byla odmítnuta, originální písně se tedy ve filmu nesměly ozvat a namísto nich se nakonec natočily náhražky (!), což samozřejmě nemohlo skončit úspěchem.

Hudba k nám promlouvá mnohotvárnou řečí. Je schopna přenášet tak bohatou výrazovou škálu, že jednotlivé polohy lze jen velmi přibližně vystihnout epitety, jaká filmaři užívají: hudba dramatická, lyrická, melancholická, ironická, slavnostní, radostná, tragická, dětská... Existuje řada různých stylů od archaických po moderní, množství žánrů od lehkých zábavných skladeb až k myšlenkově exponovaným, závažným dílům. Charakter použité hudby se vždy promítne ve vyznění jednotlivých pasáží i filmu jako celku. K hudební dramaturgii jakéhokoliv audiovizuálního žánru je třeba přistupovat erudovaně a odpovědně s vědomím, že hudební složka může AV dílo zhodnotit, ale také značně poškodit.

Hudba není jednoduchý fenomén. Jde o složité organizovanou souhru řady komponent (kompozičních prostředků) jako je např. melodie, rytmus, tempo, dynamika, témbra, harmonie atd. (viz kapitolu Důležité pojmy). Všechny tyto komponenty působí ve skladbě zároveň a v rámci každé z nich se nabízí ještě výběr z celé škály konkrétních možností. Nespočetnými kombinacemi těchto variant je daná neobyčejná výrazová šíře a rozmanitost hudby. Změna kterékoliv z komponent znamená změnu výrazového obsahu a tedy i potenciální změnu v působení hudby s obrazem.

Jednotlivé kompoziční prostředky se v hudbě projevují charakteristickým účinem. Vysoké polohy tónů působí zpravidla světleji, hluboké temně, hrozivě. Rychlé tempo hudby vnuká představu živého pohybu, pravidelný rytmus navozuje analogii pohybu pracovního, tanečního či pochodového. Výrazně působí harmonie, tj. použité druhy a spoje souzvuků – konsonantních nebo v různém stupni disonantních, od jemně kořeněných až k drasticky ostrým. Známý je rozdíl v účinu dur a moll akordu: dur = tvrdý, moll

= měkký. Charakteristicky působí i zvolený tónový systém (melancholie mollové tóniny, „čínská“ exotičnost pentatoniky), témbra nástroje atd.

Růzností komponent, které v hudebním komplexu spolupůsobí, vysvětlíme výrazovou mnohotvárnost, dokonce i vnitřní protichůdnost hudebního obsahu, s níž se někdy ve skladbách setkáváme. Určitá hudba je např. ve svém základním výrazu veselá, pocítujeme v ní však i odstín melancholie. Jiná je lyrická, ale obsahuje i náznak ironie, navíc zároveň odkazuje k minulosti svým archaickým laděním atp.

Výraz je neoddělitelným znakem veškeré hudby. I ty nejméně nápadné varianty užitých kompozičních prostředků (střední tempo, střední dynamika, střední výšková poloha, nevýrazná melodika i rytmus atd.) se ve svém souhrnu projeví určitým výrazem. Třeba právě svou bezbarvosťou budou působit mdle, fádně. Hudba vždy nějak promlouvá. Zcela „neutrální“ hudba, jakou někdy filmaři od hudební dramaturgie požadují, neexistuje.

Při hodnocení výrazového obsahu hudby hraje jistou roli individualita posluchače a jeho předchozí subjektivní sluchová zkušenost. V základních výrazových polohách má však hudba zřejmě zcela bezprostřední působivost založenou už v genetické výbavě lidského rodu (archetyp). Malé dítě, přestože nemá ještě přímé hudební zkušenosti, reaguje spontánně: radostnou hudbu přijímá s libostí, smutnou odmítá.

Jinak je tomu však s další sférou hudebního obsahu, jehož pochopení je předchozí posluchačskou zkušeností přímo podmíněno. Jen na základě vlastní zkušenosti můžeme určit hudební styl, (dobový, místní, osobní) nebo žánr (komorní skladba, vojenský pochod), tedy poznat hudbu typickou pro jistou epochu, etnikum, či pro určité prostředí (cirkus, chrám, diskotéka...). Také tyto hudební informace rozpoznáváme podle charakteristických znaků a typických kompozičních postupů.

Pokud jde o zachování jednoty stylu filmové hudby, mívá větší nároky film dramatický – hraný a animovaný. Vysoká míra stylizace u těchto žánrů vyvolává většinou potřebu jednotně stylizovat i zvukovou složku filmu. U žánrů dokumentárních se často uplatňuje stylově různorodější materiál. Mnohdy tu lze s výhodou vyzvednout jeden hudební styl jako hlavní linii díla a v kontrastu k němu klást plochy stylů odlišných.

Styl a žánr volené hudby mají v AV díle charakterizační význam. V dokumentární oblasti účelového typu se používá ponejvíce hudba popu-

lárních žánrů – zábavná, jazzová, taneční apod., často však ne proto, že právě tento charakter je nezbytný, ale z nedostatku výstižnější hudby specificky filmové.

V rámci jednoho hudebního žánru nalezneme množství různých výrazových odstínů, z nichž je třeba volit ten nejvhodnější, v souladu s úlohou, kterou má hudba v daném případě zastávat. Ani funkce hudebního podkladu neodsuzuje nutně hudbu jenom k neúčastnému vyplňování časové plochy. I v takovém případě má hudba příležitost podílet se jistým způsobem na filmovém sdělení. Může lehce naznačit atmosféru díla, postoj autorů filmu, charakterizovat situaci a obohatit obraz mnohým dalším.

Poučný je pokus, kdy necháme stejnou obrazovou sekvenci doprovázet postupně různými hudbami. Překvapí nás, jak rozdílně tentýž obraz pokaždé působí, kolik různých významových odstínů je mu hudba schopna dodat.

Velká obsahová rozmanitost znesnadňuje klasifikaci hudby podle charakteru. V každém jednotlivém případě je třeba pozorným poslechem ověřovat, zda řeč použité hudby bude odpovídat autorskému záměru. Při běžném výběru z archivu se osvědčuje orientovat se podle nejdůležitějších kritérií: *styl a žánr hudby, základní výraz, pohyb, instrumentace a celková délka*. Fonotéka filmové archivní hudby má být organizovaná a registrovaná nejen podle autorů, ale také podle dalších charakterizujících kritérií.

Metoda vyhledávání hudby je víceméně individuální. Často je prvotní třeba představa určitého **instrumentálního obsazení**, jehož zvukovému naturelu je vlastní potřebný výrazový odstín. Barva zvuku znamená pro filmovou hudbu mnoho. Podstatně rozdílné představy v nás vzbudí též melodický motiv, který slyšíme interpretovaný střídavě například sólovou flétnou, zvonkohrou, varhanami, trubkou, klavírem nebo dokonce tympány.

Zvukový projev určitých nástrojů je natolik charakteristický a předmětný, že pro některé filmové situace se téměř ustálilo spojení s určitým zvukovým ténbrem (kosmická a laboratorní tematika se syntetickou hudbou apod.). Takováto kanonizace přináší samozřejmě i jisté nebezpečí schematismu. Konvenčního spojení lze však někdy využít tvůrčím způsobem, příkladně tak, že hudba sama do jisté míry zastupuje to, co ostatní audiovizuální prostředky jen naznačují.

Důležitá je též otázka **velikosti instrumentálního ansámblu**. Velký symfonický orchestr, před lety pro filmovou hudbu typický, cítíme dnes mnohdy jako příliš hutný. Často se stává, že takový zvukový doprovod svou mohutností mimovolně přehluší obraz. Zejména komorní filmová situace a menší obrazový formát jsou na to citlivé. Není-li k tomu zvláštní důvod, je lépe volit raději menší obsazení, jehož odlehčený zvuk tolik obraz nekryje.

Podobné nebezpečí přináší hudba velmi dramatického charakteru, expresivní, složitá, „neprůhledná“. Taková hudba se staví jako bariéra mezi diváka a promítaný obraz. Vnějšíkovým způsobem předdramatizovává situaci a ta pak působí nevěrohodně. Leckdy se jediným vhodně voleným tónem dosáhne mnohem dramatictějšího účinku než bouřlivým přívalem symfonického zvuku.

Také velikost ansámblu tedy patří k výrazovým prostředkům filmové hudby. Instrumentální obsazení by se mělo volit podle skutečné potřeby a nikoli podle šablony. Např. ve velké davové scéně či k vyjádření patosu velké myšlenky lidského hrdinství může být namísto mohutný zvuk orchestru. Intimní pocit člověka věrohodněji vystihne třeba jen sólový nástroj.

Záleží ovšem také na způsobu instrumentace skladby. Orchestrální aparát není třeba vždy využívat způsobem, kdy hrají stále všichni (tutti) a kdy výsledný zvuk je výrazově uniformní. Lze naopak pracovat s řídkou orchestrální sazbou, kde vyniknou individuální charaktery jednotlivých nástrojů a zajímavé barevné kombinace.

Dalším činitelem rozhodujícím při výběru je **tempo** (pohyb) hudby, které představuje výrazné pojitko s obrazovou složkou. Někdy bude k obrazu zjevně příhodná hudba pomalého, jindy mírného či rychlejšího pohybu. Nesoulad tempa se divákovi jeví nápadný zejména tehdy, je-li hudba *rychlejší*, než by odpovídalo náplni obrazu, tj. když chybí obdobně rychlý pohyb v obraze. Opačná odchylka – hudba *pomalejší* než obraz – nepůsobí natolik nápadně, vyznívá spíše jako významový posun do obecnější roviny. V běžných případech se osvědčuje volit spíše mírné, nenápadné střední tempo.

Základním znakem filmové hudby je **funkčnost**. Projevuje se řízenými vztahy, do nichž vstupuje hudba při spojení s obrazem a s ostatními komponenty zvukové skladby. Úlohy, které hudba v AV díle zastává, jsou rozličné, a spolu s nimi se různí i význam a podíl na celkovém sdělení, který je hudbě mezi ostatními vyjadřovacími prostředky svěřen.

Někde má hudba podružnější funkci. Vytváří vhodné zvukové pozadí, charakterizuje prostředí nebo přejímá zvukomalebnou roli (zastupuje ruchy). Jinde je význam hudby hlubší – navozuje například psychickou atmosféru scény, vystihuje duševní stav hrdiny, vyvolává dramatické napětí. V určitých případech může hudba dokonce vypovídat více než obraz a slovo.

Důležitou funkci plní hudba vedená kontrapunkticky k obrazu, kdy myšlenka je sdělována nepřímou, střetnutím dvou kontrastních pásem (kupř. dramaticky napjatý obraz provázený klidnou hudbou). Mimořádně hluboký účín tohoto prostředku je vyvoláván tím, že divák odhaluje smysl spojení rozporných charakterů až pod povrchem sledovaného dění, v rovině významové. Souvislost obrazu s hudbou tu může být dána např. asociací představ.

Výrazové bohatství hudební řeči dovoluje, aby hudba plnila více funkcí zároveň nebo aby postupně s měnící se situací dostávala nové úlohy. Kromě jiného plní hudba i funkci formotvornou, ovlivňuje filmový rytmus a spád atp. (viz též kap. Formotvorná úloha zvuku).

Jednotlivé AV žánry se v nárocích na funkci hudby značně liší. Nejnáročnější bývá film hraný. To ale neznamená, že hudební dramaturgie filmů dokumentární oblasti je nevýznamnou záležitostí. Také zde tvoří hudba nedílnou součást celkové koncepce. Ke všem konkrétním úkolům, které má filmová hudba plnit, k „malým“ i „velkým“ úlohám, je třeba přistupovat se stejnou pozorností a odpovědností.

Nezbytným předpokladem dobré hudební dramaturgie je pochopení funkce hudby v konkrétní situaci. Na hudbu v ilustrativní roli jsou kladeny jiné požadavky než na hudbu zobrazující třeba extrémní psychický stav osoby nebo vyjadřující ústřední ideu díla. Vyrovnat se při výběru s tak rozličnými nároky vyžaduje vážně hudbu také po stránce **myšlenkové hloubky a kulturní hodnoty**, kterou skladba představuje.

Beethovenova symfonie v úloze pouhé zvukové kulisy, jakou může plnit mnohá jiná skladba, je křiklavým případem špatné filmové hudby. Podobné užití nejen že znevažuje svébytné a myšlenkově závažné dílo představující špičkovou hodnotu světové kultury, ale nekoná dobrou službu ani filmu. Obsahově bohatá hudba se vzpírá zastávat v hierarchii filmových prostředků podřadnější roli. Hodnota hudební skladby sama o sobě ještě nezaručuje hodnotu audiovizuálního spojení. Zvolený příklad hudby nemusí také všude vyhovovat stylem (proč právě klasický?), výrazem (např. příliš dramatický)

nebo instrumentací (symfonicky hutná). Užití určité hudby v určité funkci, i když je to třeba jen funkce podružná, musí být vždy opodstatněné.

Další otázkou je uplatnění **hudby obecně známé**. Ta vyvolává u obecně určité asociace, kterých je možno záměrně využít v typických souvislostech (svatební obřad s Mendelssohnovým Svatebním pochodem), ale třeba i v novém, překvapujícím spojení. Jestliže se však o podobný záměr nejedná, je lépe volit spíše hudbu méně známou. Nepřihlédnout k obecné známosti hudební skladby totiž představuje nebezpečí dramaturgického přehmatu, obzvláště jde-li o dílo reprezentující cennou kulturní hodnotu.

Všeobecně známá skladba, i z oblasti vážné, umělecké tvorby, může figurovat jako *symbol*. K tomu většinou postačuje kratší charakteristický úsek skladby. V delším průběhu by se hudba dostávala do dalších vztahů s obrazem a musela by zároveň plnit i jiné funkce. Svěbytná, obsažná, promyšleně stavěná hudební skladba by v delší partii vyžadovala plnější posluchačské soustředění. S tím je možné počítat jen v případech, kdy se hudbě v AV díle svěřuje obsahově závažná myšlenka a ostatní prostředky tomu uvolňují prostor.

Slavné hudební motivy bývají často parafrázovány a různě aranžovány. Takové **úpravy hudby** předvádějící motiv v jiném světle, jsou někdy pro film vhodnější než originální znění. Moderní úpravy staré hudby mohou vystihnout vztah dřívějšíka a současnosti, pohled dnešního člověka na odkaz minulých věků. (Například tematika soudobé péče o architektonické památky apod.) V tomto smyslu působí moderní úpravy staré hudby podobně jako archaicky stylizovaná komponovaná hudba.

Je však potřeba si uvědomit, že mnohé existující soudobé úpravy ve stylu jazzové, rockové či populární hudby nejsou ničím jiným, než módním komerčním zbožím, které nemá s uměleckou tvorbou nic společného a jehož nevkusnost mnohdy budí u hudebně kultivovanějšího obecně odpor. Co soudit o takovém „zmodernizování“ známé symfonie klasika, kdy instrumentace je „vylepšena“ pouhým přidáním jazzových bicích? Podobné produkty obchodníků s hudbou jsou zneužitím a degradací obecně ceněných kulturních hodnot.

Negativní dopad na možnosti práce s archivní hudbou ve filmu má soudobé masové rozšíření hudby. Slyšíme ji všude kolem, reprodukovanou v nejrůznějších komerčních formách, dokonce i z mobilů. Následkem je opořebení a obecná devalvace obsahu hudební skladby. Ani sebegeniálnější

hudební myšlenka takové profanaci neodolá, může zevšednět natolik, že je pro seriózní úlohu ve filmu stěží použitelná.

Problémem bývá také **programní hudba**, jak ji známe zejména z odkazu novoromantické epochy 19. století (kupř. symfonická báseň). Na rozdíl od tzv. hudby *absolutní*, jejíž obsah je ryze hudební (sonáta, symfonie apod.), je programní hudba navíc spojena s mimohudební ideou. Ryze hudební hodnota díla tu však zůstává primární, k poslechu má plně postačit hudba sama. Znalost mimohudebního programu skladby může ovšem posluchačův prožitek určitým způsobem směřovat.

Při uplatnění programní skladby ve filmu nelze její mimohudební ideu ignorovat. Nedá se ovšem ani počítat s její všeobecnou znalostí u širší divácké obce. Proto se programní hudba uplatní spíše jen ve zvláštních případech. Při běžné hudebně dramaturgické praxi je lépe se jí vyhnout.

Obrazové ztvárnění autonomní hudby

Pro audiovizuální žánry, jejichž cílem je vizualizace hudební skladby, se zdánlivě jeví programní hudba jako ideální. Avšak snahy o obrazové ztvárnění programních skladeb zpravidla nepřinášejí uspokojivé výsledky, neboť se tu lze těžko vyhnout popisnosti. Konkretizace hudebního obsahu filmovým obrazem odnímá hudbě to, co je na ní jedinečné a pro co ji také romantikové stavěli na přední místo mezi uměními. Právě nekonkrétnost – obecnost hudebního sdělení – umožňuje přiblížit se k podstatě nevyslovitelného a svou imaginativní silou vyvolávat u každého jednotlivce vlastní představy.

Tento fakt je třeba mít na zřeteli zejména při koncepci **vizuálního ztvárnění svébytného hudebního díla**, kdy koncertní skladba z oblasti tzv. vážné hudby vytváří půdorysný základ filmu či TV pořadu. Zde je obvykle hlavním problémem, jak koncipovat obrazovou složku, aby neomezovala individuální představy hudbou vyvolávané, ale naopak, aby hudební prožitek co nejvíce prohlubovala. V hierarchii složek by tu na předním místě mělo stát skladatelovo dílo, eventuálně interpret skladby se svým tvůrčím přínosem. Obraz zde zpravidla zastává funkci nikoli podřadnou, ale **hudbě podřazenou**. Jde tedy o opačný vztah, než jaký bývá běžný kupř. v hraném filmu.

Filmař, který sice „má hudbu rád“, ale skutečnému hudebnímu obsahu skladby v podstatě neporozumí, se obvykle domnívá, že je zapotřebí hudbu obrazem zpestřovat, oživovat. Snaží se, aby se na plátně či obrazovce stále něco dělo. Často však je to dění vnějškové, které s vlastním hudebním obsahem nesouvisí a které nejen že svébytnou koncertní skladbu neobohatí, ale působí až kontraproduktivně: odvádí pozornost diváka a ruší jeho poslechové zaujetí.

U hudby *populárního* typu není obrazové zpracování v zásadě problematické. Výrazové prostředky obrazu tu snáze nacházejí pojitko s hudbou. Společným cílem je pobavit a k tomu přispěje obraz tím spíš, čím je jeho režijní zpracování nápaditější, pestřejší, vtipnější.

Prudký vývoj k pozoruhodné úrovni doznala produkce videoklipů současných písničkových hitů. Důvěrně známý typ hudby rezonuje v divákově vědomí, není náročný na percepci hudebního obsahu a tak umožňuje soustředit pozornost k obrazu mnohdy naplněnému dynamickým děním s fantazijským využitím atraktivních moderních technik.

Obrazové zpracování tzv. *vážné* hudby představuje problémem složitější. Obsahové bohatství skladby klade na posluchačovu schopnost vnímání mnohem větší nároky. Na poslech je nutné se plně koncentrovat a k tomu jsou zapotřebí i určité poslechové podmínky – vhodné prostředí a náležité duševní rozpoložení.

Připojuje-li se k uměleckému koncertnímu dílu filmový či televizní obraz, mělo by toto spojení především přispět k hlubšímu hudebnímu zážitku, navodit příhodnou atmosféru, soustřeďovat pozornost diváka k obsahu hudby. Jestliže obraz hýří nápady, které s podstatou hudebního sdělení nesouvisejí, jestliže rozptyluje diváka titulky, realistickými záběry obecnosti, detailů výzdoby sálu, přírody apod., prokazuje umělecky závažné skladbě špatnou službu. Odsouvá ji do pozadí jako jakousi doprovodnou složku a vlastně tak vede diváka k povrchnímu vnímání hudby.

V tomto smyslu se zdá být nejproblematictější televizní žánr typu „obrazová fantazie na hudební dílo“, na jehož kontě v minulosti je dlouhá řada výtvorů svědčících o základním nepochopení podstaty věci.

Jeden krajní typ pojetí se snaží obrazem popsat vše, co se jen na skladbě popsat dá. Např. Janáčkův cyklus sborů je „obohacen“ obrazovým doprovodem, předvádějícím s komickou důsledností každou podrobnost zpívaného textu v názorně inscenované podobě, a pro případ, že by divák někde slovíům nerozuměl, běží zároveň na obrazovce též text ještě v písmu. Lepší servis je těžko si představit.

Opačná krajnost zase vychází z nespoutané režisérské obrazotvornosti. Ta dokáže divákovi předvést galerii nejroztodivnějších obrazových motivů od záhadně se tvářící dívky přes kaširovanou rybu v povětří až po výtrysk tvůrcovy doslova neuhasitelné fantazie – kdy temperamentnímu cellistovi, realisticky usazenému na kameni vyčnívajícím z vody, vzplanou pod smyčcem struny. U takových typů pořadů se divák možná pobaví kouzlem nechtěného, ale sotva si uvědomí, jaká tam vlastně zní hudba.

Předem prohranou bitvu sváděly i mnohé někdejší pokusy v oblasti videoartu, „obrazové hudby“ aj., které se snažily kupř. pomocí hříček s technikou počítačové animace vizualizovat známé skladby klasického typu (třeba oblíbené Vivaldiho Čtvero ročních dob...). Obraz tu vypovídá o něčem zcela jiném, než o čem hovoří hudba.

Základní problém, na který se zde obvykle naráží je **nesourodá významovost**. U hudby jde totiž o zásadně odlišný znakový systém než u obrazu. Obsah hudby založené na klasické podobě melodiky, harmonie, rytmu atd. je natolik specifický, že jen málokterou obrazovou tematikou se mu lze přiblížit.

Podařilo se to v dánském animovaném experimentu Lejfa Marcussena „Tone-spor“, kde hudební struktura rychlého motorického finále ze Symfonie č. 5 Carla Nielsena je zpodobena obdobnou formou abstraktních, rychle ubíhajících grafických prvků, připomínajících rychlou jízdu po noční dálnici k postupně se blížícímu cíli. Zde je ovšem audiovizuální spojení uspokojujivé právě díky specifické struktuře zvolené skladby se zřetelným, graficky znázornitelným průběhem. U jiné, niterněji založené hudby, by takovýto princip vizualizace neuspěl.

Hudební dílo se obvykle daří nenásilně spojit s filmovým obrazem za pomoci *živého prostředníka*, hudebního interpreta či tanečníka – zejména v pohybovém ztvárnění moderního výrazového tance, nezatíženého konkrétností děje. Jako příklad může sloužit řada vynikajících choreografických prací Maurice Bějarta či Jiřího Kyliána, které působí jako spontánní *emotivní reakce tanečníka* na hudební prožitek.

J. Kylián: „Nezajímá mě vyprávění příběhů, ale emocionalita, která v člověku existuje a projeví se tancem“.

Výtečně se mohou spolu spájet **abstraktní hudba a abstraktní obraz**. Zmíněný problém nesourodé významovosti zde odpadá. Abstrakt-

nost obou složek nechává vystoupit jako pojítka prvky obecnější: shodu akustického a vizuálního proudu ve společně plynoucím čase, jednotu pohybu, náladové atmosféry apod. Prvky konkrétní povahy, které by mohly bránit výsledné syntéze, se zde nenacházejí.

Dosti vzácně se v praxi objevuje onen ideální typ AV díla, kde se podaří sloučit hudbu a obraz jako rovnocenné komponenty, jejichž syntézou vzniká umělecký organismus vyššího řádu. K takovému výsledku je totiž třeba nosné myšlenky a mimořádného pochopení pro obě média.

Strhujícím dojmem dodnes působí snímek Braniborského koncertu č. 3 J. S. Bacha, který před lety barevně natočila berlínská televize s Herbertem von Karajanem. Kamery nezabírají nic víc, než hrající komorní smyčcový orchestr s dirigentem u cembala v sále bez diváků. Neobyčejně účinná je tu však výtvarná stylizace záběrů – např. rozostřené makrodetaily rychle se pohybujícího smyčce, které v rychlém střihu a v ostrém nasvícení na tmavém pozadí vytvářejí abstraktní ohnivý obraz emotivně vzrušeného hudebního toku.

Nesporné opodstatnění v programové TV nabídce má specificky televizní žánr, prezentující vážnou hudbu na obrazovce formou **přenosu** či **záznamu koncertu**. I když tato forma pochopitelně nemůže plnohodnotně nahradit přímý zážitek návštěvníka koncertu, představuje významný způsob, jak zprostředkovat účast na hudební události, která by jinak byla širokému okruhu obecnstva nedostupná.

Ani v tomto hudebním žánru se však mnohdy nedaří dosahovat umělecky uspokojujivých výsledků. Mnozí výrobci přenosů přistupují k práci bez dostatečné přípravy, následkem čehož je zmatená improvizace v záběrování a střihu obrazu, působící dojmem, že kamera své cíle hledá a nachází je zpravidla pozdě.

Jindy zase jsou záběry kamer sice přesně podle partitury naplánované, avšak přenos je režírován ve stylu reportáže z hokejového utkání, kde hlavní snahou je udržet puk stále na obrazovce. S předvídatelnou přesností se v obraze objeví příslušný hráč v okamžiku nástupu svého sóla. V místě orchestrálního pléna se podle očekávání střihne celkový záběr orchestru, navzdory tomu, že v obrazové skladbě to znamená pokles napětí, zatímco hudba naopak kulminuje. Velký detail se téměř nevyskytuje, ačkoli má obzvlášť potřebnou schopnost působit emotivněji, odpoutávat od naturální podoby reálií a přibližovat tak obraz k „nadpozemské“ rovině hudby.

Přímé snímání koncertu v reálném čase a prostředí, s přítomností publika, je pro televizní techniku samozřejmě značně omezující. To ale neznamená, že v daných podmínkách nelze natočit nic víc než otrocký popis koncertní produkce, zcela bez vztahu k mnohotvárnému výrazu hudby, lhostejno zda je to hudba zádumčivě tajemná, či slavnostně povznesená, rozverně hravá nebo zběsile útočná. Ze stejného reálného základu lze s tvůrčí invencí vytěžit mnohem více. Např. vyzvednout estetickou dimenzi obrazu výtvarnou kompozicí či využitím světelných podmínek a atmosféry prostředí, pracovat s tempem stříhových změn, se způsoby přechodů a s dalšími výrazovými prostředky. To vše samozřejmě v zájmu hudebního díla a s respektováním jeho prvořadé úlohy, kterou v tomto žánru zastává.

Bolesti zmíněného TV žánru však není jen necitlivost obrazu ve vztahu k hudbě, ale někdy i necitlivé snímání a zpracování zvuku. Nevyrovnanost jednotlivých nástrojů a orchestrálních skupin ve zvukovém záznamu, nesoulad prostorového charakteru, deformace tónu (kupř. chybějící hloubky či výšky), to jsou neduhy, které narušují zvukový obraz hudební skladby a dokazují, že sebedokonalejším technickým vybavením se nedá nahradit hudební cit schopného zvukového režiséra.

Uvedené hrubé chyby se nevyhýbají ani natolik významným hudebním akcím, jako je třeba gala koncert světové pěvecké špičky – tenoristy Pavarottiho. Obrovitá prostora koncertní haly se v zahraničním TV záznamu dostává do příkrého rozporu s charakterem zblízka snímaného hlasu, orchestr rozesazený na ploše pódia zní zkresleně, jakoby z hloubi divadelního orchestřiště, navíc je orchestrální zvuk celkově držený v tak nízké hlasitosti, že pod zvukným a navíc zesíleným tenorem je sotva slyšet.

Jindy jde o chybu opačnou: sólistu klavírního koncertu ve zvukovém snímku beznadějně překrývá doprovodný orchestr. Tento způsob utápění sólového partu v instrumentálním doprovodu je, dá se říci, snad přímo módou zejména v populárních písničkových žánrech, kde mnohdy nad zpěvem převládá rytmika instrumentálního doprovodu. Jeho agresivní působivost se zřejmě pokládá za podstatnější než srozumitelnost zpívaného textu.

Charakter a účín zvukového materiálu hudby

Jak již bylo dříve uvedeno, *hudba je organizovaný zvuk*. Uplatňují se zde nejen tóny (zvuky s určitou výškou), ale i ostatní zvuky neperiodického průběhu (hluky). V literatuře užívaný pojem „hudební zvuk“ je tedy matoucí. V zásadě totiž neexistuje žádný „nehudební zvuk“, který by se nedal v hudbě uplatnit.

Oprávněně lze mluvit o *hudebním materiálu* či o *zvuku hudebních nástrojů* – instrumentů k hudebnímu účelu určených. Okruh těchto nástrojů se poslední dobou výrazně rozšiřuje, hledají se nové zvukové možnosti k obohacení palety barev hudby. Zejména ve skupině nástrojů bicích se objevuje řada netradičních předmětů schopných produkovat zvuky neobvyklého charakteru. Vedle klasického mechanického způsobu vzniku zvuku jsou dnes běžné i zdroje zvuku syntetického – elektronicky generovaného.

Pro celkový charakter hudby má volba zvukového materiálu a způsob jeho tvarování základní význam. Již v těchto elementárních prostředcích je obsažen jistý výrazový potenciál schopný vyvolávat v posluchačově vědomí určitou pocitovou odezvu. Na charakteristice každého jednotlivého zvuku se projevuje vliv mnoha komponent, působících zároveň. (Viz Komponenty hudby v kapitole Důležité pojmy.) Účín zvuku je tedy komplexní a nelze ho plně postihnout jen z hlediska jediného parametru, např. barvy.

O nesmírné bohatosti výrazové palety zvuků si lze udělat praktickou představu, aniž bychom se hlouběji pouštěli do psychofyzilogické problematiky percepce hudby. Stačí si jen projít řadu námátkou vybraných pojmů, jakými se obvykle pokoušíme subjektivně vystihnout těžko popsatebnou zvukovou kvalitu konkrétního tónu či jiného hudebního materiálu. Obvykle se při charakteristice zvukového elementu uchylujeme k asociacím.

Asociace s viděním: jasný, světlý, svítivý, zářivý, křišťálový, matný, zamlžený, temný, barvitý, bezbarvý, mihotavý, průsvitný (transparentní), průzračný, křišťálový...

Asociace s vnímáním teploty: teplý, vřelý, ohnivý, chladný, vlažný, studený, mrazivý...

Asociace s chutí: sladký, mdlý, fádňí, pikantní, pepřený...

Hmatový pocit povrchu zvuku: lesklý, hladký, kulatý, oblý, sametový, matový, ojíněný, drsný, hrubý, pichlavý, špičatý, ostrý, řezavý, tupý, tvrdý, pevný, měkký...

Pocit zvukové hmoty: masivní, kompaktní, široký, plný, nosný, vzdušný, „jako opar“, štíhlý, úzký, tenký, plastický, plochý, dutý, hustý, řídký, chudý, děravý...

Ve spojení s emotivním účinem: živý (vitální), razantní, forsírovaný, agresivní, útočný, vřravý, jemný, něžný, intimní, prostý, vznosný, jásavý, majestátní (slavnostní), grandiózní (velkolepý), pochmurný, tajemný (mysteriózní), magický, strašidelný, hrozivý, hororový...

Podoba s jinými akustickými zdroji: vrčivý, drnčivý, bručivý, frčivý, frkavý, hrčivý, chrčivý, bzučivý, hučivý, houkavý, dunivý, šepotavý, dyšný, syčivý, svištivý, fčivý, hvízdavý, pískavý, pisklavý, pípavý, šustivý, šumivý, ševelivý, přidušený, chvějivý, třaslavý, vlnivý, vrzavý, skřípavý, nakřáplý, zvonivý, cinkavý, zpěvný, kvákavý, štěkavý, bečivý, mečivý, kvokavý, klokotavý, ječivý, vřiskavý, hláholivý, břeskný, burácivý, hromový, tukavý, praskavý, třeslavý, explozivní, zvučný (sonorní)...

V porovnání s akustickým okolím: průrazný, pronikavý, dominantní, nevýrazný, nenápadný, vyhraněný, spájivý, slévavý, rozpíjivý, vyvážený, nevyvážený...

Pocit prostorovosti: blízký, vzdálený, s ozvěnou, s hallem, suchý - bezprostrový, přibližující se, vzdalující se, mýjící...

Ve smyslu časového průběhu: narůstající, graduující, vrcholící, ubývající, stoupavý, klesavý, kolísavý, přerušovaný, těkavý, rytmický, pulzující, táhlý, ležící, statický, úsečný, bodový, mizící „do ztracena“...

Témbr daný typem a materiálem instrumentu: u nástrojů perkusních: dřevěný, kovový, skleněný, blanozvuchný; u strunných: smyčcový, drnkavý, úderový; u elektronických: syntetický („umělý“, „chemický“), u dechových: dřevěný, žestový (plechový)...

Témbr daný množstvím současně znějících zdrojů: sólový, unisonový („les houslí“, „jednohlasý sborový zpěv“), varhanní pléno, orchestrální tutti...

Celkový účín hudebního materiálu uplatněného v AV díle do jisté míry závisí také na spolupůsobících vjemech vizuálních. V některých případech se při vnímání hudby spolu s obrazem projevuje psychický jev zvaný **synestézie**: splývání dojmů. Určité sluchové dojmy působí na dojmy zrakové (tzv. fotismy – „barevné slyšení“) a naopak – zrakové vnímání ovlivňuje dojmy sluchové (tzv. fonismy). Například svítivý témbr znějícího souzvuku může ovlivnit vizuální vjem tak, že vzniká pocit intenzivnějšího projasnění světlotonality obrazu apod.

Forma hudby

V tisíciletích vývoje hudby byla objevena a prověřena řada tvarů a způsobů hudebního projevu, jež označujeme jako **hudební formy**.

Pojem *forma* má v hudbě více významů. V obecnějším smyslu se formou míní *jedinečný tvar* určité skladby, který je výslednicí spolupůsobení všech skladebných komponent, tedy určité melodiky, rytmu, harmonie, dynamiky, barvy, tektoniky a dalších komponent. Vhodným uplatněním těchto prostředků v průběhu skladby se vytváří potřebné formové napětí, udržující pozornost posluchače.

Užší význam slova pojímá formu pouze jako *tektoniku* (výstavbu) – tj. vnitřní půdorysné členění skladby. V tomto smyslu můžeme sledovat strukturu hudebního díla od elementárních částic (motiv, fráze, téma) přes větší úseky až po celek skladby, tedy od mikrostruktury po makrostrukturu.

Většinou se pojem hudební forma užívá právě jako označení makrostruktury, tedy *formového typu* díla (rondo, variace, fuga, sonáta ...). Pokud však jde o bezprostřední působivost hudby, má formový typ celku jen druhořadý význam. Existují tisíce skladeb shodných vnější formou, ale podstatně odlišných konkrétní hudební náplní.

Filmová a televizní tvorba, žánrově rozmanitá a námětem i ztvárněním pestrá, si z bohatství hudebních útvarů podle potřeby vybírá. Výjimečně se může jako filmová hudba uplatnit i velká forma vícevěté symfonické či komorní skladby: symfonie, sonáta apod. Avšak takové formy jsou vlastně svébytnými hudebními dramaty. Byly vytvořeny pro samostatné koncertní provozování, kdy hudba má plně zaujmout posluchače jen svými vlastními prostředky. Pro běžné filmové potřeby se jako celek obvykle nehodí.

Daleko více se ve filmové hudbě využívá menších forem, jako je drobná věta, perioda, malá složená (písňová) forma apod. nebo forem volných, nevytvářených podle ustáleného schématu, ale přímo podle potřeb obrazového dění. Uplatňují se též neuzavřené formy a zlomky hudebních myšlenek, které svou neukončeností podporují kontinuitu filmového proudu. Pracuje se i s jednotlivými elementy jako je akord nebo tón, jimž se světuje například úloha akcentu nebo interpunkce (zvukového předělu).

Význam formového typu celku ustupuje ve filmové hudbě do pozadí. Hudba ve filmu není autonomní, nemusí tedy ani její vnější forma být „samonosná“. Zato se zvyšuje důležitost vnitřního detailního tvarování, které přímo souvisí s hudebním výrazem.

Výrazová stránka hudby v AV díle dominuje nad stránkou vnější formy. Proto lze někdy při tvorbě filmové hudby dosáhnout dobrých výsledků i *improvizací*, jestliže pohotový hudebník dokáže citlivě vystihnout potřebný výrazový odstín. Varujme však před přeceňováním improvizace. Tento způsob práce má omezené možnosti a nikdy plně nenahradí hudbu komponovanou v časovém předstihu, s rozmyslem.

V novější filmové hudbě se objevuje i novodobá kompoziční technika *aleatorní hudby*, která více či méně počítá s vlivem náhody (alea = kostka – symbol náhody). Míra náhodnosti tu může být různá. Pro praxi má význam hlavně tzv. *malá aleatorika*, kde skladatel pracuje s řízenou nahodilostí a tedy s odhadnutelným výsledkem. Omezuje náhodnost postupů jen na určité vybrané hudební prvky, kdežto dramaturgickou stavbu hudební plochy stanovuje pevně. Mnohdy komponista uvolňuje rytmicko-metrickou organizaci tak, že hudebníci po předepsanou dobu opakují či obměňují dané melodické modely, a to navzájem nezávisle. Vzniká tak například směsice překrývajících se hlasů, bez jednotícího rytmu jakoby „rozostřených“. Taková hudební plocha působí hlavně barvitostí zvuku a abstraktním výrazem.

I když veškeré hudební formy se běžně ve filmové hudbě neuplatňují, může jejich *obecný stavebný princip* být inspirací pro způsob formování zvukové složky nebo pro výstavbu celé formy AV díla. Takto se dá využít třeba princip rondové formy (*a – b – a – c – a...*), tedy vícenásobný návrat myšlenky, prokládaný odlišnými partiiemi.

U komponované filmové hudby se často objevuje princip variační (*a – a₁ – a₂ – a₃ ...*), který spočívá v postupném obměňování ústřední myšlenky – tématu. Jednotlivé hudební plochy odlišného charakteru, umístěné ve filmu podle dramaturgického záměru, tak mohou být vnitřně vázány tematickou spojitostí, jsou odvozeny z jediné hudební myšlenky.

Hudba a mluvené slovo

Při kompozici či výběru hudby je nutno brát ohled též na ostatní zvukové vrstvy, které s ní mají spoluplnit. Běžně se s tímto problémem setkáváme při **kombinaci mluveného slova a hudby**. Mluvené slovo zpravidla dominuje, je v prvním plánu. Hudba v druhém plánu by neměla rušit jeho srozumitelnost a významový účín, proto ustupuje do pozadí. Přitom však nelze spoléhat jen na dodatečnou regulaci hlasitosti či prostorové odlišení. Je třeba volit takovou hudbu, která si i při snížené hlasitosti zachová svůj základní charakter, tj. hudbu transparentní, se *souvislým* a *dynamicky vyrovnaným* průběhem. Kolísavá hudba způsobuje při míchání s mluveným slovem obtíže. Při větším ztlumení se místy zcela ztrácí, při celkově vyšší úrovni zase v dynamických špičkách narušuje sledování textu.

Potíže může působit také hudba nevhodně instrumentovaná (např. s dechovými nástroji znějícími ve shodné poloze a v podobném zabarvení jako lidský hlas). Zde nastává nebezpečí *maskování* jednoho zvuku druhým. V uvedených případech konkuruje hudba mluvené řeči svými *akustickými parametry*. Nesnáze ovšem přináší i hudba nepřehledně složitá, obsahově zatěžkaná, která konkuruje mluvenému slovu *významově*.

Je-li naopak hudba komponovaná cílevědomě se zřetelem k významové hierarchii zvukových pásem, výraznější technické zásahy do její přirozené podoby nejsou nutné. Jak se říká o dobře napsané orchestrální partituru – „hraje to samo“.

Kvalitu spojení ovšem ovlivňuje i druhý partner – *mluvené slovo* – a to svým charakterem, hustotou i rozmístěním. Jestliže hudba respektuje požadavky ostatních složek a v zájmu celku se jim podřizuje, zaslouží si také naopak vhodné podmínky pro vlastní uplatnění. Jde o to, zabezpečit hudbě smysluplnou funkci a odpovídající prostor k vyznění.

Komentář nad hudbou nemá být soustavně přehuštěný. Jednostranně by zatěžoval pozornost diváka a nedovoloval podkladové hudbě alespoň místy zapůsobit samostatně. Jisté proředění komentáře příznivě ovlivňuje vyznění hudby a zvyšuje i účín mluveného slova samého.

Není zpravidla nejvhodnější, když počátek obrazové sekvence zahajuje nová hudba a zároveň s tím začíná i blok mluveného slova. V jednom

okamžiku se tak odehraje příliš mnoho změn. Čitelnějšího výsledku se dosáhne posunutím komentáře o něco dále po zaznění hudby. Divák tak nejprve postřehne základní charakter hudby a pak přenesse pozornost na obsah slova.

Podobně i závěr filmové sekvence může vyznít s plnou účinností, jestliže komentář skončí dříve a hudba dohraje do konce sekvence sama. Divákovi se tím dává prostor pro zažití obsahu slovního sdělení.

Komentář mimo obraz se zpravidla doplňuje zvukovým podkladem – hudbou, ruchem či zvukovou atmosférou. Tento podklad zde působí přirozeně, napomáhá vyplnit jakési vakuum pocítované mezi realitou obrazu a paralelním pásmem komentáře, vedeným „nad obrazem“. Podkladová hudba se přitom buď přiklání k obecnější poloze mluveného slova nebo vychází víc z reality obrazu (kupř. dotváří náladovou atmosféru prostředí). Zajímavého zvuku prostředí lze samozřejmě dramaturgicky využít namísto hudby jako podkladu ruchového.

Souzní-li více zvukových vrstev zároveň, sleduje divák vedle obrazu hlavně pásmo mluveného slova. U zvukového podkladu pod tímto slovem vnímá divák spíše jen celkový charakter. Povšimne si ovšem výrazných změn, začátků a konců hudby apod. U typu filmu s podkládaným komentářem je proto zapotřebí důsledně vykrývat hudbou, ruchy či zvukovou atmosférou celé plochy a ne například pouze delší odmlky mluveného slova.

U **objektivního typu komentáře** se textem, přednesem i zvukovou kvalitou studiového záznamu zdůrazňuje stylizovanost. Naproti tomu **výpověď** mívá charakter autentický, reálný. I v případě, že je výpověď použita jako nesynchronní (mimo obraz), blíží se svojí povahou reálnosti obrazu. Obvykle proto není vhodné doplňovat výpověď průvodní hudbou. Jako podklad tu zpravidla postačí vlastní zvuková atmosféra nahrávky nebo přidáný reálný zvuk zobrazovaného prostředí.

U **synchronní výpovědi**, kdy je mluvčí v obraze, bývá průvodní hudba obvykle nevhodná. Koliduje s autentickým charakterem záběru. Smysluplně ji tu lze uplatnit podobně jako u dialogu, tedy např. tehdy, dostává-li výpověď nebo její část emotivní zabarvení (eventuálně v dalších případech uvedených dále ve stati o dialogu). Hudbou zde není nezbytně vykrývat celou plochu.

Zvlášť pozorně je nutné zacházet s hudbou ve **spojení s dialogem**. Hudba má silný účín zobecňující a stylizační. Snadno se proto dostává do rozporu s reálnou povahou dialogu, a to tím spíš, čím je dialog věcnější, civilnější. Nežádka se bohužel setkáváme s hudbou nesmyslně podkládající strohý dialog třeba ve zcela všední kancelářské scéně. V podobné situaci není *průvodní hudba* funkční a stává se nejen nadbytečným, ale přímo rušivým činitelem. Nejrozumnějším řešením v takových případech je obejít se vůbec bez hudby.

Svoji existenci si samozřejmě zdůvodňuje *hudba reálná*, jejíž zdroj je součástí prostředí (gramofon, kavárenská muzika ...). Na rozdíl od skutečnosti však ve filmové scéně často i tato hudba pod dialogem začíná po určité době rušit. Svou úlohu charakterizovat prostředí splnila už na počátku sekvence a jestliže nemá jiné významové opodstatnění, může v rozměrné ploše rozvíjejícího se dialogu působit neorganicky.

Emotivně zabarvený dialog se s vhodnou průvodní hudbou zpravidla dobře snáší. I zde je však radno ponechat hudbě určitý prostor k vyznění. Hudba nemusí vždy pokrývat celou plochu hustého dialogu. Mnohdy je účinnější, zazní-li až v místě, kde dialog řídne a kdy v jeho odmlkách, jako v průhledech, objevujeme podtext nesený hudbou. Po skončení dialogu pak může samotná hudba pokračovat dál, rozvinout svoji výrazovou sílu a dopovědět to, co nebylo řečeno slovy.

Pro uplatnění hudby spolu s dialogem by měla platit zvláště přísná zásada funkčnosti: průvodní hudbu použít výhradně jen tehdy, jestliže smysl scény má nějakým způsobem *přesahovat zobrazovanou realitu*, například směrem k obecnější či subjektivnější významové rovině, do jiného prostoru nebo času apod.

Řadu negativních příkladů práce s hudbou poskytují zejména některé TV inscenace, dokazující zásadní nepochopení funkce hudby v dramatickém díle. Nežádka tu zní hudba téměř neustále, aniž je k tomu jakýkoli umělecký důvod. Nejenže se tak hudba sama devaluje a tam, kde by měla skutečně účinkovat, pak již nezapůsobí, ale stává se neorganickým balastem, oslabujícím smysl dialogu ve scéně a znehodnocujícím celé dílo.

Vokální hudba

Vztah slovo – hudba jsme zatím sledovali jen jako volné sdružování samostatných pásem mluveného slova a hudby. Nabízejí se ovšem též možnosti užšího spojení, kdy se slovní part v menší či větší míře podrobuje hudebnímu systému rytmické a melodické organizace a v této stylizované podobě srůstá s hudbou v ústrojný celek. Historie hudby dává příklady rozmanitých způsobů zhudebnění textu v celé škále stupňů stylizace slova:

U **melodramu** se text zapsaný v partituru recituje volně. S hudbou, jež ilustruje obsah textu, se váže pouze rámcovou synchronností.

Sprechgesang (polomluvené – polozpívané slovo užívané v moderní hudbě) zpravidla vtiskuje textu rytmickou hudební strukturu, kdežto intonace hlasu (tónová výška) není přesně určena. Na podobném principu je založen také původně černošský, dnes světově rozšířený **rap** – rytmická recitace textu, která často přechází v exaltovaný rytmický křik.

V **recitativu**, uplatňovanému v epických partiích barokní a klasické opery, se naopak intonace předepisuje v přesné tónové výšce, ale rytmus se blíží přirozené řečové deklamaci. Na rozdíl od písňové zpěvnosti *arie* je melodická linie recitativu záměrně zjednodušená. Některé pasáže textu se „odrecitují“ třeba na jediném tónu.

Nejrozšířenější formou stylizace textu ve vokální hudbě je **zpívané slovo**, kde přirozená řečová intonace a rytmus se více či méně podřizují pevnému hudebnímu melodicko-rytmickému řádu. Tento způsob dovoluje naplno rozvinout ryze hudební kvality díla. Zpívaná melodie může být vystavěna zcela podle potřeb hudební logiky a sémantický obsah slova zůstává přitom zachován. **Italský operní styl**, vyznačující se ideálem krásy zpěvu (*bel canto*), preferuje *hudební* invenci. Slovo se tu spíše přizpůsobuje melodické myšlence. Naproti tomu tzv. **deklamační styl** zpěvu, častý v moderní operě, směřuje k dodržování přirozené délky a přízvuku slabik. Zpěvní part se tak sice v jistém směru přibližuje přirozenosti mluvy, může získat na dramatickosti, hudebně se však ochuzuje o podmanivou sílu výrazné melodiky.

Že sémantický obsah slova není ve vokální hudbě vždy nezbytný, dokazuje kupř. **scat** – jazzový způsob zpěvu, kde se plně významový text nahrazuje slovními útržky a jednotlivými slabikami. Improvizující zpěvák tu využívá *řečové artikulace* k zvukově pestrému a výrazově bohatému hudebnímu projevu.

V tzv. vážné hudbě se často ke zhudebnění záměrně volí **jazyk obecně neznámý** (stará řečtina, latina...), výjimečně dokonce i **umělá řeč** – jazyk vymyšlený jako barevně poutavý sled zvuků s potenciální citovou a asociativní působivostí, avšak bez jakéhokoli určitého významu.

Krajním stupněm uvedené škály stylizací je způsob **zpěvu na vokál** (samohlásku). Zde již absentuje nejen významovost textu, ale i řečová artikulace slabik. S lidským hlasem se zachází v podstatě jako s hudebním nástrojem. Pro osvědčený emotivní účín, jaký má tón lidského hlasu v podání sólovém i sborovém, se tohoto způsobu využívá ve filmové hudbě natolik, že se z něj stalo klišé.

Zpívané slovo, jako kombinace slovního projevu s hudbou, má široké uplatnění v hudebně dramatických žánrech filmu a televize (opera, muzikál...), v hudebních pořadech, ale i v mnoha typech pořadů publicistických a zábavných, do nichž se zařadily zejména populární zpívané malé formy jako jejich běžná součást.

Žánrem specifickým pro televizní produkci a komerční video snímky je **inscenovaná píseň**. Videoklipy populární hudby se staly masovou záležitostí, často provázejí nový hit již od vzniku jeho zvukové nahrávky a mají obvykle hlavní podíl na popularitě písně a jejím tržním efektu.

Významnou úlohu může plnit **filmová píseň** jako součást hraného, eventuálně dokumentárního snímku. Působí jako poetická protiváha děje, dotváří atmosféru, zobecňuje, má emotivní dopad na široké publikum. V podobě ústřední melodie často vytváří výraznou dominantu celé zvukové složky. Nezřídka se filmová píseň osamostatňuje a žije nezávisle, stává se evergreenem, který přečká své mateřské filmové dílo.

Začlenění písně do děje AV díla je úkolem nejen dramaturgickým, ale bývá i problémem zvukového ztvárnění. Je nutné citlivě řešit kupř. otázku návaznosti písně na předchozí a následující dialog, kdy se při přechodech nápadně projevuje nesourodý charakter zvuku, daný rozdílnou technologií výroby (např. píseň: playback, dialog: kontakt).

Použití zpěvu jako **doprovodu mluveného slova** je obvykle problematické. Dvojí současně znějící slovo – mluvené a zpívané – si vzájemně konkurují a zpravidla jedno ruší druhé. Pro takovou doprovodnou funkci se obvykle hodí lépe hudba instrumentální, případně hudba zpívaná beze slov – na vokál.

RUCHOVÁ DRAMATURGIE

Funkční uplatnění ruchů

Ke zdařilé zvukově dramaturgické práci s ruchy je třeba znát jejich základní funkční a technické možnosti uplatnění. Připomeňme si již dříve uvedené typy *postavení zvuku vůči obrazu*:

- reálné
- průvodní (paralelní)
- v záměrném rozporu

Již ze samé podstaty ruchů vyplývá, že jejich nejběžnějším, přirozeným uplatněním je pozice **reálná**.

S **průvodním** postavením ruchů se setkáme jen ve zvláštních případech. Jedná se třeba o montáž řady ruchů v pásmo volně sdružené s obrazem na způsob průvodní hudby. S ruchy se tu pracuje obdobně jako s hudebním materiálem, vzniká svébytně působící zvuková kompozice. Např. obraz hrdiny provází zvukový proud ruchů přírodních živlů – hromu, větru, deště – které nejsou ilustrací počasí, ale metaforickým vyjádřením hrdinových pocitů. U takovéto vazby tedy dominuje emotivní a symbolický význam ruchů, nikoli jejich reálný vztah ke zdroji zvuku.

Jindy mohou takto pojaté ruchy plnit nejen svoji obvyklou předmětovou úlohu informovat o zdroji zvuku, ale svojí téměř hudební povahou nabývají vyšší formy estetické působivosti a tím také hlubší emotivní účinnosti na diváka. (Např. nostalgickou pasáž historických fotografií poeticky oživuje proud dobových ruchů.)

Výsledek takového pojetí práce s ruchovým materiálem může být velice blízký hudební skladbě. Jen krůček někdy chybí, aby se ruchová kompozice stala plně hudbou: Narušit základní významové spojení zvuku s jeho zdrojem a osamostatnit ho jako nezávislý zvukový element.

Ve zmíněné průvodní pozici k obrazu figuruje též *imaginární* (pocitový) zvuk na pomezí ruchu a hudby.

Širší možnosti uplatnění má funkce **záměrného rozporu** s obrazem, kdy se ruchy do scény přenášejí z odlišného prostoru či času nebo vystupují ve výrazně stylizované podobě a tak nabývají zvláštního významu.

Věrohodného zvukového zobrazení reality se u AV díla nedosahuje jen prostým záznamem skutečnosti. Takový záznam, zachycující veškeré zvukové dění v okolním prostoru, by byl mnohdy zvukově přeplněný a nevyrovnaný. Proto se ruchová plocha často komponuje z vybraných, významově důležitých zvuků, které jsou kvalitně nahrané a promyšleně umístěné a jejichž hlasitost, zabarvení a prostorový dojem se pak při míchání dají individuálně dotvářet.

K dosažení přesvědčivé filmové iluze skutečnosti se s úspěchem užívá techniky více plánů. V předním plánu vystupují jednotlivé ruchy, zadní plán vytváří zvuková atmosféra – celkový sjednocující zvuk prostředí.

Tento syntetický postup při skladbě ruchové plochy z jednotlivých prvků poskytuje zvukové dramaturgii bohaté vyjadřovací možnosti. Dovoluje svěřit jednotlivým zvukům přesně zacílenou funkci. Je to ovšem postup náročný nejen technologicky, ale zejména kompozičně.

Běžné uplatnění ruchu vyplývá z jeho přímého vztahu ke zvukovému zdroji. Reálný ruch je schopen vytvářet iluzi skutečnosti – doplňovat obraz akustickými informacemi o vzdálenosti a pohybu tělesa, charakteru prostoru atd. Významově určitý ruch se může i osamostatnit a sám zastupovat předmět, který se nalézá mimo obraz. Vztah zvuku a jeho zdroje se tak jen naznačuje. Tím se aktivizuje myšlení diváka a umocňuje umělecký prožitek z díla.

Ruch ve **funkci dramatické** se stává nositelem psychického napětí. Může to být prostý reálný ruch, charakteristický pro dramatické životní situace, který zvyšuje i dramatický účín situace filmové (siréna sanitky, výbuch...). Dramatickou funkci plní dále různé formy **kontrapunkticky** užitého ruchu.

Některé reálné ruchy se vyrábějí uměle pro snadnější dosažitelnost, zvukovou čistotu či pro větší přesvědčivost. Zvuková technika též umožňuje upravovat nebo uměle vytvářet **stylizované** ruchy, které se uplatňují např. v animovaném filmu, i ruchy **nereálné** – fantastické, jaké se v přírodě nenacházejí.

Jednou z možností úpravy ruchu je stylizace do **ozvláštněné podoby** převýšenou hlasitostí, dozvukem apod. se záměrem navodit u diváka pocit subjektivního nazírání filmové postavy.

Např. hrdinka ve stavu psychického rozrušení prochází klidnou ulicí a obvyklé tiché zvuky, které k ní z dálky doléhají, na ni působí drásavě. Dynamicky přeexponovaný ruch této scény pomáhá divákovi vcítit se do duševního rozpoložení hrdinky. [Divák se ztotožňuje s filmovou postavou a vnímá jakoby jejími smysly.]

Často je potřeba zvukově upravit ruch proto, aby přesvědčivěji doplňoval dramatickou skutečnost zachycovanou obrazem. Jde o to, vystihnout spíše naši představu jak by měl ruch znít, než pouze přesně skutečnost kopírovat. Surovost pěstního souboje nedokáže vyjádřit přirozený ruch natolik přesvědčivě jako ruch uměle vyrobený. Skutečný zvuk automobilové havárie by se ve filmové scéně jevil jako málo výmluvný, neadekvátní dramatickému významu tragické situace. Mnohem efektivněji zapůsobí zvuk složený z výrazných charakteristických elementů: skřípění pneumatik, náraz, drcení plechu, řinkot skla...

Ve filmu Racek Jonathan Livingston se dramaticky zobrazuje prudký střemhlavý let ptáka z velké výšky do moře. Zvuková složka tu věrohodně doplňuje obraz nejen šumem rozráženého vzduchu, ale i přimíchanou tónovou složkou s nepřetržitě klesajícím „nekonečným“ glissandem. Pouhý naturální ruch by postrádal podstatné informace o rychlosti a směru pohybu a nedosáhl by potřebného emotivního účinku.

[V podobných případech se dá mluvit o stylizaci, jejímž cílem je „oprava přírody“. Zejména výrazný pohyb objektu, který se ve skutečnosti zvukově neprojevuje (např. hosená šipka, letící kámen), se při audiovizuálním zpodobení často doplňuje příhodným zvukem, protože „němá“ akce se tu zpravidla jeví jako neuspokojující. Na rozdíl od reality skutečného světa se tak konstruuje realita filmová.]

Bývají to např. záběry cíleně se pohybujícího předmětu, kdy cítíme potřebu zdůraznit bezhlučnou akci vhodným zvukem. Připomeňme si třeba scénu z filmu Rozpuštěný a vypuštěný, kdy starý foť (R. Hrušínský) dovednou ranou z lovecké pušky přehazuje na dálku řadící páku drezíny. Bez uměle vytvořeného zvuku letící střely by tento nápad ztratil na srozumitelnosti a vtípu.

Osvědčený **groteskní efekt** má stylizovaný ruch těsně *synchronně vázaný* s akcí v obraze. Např. reálný zvuk úderu do hlavy je nahrazován uměle vyrobeným karikaturně nadsazeným ruchem.

Komičnost akce lze podtrhnout i *osamoceností jednotlivého ruchu* vytrženého z obvyklého kontextu.

Například scéna rozmařilého nakupování v obchodě probíhá bez adekvátní zvukové atmosféry, pouze s hudbou. Teprve nemilý okamžik placení – *pointa* sekvence – je akcentován výrazným zvukem pokladny, kterou současně vidíme v detailním záběru.

Tento karikaturní způsob práce pouze s nejdůležitějšími, nápadně akcentovanými jednotlivými ruchy slouží jako komediální výrazový prostředek. K jeho plnému vyznění může přispět i organická spolupráce s hudbou, jestliže se ruch vtípně umístí do vhodného, přesně zvoleného momentu v průběhu hudby.

Stylizovat lze též čistě hudebními prostředky: reálné ruchy nahradit jednotlivými tzv. „**hudebními ruchy**“ vytvářenými na hudební nástroj, nebo celou ruchovou pasáž zastoupit **hudební zvukomalbou**, tj. hudbou napodobující kupř. jízdu vlaku, ptačí zpěv apod. Jestliže jde v takové hudbě o víc než o zvukomalbu samu, může výsledný účín významově narůst. [Otrocky popisná zvukomalba však znamená okleštění funkce hudby na pouhou mechanickou nápodobu. Vzniká už dříve popsáné „krátké spojení“, které zpravidla vyznívá komicky.]

V určitých funkcích jsou ovšem reálné ruchy jinými prostředky nezapustitelné a to zejména pro svou specifickou schopnost navodit dojem syrové, **autentické skutečnosti**.

Významnou úlohu přebírá **ruch jako nositel děje**, kdy pouze prostřednictvím zvuku se dozvídáme o ději probíhající mimo obraz.

Např. cestující zaspí v nádražní čekárně a nevnímá to, co slyší divák: signál výpravčího, odjezd vlaku... Teprve nastalé ticho cestujícího po chvíli probudí.

[Ruch může zastávat i další konkrétní funkce: figurovat jako **symbol** (tíkot hodin = symbol času), jako **osudová předzvěst** (krákání havrana) či jako **zvukový leitmotiv** (tukání slepecké hole se pojí k postavě zločince přicházejícího vždy v převleku za slepce) atp. Ve formové výstavbě může

účinkovat ruch mj. i jako **interpunkce** (mohutné zabouchnutí vrat soudní budovy zakončí sekvenci vynesení rozsudku).

Důvodem pro použití ruchů bývá kromě jiného též potřeba **zpestřit a rytmizovat zvukovou skladbu**, zabránit nebezpečí přemíry hudby tam, kde následuje za sebou řada hudebních ploch (kupř. v populárně vědeckých filmech). Přerušování toku hudby ruchem působí v takovém případě jako vítaný **zvukový kontrast**. Zároveň lze pomocí tohoto hudebně neutrálního zvuku provést zcela nenásilný **přechod mezi dvěma hudebními** bez nepříjemného střetu odlišných hudebních struktur, k jakému dochází například při prolínání hudeb.

Obrazové **záběry zdrojů výrazného hluku** jako by přímo volaly po doplnění nějakým zvukem. Například záběry z motocyklového závodu provázejí buď samotné reálné ruchy včetně zvukové atmosféry nebo hybná rytmická hudba s jednotlivými průjezdy strojů, případně samotná hudba, která evokuje vzrušenou atmosféru závodu svým vlastním výrazivem. Chybí-li takovému záběru podobný odpovídající zvuk, dochází k nápadnému nesouladu viděného a slyšeného. Obraz tak dostává jiný smysl. Nahrazením ruchu závodních motocyklů hudbou neadekvátní povahy lze navodit odlišnou asociaci: S vláčnou hudbou tanečního charakteru se do popředí dostává pohled na krásu pohybu jezdce a stroje. Dramaticky napjatá hudba dává divákovi pocítit nebezpečí akce, stresový psychologický stav aktéra či jeho subjektivní představu vzdálenou zobrazené situaci atd. Podobnou kontrapunktickou úlohu zde může převzít i ruch odlišný od akce (tikání stopek), popřípadě filmové ticho.

Kritéria kvality ruchu

V problematice zvukové dramaturgie AV díla se pojem *kvalita* těsně váže s pojmem *funkčnost*. Obecně řečeno, kvalitní je to, co je funkční. V jistých případech se ideálně uplatní technicky zcela nekvalitní zvuk, který by byl jindy naprosto nepoužitelný. Někdy je dokonce účelné technickou kvalitou nahrávky záměrně zhoršit. Kvalitativní hlediska, podle kterých posuzujeme zvukový materiál, vyplývají tedy z hodnocení jeho schopnosti plnit

rozmanité dramaturgické úkoly, sdělovat předmětné informace, vyvolávat emotivní účín. Hrají tu samozřejmě roli i měřítka estetická.

V otázce uplatnění ruchu stojí za pozornost **hledisko zvukové zajímavosti a akustické kvality**. Dlouhá pasáž fádniho ruchu může působit únavně. Atmosféru zvukově nezajímavého prostředí zastoupí mnohdy výmluvněji hudba než reálný zvuk.

Z komplexu kritérií kvality ruchu jsou pro zvukovou dramaturgii významné:

Informativní obsah. Názorný příklad, co vše lze vyčíst ze samotného ruchu kroků: typ prostředí, druh obuvi a povrchu podkladu, charakter postavy, pohlaví, stáří, tělesné zdraví, psychologický stav, rychlost a směr chůze, druh a smysl akce...

Typická podoba – tj. ztvárnění ruchu do podoby, odpovídající naší sluchové zkušenosti a představě, jak se určitý objekt zvukově projevuje. Ne každý z natočených ruchů zavírání okna bude natolik příznačný, aby sám, i bez pomoci obrazu, spolehlivě fungoval jako *znak*. Typické podobě ruchu může někdy dokonce odpovídat spíše zvuk imitovaný, na nějž jsme z filmů zvyklí, než zvuk přirozený (jako příklad je možné uvést třeba dusot koňských kopyt).

Čistota ruchu – vyloučení veškerých nepatřičných zvukových příměsí – parazitních šumů i nefunkčních zvuků.

Věrnost podání – nezkrasovaný charakter ruchu bez patrného narušení frekvenční charakteristiky zvuku.

Plasticita – vnitřní diferenciací zvuku do hloubky prostoru = předozadní rozměr zvuku. Problém vystupuje hlavně u složitých zvuků, jako jsou zvukové atmosféry typu: déšť, šumění listí, vítr apod., které často i ve stereofonní reprodukci působí ploše, nezajímavě, dokonce až nesrozumitelně, často právě pro nedostatek plasticity.

Výrazně vyšší působivosti dosahují ruchové atmosféry vnitřně rozlišené na popředí a pozadí, kdy v komplexu zvuku lze rozpoznat jednotlivé detaily: kapky na pozadí hukotu deště, jednotlivé zvuky lístků v šumotu lesa, hvízdání větvičky v hukotu větru. K dosažení tohoto cíle se v praxi osvědčuje kombinování více zvukových vrstev. Tento způsob navíc umožňuje průběžně proměňovat poměry mezi jednotlivými komponenty v souvislosti se změnami v obraze (jinak zní vítr venku, jinak po zavření dveří v bytě).

Srozumitelnost („čitelnost“) – závisí na předešle uvedených faktorech, na míře hustoty zvuku, povaze zvukového okolí a na dalších ukazatelích.

Estetičnost ztvárnění („malebnost“ ruchu) – ovlivňuje míru emotivní působivosti. Jako každý druh zvuku i ruch může zaujmout a potěšit krásou svého tvaru.

Požadavky na kvalitu ruchu vystupují nejvýrazněji u tvorby *auditivní* – např. u rozhlasové hry – kde pro vše, co je třeba sdělit, je k dispozici pouze zvukové médium. Posлуhač odkázaný jen na sluchové vjemy zde musí aktivizovat svoji představivost. Chybějící obrazovou složku si vlastně dotváří ve své fantazii jako film běžící v duchu před jeho očima. Na vypovídací hodnotě ruchu tu tedy může v podstatné míře záviset srozumitelnost a dramatická účinnost díla.

Při *audiovizuálním spojení* mnohdy přispívají k čitelnosti ruchů vjemy zrakové. Neznamena to ale, že kvality ruchu ve filmu tím ztrácejí na důležitosti. Nežádka je filmový ruch významem plně srovnatelný s tvorbou ryze auditivní, zejména vystupuje-li samostatně, mimo obraz.

Práce s ruchy v AV díle je navíc specifická náročností na souhrn se zobrazenou akcí, prostředím, skladbou záběrů atd. U ruchů zde nejde jen o sdělení samé, ale i o vhodnou podobu korespondující s obrazovou složkou. Na rozdíl od dramatické tvorby rozhlasové jsou pro filmové myšlení typické časté změny pohledu – jako by se stanoviště pozorovatele neustále přemísťovalo. Ve zvukové složce je třeba řešit, do jaké míry mají ruchy reagovat na tyto změny proměnami svých parametrů. Velmi problematické bývají u vícekanalového formátu skokové změny v lokalizaci zdroje, kdy např. určitý reálný ruch se spolu se střihem obrazu ozývá jednou zprava, po druhé zleva.

I u AV tvorby tedy rozhodují zvukové kvality o efektivitě uplatnění ruchu a o estetické úrovni výsledku. Představme si, jak silného emotivního účinku může dosáhnout např. filmová sekvence průjezdu formanského vozu, jejíž zvuk je vypracován jako koncert průzračně čistých ruchů, nahrazujících dialog i hudbu. Je slyšet pomalý rytmický krok koně, vrzání postroje a dřevěných náprav, vysoký drobný cinkot řetězů, hluboké valivé zvuky kol..., to vše v citlivě vyvážených poměrech jemně se měnících podle záběrů kamery: kůň, detail kol, pohupující se řetěz, záď odjíždějícího vozu. Co může výmluvněji navodit pocit hrdinova osamění a dopovědět předchozí tísnivou scénu loučení než tato neúčastná řeč věcí?

Tvorba postsynchronních ruchů

Postsynchronní nahrávání ruchů – tzv. „brunclíků“ – na dříve natočený obraz probíhá ve zvláštním zvukovém studiu se specializovaným týmem zkušených „ruchařů“ (zvukových imitátorů), vybavených instrumentárem předmětů vhodných k napodobování nejrůznějších zvuků. Příslušné partie obrazu určené k ruchovému postsynchronu se ve studiu nahrávají po částech zvládnutelné délky, které se opakovaně promítají formou „nekonečného“ obrazového záznamu.

Původně se promítalo z připravených filmových smyček na filmové plátno, dnes se sleduje obraz z videozáznamu na velkoplošné videoprojekci nebo na TV monitorech. Dokonalost vznikajících „brunclíků“ závisí i na dobré viditelnosti všech podrobností zobrazené akce. K lepšímu výsledku práce na postsynchronech může přispět, jestliže celý zúčastněný tým má možnost předem shlédnout delší plochu filmu a uvědomit si významové souvislosti.

V reálně pojatých scénách hraného ev. dokumentárního filmu se při tvorbě postsynchronů dbá na věrohodnost zvuků. Nejde tu ovšem o přesný zvukový popis scény. Podstatná je zde **významová diferenciacie ruchů** odpovídající jejich dramatickému zapojení v díle. Některý ruch je pro smysl AV celku významnější, jiný podružný a další třeba zcela zbytečný. Filmová akce, kde muž v pozadí hlučné rvačky trhá los s milionovou výhrou v domnění, že nevyhrál, vyzní mnohem působivěji, jestliže navzdory logice zvukové perspektivy zřetelně uslyšíme ruch trhaného papíru.

Postsynchronní metoda je příhodná též pro film animovaný. Poskytuje mu možnost vytvářet ruchy ve specifické, stylizačně ozvláštňené podobě.

Mistr zvuku musí mít práci předem detailně promyšlenou, aby mohl režijně vést studiový tým a realizovat svoji dramaturgickou představu. Důležité přitom je mj. zvukové řešení navazujících obrazových záběrů, přesahu ruchů (postava vychází ze záběru) atp. Je nutné sledovat i stránku rytmičnosti. U ruchů, které mají rytmický charakter, je třeba jejich rytmus a tempo dodržet i po střihu obrazu (např. kroky postavy mimo obraz). Někdy se naopak temporytmus ruchů mění spolu s akcí v obraze.

Nutno také dbát, aby ruchy svým prostorovým charakterem odpovídaly dialogům, s nimiž se budou ve scéně pojít. Po smíchání obou by měl vzniknout dojem jediného zvukového záběru.

Archivní ruchy

Podobně jako archivní hudba jsou pro AV tvorbu cenným a hledaným artiklem i nahrávky ruchů pořízené dříve. Natočit kvalitní ruch nebývá vždy snadný úkol. Potíže jsou zvláště u naturálních exteriérových ruchů, kde k získání čisté nahrávky je někdy dokonce nutné dělat zvláštní opatření – zastavit dopravu v širokém okolí apod.

Podaří-li se tedy při natáčení filmu pořídit dobrou nahrávku ruchu, mistr zvuku si prozíravě záznam uchová pro případné použití v budoucnu, protože později by třeba takovýto ruch marně hledal i ve speciálních zvukových archivech.

V zahraničí vycházejí komplety ruchů a zvukových atmosfér na autor-sky chráněných kompaktních discích. Tyto nahrávky jsou ovšem někdy zřetelně poznamenány charakterem cizí lokality a tamních zvyklostí, odlišných od našeho domácího prostředí. Američtí hasiči jedou k ohni se zvoněním, česká železniční signalizace či ruch pražské podzemní dráhy se mohou ve zvuku podstatně lišit od podobných zařízení v cizině.

Ani bohatě zásobená fonotéka však nedokáže vždy uspokojit tak rozmanité požadavky, jaké AV tvorba klade. Pak nezbyvá, než potřebný ruch nahrát či vyrobit uměle.

Kombinace ruchu a hudby

Zvukový doprovod obrazu se často řeší kombinací ruchu s hudbou, přičemž hudba tu zpravidla nahrazuje scelující funkci zvukové atmosféry. Bud pokrývá celou plochu sekvence, takže postačí doplnit ji jen nejvýraznějšími jednotlivými ruchy, které jí jakoby dokážou proniknout, nebo místy ustupuje kompaktnímu ruchu (např. hukotu splavu) a po jeho odeznění se opět vynořuje.

Výběr reálných ruchů, které mají či nemají znít spolu s hudbou, by měl podléhat jisté logice. Jestliže se např. ozve jeden zdroj zvuku, patrný v obraze, pak by neměl chybět výrazný zvuk dalšího viditelného zdroje. Slyšíme-li tedy např. kroky v trávě, budeme postrádat třeba chybějící škrtnutí zápalky.

Problematické bývá déletrvající souznění spojitého ruchu a hudby, kdy hrozí nebezpečí celkově přehluštěného zvuku. U složitějších a hustších zvukových pásem obvykle jedno narušuje zřetelnost druhého a vzniká těžko rozlišitelná směsice. Aby spojení nevyznělo chaoticky, doporučuje se nechat jedno z pásem dominovat.

Záleží ovšem také na charakteru zvuků, jejich výšce, průraznosti apod. Je užitečné uvědomit si osvědčené pravidlo: *Čím odlišnější charakter mají mísené zvuky, tím zřetelněji souzní.* Táhlo hudbou snadno proniknou bodové zvuky – kroky či údery kladiva. Podobně se od spojitého ruchu stroje zřetelně odliší jednotlivé tóny klavíru, drnkacího nebo bicího nástroje. Dobře se vzájemně snášejí i zvuky zabírající odlišnou část zvukového spektra. Nad hudbou v hlubší poloze se snadno prosadí vysoko znějící ruch, kupř. skřípání kolečka. Hluboké dunění lodního motoru nebude zase nijak překážet vyšším tónům hudby.

Nepříjemně může někdy působit ruch tónového charakteru (kostelní zvon), jestliže disonuje s tóninou hudby, s níž se mísí. Digitální technika zpracování zvuku však umožňuje takový ruch výškově transponovat a s danou hudbou ho sladit.

Všeobecně lze říci, že v kombinaci s hudbou čistěji vyznívají ruchy jednotlivé, jednoduché a výrazné. Mdlá zvuková atmosféra bude hudbu nejspíše špinit a ani odlišení hlasitosti tu mnoho nezmuže. Je-li taková atmosféra opravdu potřebná, ať zazní raději sama, bez hudby.

Jestliže mísená pásma z nějakého důvodu dobře nesouzní (jsou například příliš hutná a vzájemně se maskují) a přesto je potřeba uplatnit oba takové zvuky zároveň, bývá mnohem účinnější postupně měnit jejich poměr, než mezi nimi udržovat stálou rovnováhu. Plocha může např. začínat převahou hudby, která velice pomalu ustupuje a tak jakoby stále více odkrývá pásmo ruchů, až zmizí úplně a ruchy zůstávají samotné. Divák si tak nejprve poslechne jedno, pak objeví i druhé a to nakonec vychutná v čisté, nerušené podobě.

Při spojení s obzvlášť masivním a hlasitým ruchem nemá hudba naději se prosadit a zpravidla tu vůbec ztrácí smysl.

U ruchů, zejména jsou-li to ruchy jednotlivé, záleží i na jejich konkrétním umístění vzhledem k průběhu hudby. Tvůrci se smyslem pro skladbu zvuku neponechávají tento vztah náhodě. Komponují významné ruchy

s hudbou tak, aby se nestřetly s hudebním akcentem, nástupem nového motivu apod., ale aby naopak výrazný moment v jednom pásmu připadl do prázdnějšího místa pásma druhého, případně přímo do pauzy.

Obdobně i v dialogu je rozumné uvolnit místo dějově důležitému ruchu a nechat ho zaznít sólově, aby vynikla jeho informativní funkce (zaznění zvonku v bytě oznamuje: kdosi je za dveřmi). Někteří profesionálně zdatní herci jsou dokonce schopni přímo při natáčení koordinovat své dialogové repliky s akcí tak, aby se exponované akční ruchy nestřetávaly s mluveným slovem. Cítí například, že pro hlučné zavření okna je dobře ponechat v dialogu pauzu.

Ne vždy jde ovšem o to, zachovat čitelnost každého ze slučovaných pásem. Někdy je záměr právě opačný: nechat ruch s hudbou slít v homogenní celek. Tato metoda spájení zvuků je realizovatelná především u zvukových materiálů velmi podobného charakteru.

Např. u záběrů poukazujících na hrůzný vliv přehluštěné městské automobilové dopravy by se jen pomocí samotných ruchů těžko dosáhlo zamýšlené emotivní účinnosti. Samotná hudba by zase příliš odhmoťovala a tlumila naturálně drsný účín obrazu. Zde se nabízí možnost smísit přirozené ruchy s podobně znějící elektronickou hudbou natolik nerozlišitelně, že vznikne nová zvuková kvalita. Na rozdíl od samotných reálných ruchů nepůsobí tak všedně, je zajímavější, použitelnější i v delších úsecích. Zvuk zůstává spjatý se zobrazovanou syrovou realitou, ale zároveň svojí částečnou stylizovaností podporuje obecnou myšlenku snímku.

V současné, zejména zahraniční filmové produkci je možné pozorovat potěšitelnou tendenci k těsné spolupráci sound designera a skladatele. Není výjimkou, že jeden druhému průběžně předkládá rozpracované zvukové řešení filmové scény. Oba tak mohou při své tvorbě bezprostředně reagovat na dílčí výsledek partnerovy práce a společně vytvářet filmový zvuk tak, aby se dialogová, hudební a ruchová složka ideálně doplňovaly.

Takto pracovali např. americký sound designer Mark Mangini a skladatel Jerry Goldsmith ve filmu *Poltergeist*. Po poslechu ruchového masivu děsivé hororové scény mohutně nasycené hlubokým hučením stylizované bouře bylo skladateli zřejmé, že z potenciálních hudebních prostředků se tu mohou účinně uplatnit jen vysoké táhlé zvuky houslí a krátké šlehy ostrých sordinovaných žestů.

Vypjatou bojovou scénou ve filmu *Mission* dokázala dramaticky vyhrotit hudba Ennia Morriconeho pouze pomocí jednotlivých hudebních prvků, zasazených do plochy reálných ruchů. Občasnou blízkou i vzdálenou střelbu a celkovou zvukovou atmosféru doplňují signály vojenské trubky, motivky bubínku atd. Celek vyznívá určitě působivěji, než jak by tomu bylo při pokrytí celistvou hudební plochou.

Také v naší moderní filmové praxi se kombinace ruchu a hudby mnohdy volí jako ideální řešení. Nežřídka se v průběhu zvukového dokončování filmu dospěje k rozhodnutí nepoužít nahrávku skladatelem nakomponovaných hudebních ploch a raději pracovat pouze s několika vybranými hudebními elementy. Z jednotlivých tónů, akordů či krátkých motivků lze spolu s ruchovým materiálem vytvořit zvukově homogenní komplex, jenž může být pro danou filmovou scénou výrazově adekvátnější než souvislá hudba.

MÍRA STYLIZACE

Pod pojmem **stylizace** rozumíme ve zvukové dramaturgii

- jednotný osobitý způsob zpracování díla
- esteticky účinnou metodu deformace v uměleckém zobrazení skutečnosti

Každé AV dílo představuje útvar jistým způsobem stylizovaný. Už tím, kam se umístí kamera a mikrofon, jaká se zvolí optika a mikrofonní charakteristika, jak se při natáčení využijí či přizpůsobí světelné a akustické poměry snímaného prostředí ovlivňující výslednou atmosféru záběru, tím vším a mnohým dalším se zachycená realita stylizuje – ve shodě s tvůrčím záměrem. Označení **stylizovaný zvuk** či obraz přisoudíme však teprve případům nápadnějšího odklonu od realistické polohy, dosahovaného *výraznou deformací* prostředků.

O stylizování jednotlivých druhů zvuku zde bylo již na více místech pojednáno. Zbývá doplnit, že stylizované formy výsledného AV celku může být dosaženo nejen pomocí stylizované podoby zvuku či obrazu, případně obou zároveň, ale také jejich záměrně rozporným vzájemným vztahem, tj. **kontrapunktickým spojením složek**, které samy o sobě hlouběji stylizované nejsou. (Např. divák vidí, jak skladatel píše partituru zároveň již slyší znějící hudbu.)

Bizarního vyznění scény lze někdy dosáhnout i prostým vypuštěním veškerých reálných zvuků zobrazeného prostředí kromě akčního ruchu spojeného s postavou: Muž jede na kole městskou ulicí a veškerý dopravní provoz kolem něj probíhá v tichu. Jediný zvuk, který je slyšet, je vrzání jeho velocipédu.

Zásadně lze tedy ve zvukové složce AV díla uplatnit stylizaci dvojího pu:

- stylizaci **přeměnou zvuku** (úpravou jeho původní podoby) a
- **záměnou zvuku** (jeho nahrazením zvukem zcela jiným, případně tichem).

Konkrétní potřeba stylizace odvisí od povahy a poslání díla. Stanovit vhodnou **míru stylizace** je záležitostí estetického citu. V zájmu jednotného působení obrazové a zvukové složky je žádoucí stupeň stylizace jednotlivých výrazových prostředků vzájemně sladit.

Ze základních druhů zvuku je nejabstraktnějším uměleckým projevem **hudba**. Obrazová složka, opírající se o předmětné zpodobení reality, je svou povahou nesrovnatelně konkrétnější. Proto právě při spojení obrazu a hudby dochází v různých AV žánrech dosti často k nežádoucímu nesouladu, překonatelnému vhodným způsobem stylizace.

Všimněme si třeba soudobých filmových a televizních adaptací oper, kde se scény původně divadelní přenášejí do exteriérového prostředí. Zpívané slovo, které je vysoce stylizovaným slovním projevem, a které bylo skladatelem myšleno ve spojení se stylizovanými prostředky divadla, se tak může octnout v rozporu s popisnou reálností obrazu. Operním způsobem zpívaný text zde nejednou působí nepřírozně, až groteskně, a dramatická síla hudby a slova se tak oslabuje. Přitom moderní výrazové prostředky obrazu dovolují v mnohém směru hlubší stylizaci, než jakou umožňuje klasické divadlo.

Je ovšem pravda, že myšlenkově silná hudba a přesvědčivá interpretace dovedou překlenout mnohý rozpor. Příznivě tu může působit i volnější vazba hudební složky s obrazem (sólový zpěv stylizovaný jako vnitřní hlas postavy, sbor mimo obraz apod.).

Znamení cit pro filmovou operu prokázal švédský režisér Ingmar Bergman ve své filmové verzi Mozartovy Kouzelné flétny. Obraz mistrně stylizovaný prostředky barokního divadla zde tvoří ideální protějšek hudebnímu výrazivu opery a spolu s vynikajícími hereckými a pěveckými výkony aktérů umožňuje dosáhnout vrcholného dramatického účinku.

Mistrovský příklad filmové adaptace opery vytvořil také Franco Zeffirelli v Othellovi G. Verdiho. Kamera pracuje s reálným prostředím, záběry jsou však výtvarně komponované a stylizované tak, že připomínají oživlá malířská plátna. Do hudby se zapojuje i složka reálných ruchů, přesto celek vyznívá naprosto jednotně a spolu s geniální hudbou a špičkovým obsazením interpretů se stává vrcholně působivým hudebním dramatem, jež je v této audiovizuální podobě zřejmě účinnější než u běžné jevištní inscenace.

V moderní formě lidového hudebně dramatického žánru – v muzikálu – obvykle ke zmíněnému nesouladu nedochází, třebaže se děj často odehrává v reálném prostředí. K tomu, aby hudba vstupovala do děje nenásilně, slouží u dobrého filmového muzikálu nejen logické dějové zapojení zpěvních a tanečních čísel, ale i přiměřená stylizace. Výkony aktérů musí vyznívat přirozeně po zpěvní i herecké stránce, bez operních manýr. Stylizují se tedy do polohy bližší zobrazované realitě. Sám styl muzikálové hudby je masově zažitý, blízký běžné „hudbě všedního dne“. Mimohudební prostředky tu zase vycházejí vstříc hudbě: vyznívají často v mírně nadsazené podobě, využívají prvků emotivních – lyrických i komických. Mnohdy se zpěv či tanec objeví spontánně, jako přirozené vyjádření radosti ze života. K celkové atmosféře, příznivé pro spojení s hudbou, přispívá i bohatství překvapivých režijních nápadů zdůrazňujících rovinu fantazie, hravosti.

Soulad s hudbou není ovšem problémem jen u hudebních žánrů. Jestliže například v dokumentárním filmu o rozvoji dětské fantazie je obraz natočený zcela suše, bez náznaku výtvarné básnivosti, nelze očekávat, že připojená hudba dokáže sama tyto nedostatky zcela zakrýt. Třebaže vhodně vystihne zamýšlený obsah, ve spojení s esteticky nepřesvědčivě ztvárněným obrazem může vyznívat příliš nadneseně. K potřebné harmonii složek tak nedochází.

Problém míry stylizace se týká též spojení obrazu s mluveným slovem a s ruchy. **Reálný ruch** zpravidla působí jako zvuk stylizace prostý. Je-li obraz větší měrou stylizovaný, dostává se s reálným ruchem do rozporu. Takovou stylizací může být třeba jen „zmrtnění“ obrazu nebo série statických záběrů – typická technika kdysi běžné diaprojekce. V podobném pojetí se reálný ruch, jako charakteristický projev pohybu, stává rozporným činitelem.

Příkladem vysoce stylizované obrazové složky je animovaný film, kde se reálné ruchy obvykle nahrazují hudební zvukomalbou či ruchy tylizovanými – upravovanými nebo uměle vytvářenými.

Uměle vyráběné zvuky se staly přímo typickou součástí počítačových her a televizních pořadů, pracujících s počítačovou animací a virtuální realitou. Právě zde si ovšem mnohdy uvědomíme, jak vetché je obecné povědomí o funkčnosti a estetice zvuku. Jak snadno se vývoj zvukové dramaturgie může zvrátit

a podobně jako v počátcích zvukového filmu se nechat nekriticky oslnit novými technickými objevy: Ve zpravodajském pořadu, uvádějícím aktuální volební výsledky z virtuálního studia, se s pitvornou mechaničností ozvučují veškeré detailní změny předváděných animovaných grafů – a to v masivní hlasitosti...; kvízový pořad se neobejde bez toho, aniž by svazoval animaci naskakujících písmenek s parodicky kvákavým zvukovým efektem... Jestliže se počítačové hry během několika málo let vyvinuly od primitivních počátků k formám blízcím se hranému filmu, snad se i televize v budoucnu dokáže oprostít od svého současného bulvárně křiklavého stylu.

Také u **mluveného slova** velice záleží na správném odhadu míry stylizace. Bohatý výrazový rejstřík mluvy poskytuje komentáři či dialogu množství různých odstínů projevu. Ladění mluveného slova by mělo odpovídat tématu, stylu a poslání díla. Poetický tón komentáře není namístě, jestliže ostatní prostředky takové stylizaci projevu neodpovídají. Někdy může i běžný neosobní tón, jakým se obvykle namlouvá komentář, vyznít nepřiměřeně, třeba jedná-li se o žertovně pojatý snímek. K souladu by tu mohla přispět stylizace komentáře v lehce humorné rovině, případně naopak v přehnaně vážném tónu.

Že deformace výrazových prostředků za účelem stylizace by mohla zasáhnout i zdánlivě tak jednoznačnou filmovou kvalitu, jakou je **synchronnost dialogu**, napovídá film Jana Švankmajera *Lekce Faust*, jehož česká zvuková verze je dabována na anglicky mluvený obraz. Neshoda mezi pohybem úst a zvukem řeči, již jsme jindy zvyklí hodnotit jednoznačně jako technický nedostatek, se však v tomto případě jako chyba jevit nemusí: Hlavní postava filmu, ztělesněná živým hercem (P. Čepek), se nechtěně dostává do role Fausta v absurdním pimprlovém divadle, proměňuje se v loutku a začíná i mluvit podobně nesynchronně či kvazisynchronně jako ostatní členové této dřevěné herecké společnosti.

ZPRACOVÁNÍ ZVUKOVÉHO ZÁZNAMU

Zvuková dramaturgie řeší především otázku **co**. S tím je ovšem těsně spjatá otázka neméně podstatná: **jak**. Konkrétní způsoby jak se zvukový materiál upravuje, jak se jednotlivá pásma spojují horizontálně i vertikálně, poměry jejich hlasitosti, hustoty apod., to vše velkou měrou ovlivňuje výsledný účín po významové i estetické stránce.

Zvukový záznam pořízený pro AV dílo se podle potřeby dále *zpracovává*. Vedle čistě technických operací (přepis zvuku na určený druh nosiče) lze nahraný zvuk dále zpracovávat úpravou hlasitosti, změnou tónu pomocí korekčních filtrů či nejrůznějších efektových zařízení, úpravou prostorovosti zvuku, zrychlením či zpomalením, výškovou transpozicí, použitím zpětného běhu (reverzní neboli račí postup), střihem, mícháním s dalšími zvuky apod. Zvukovému designu se tak nabízí široké pole aktivity.

Mezi způsoby zpracování zvuku má základní význam **úprava hlasitosti**. Vhodně volenými dynamickými poměry se zajišťuje srozumitelnost jednotlivých zvuků i jejich potřebný výrazový účín, odlišuje se důležité od podružného, vyrovnává se různorodý zvukový materiál a uzpůsobuje e jeho návaznost tak, aby celek působil esteticky, jako vyvážená zvuková kompozice.

Zvukový materiál včetně hudby se obvykle nahrává v plné úrovni své hlasitosti. Konečná úprava dynamické úrovně zvuku se ponechává hlavně *ávěrečné zvukové mixáži*. Jejím úkolem je citlivé vyvážení jednotlivých ásem v určitém poměru. Teprve tím dostává zvuková skladba díla defitivní podobu. Již při snímání, výběru a skladbě zvukového materiálu je šak třeba pracovat s představou konečného výsledku.

Stupeň hlasitosti má značný vliv na celkové vyznění. Jiný výraz dává idbě či ruchu nižší úroveň, jinak zapůsobí tentýž zvuk při větším zesílení. epřiměřenou hlasitostí by se u hudby jemného charakteru zcela změnila jí výrazová podstata a tím i její účín. S rostoucí hlasitostí nabývá zvuk naléhavosti a vystupuje významově do popředí. Někdy však paradoxně ťže určité potlačení hlasitosti oproti běžné úrovni působivost zvuku opak posílit, přimět diváka, aby zbystřil pozornost.

Z uvedených příkladů je zřejmé, že při úpravě hlasitosti nelze postuovat mechanicky, řídit se jen podle indikátoru. Každý jednotlivý případ je třeba posuzovat a řešit individuálně na základě subjektivní *sluchové kontroly*. Cit a představivost zkušeného mistra zvuku jsou zde technikou nezastupitelné.

Dynamika filmového zvuku je v obou směrech limitovaná daným technologickým zařízením. Zvuk prochází řetězcem přístrojů nestejně kvality od prvotního záznamu až k reprodukci v různých akustických podmínkách projekčních sálů. U krajních poloh hlasitosti není vždy zaručen kvalitní přenos zvuku. Při nadměrně silných zvucích může docházet ke zkreslení, zvuky příliš slabé se ztrácejí v šumu přístrojů a publika. U televize je třeba počítat s ještě menším rozpětím dynamiky než u filmu. Proto se film určený pro televizní vysílání míchá jinak než film, který se bude promítat v kinech.

Z uvedených důvodů zvuková dramaturgie raději nespolehá na zvláštní emotivní účinek krajních dynamických stupňů. Potřebné působivosti se snaží dosahovat spíše jinými výrazovými prostředky. Plný, hustý, ostrý zvuk může být subjektivně pocíťován jako silnější než jednotlivý mdlý tón stejné intenzity. Měkce zabarvený zvuk se naopak zdá být tišší.

Analogicky tu může za příklad sloužit způsob, jakým pracují zkušení profesionální herci se slovem mluveným na mikrofon, aby nevybočili z osvědčeného středního pásma hlasitosti. I nejtíší šepot je zvučný, výkřik nepůsobí jen silou hlasu, ale spíše jinými prostředky – intonací a tónem.

Při úpravě vhodného *poměru hlasitosti* u spoluznějících pásem vyžadují pozornost hlavně pásma, která znějí zároveň s mluvenou řečí. Především je nutné zachovat srozumitelnost slova, proto mu hudba či ruch zpravidla ustupují.

Tlumení a opětne zesílení podkladového zvukového pásma nesmí však být nápadné, nemá na sebe upozorňovat. Je chyba markantně ztlumit hudbu už několik sekund před nástupem komentáře. Předem lze hudbu nanejvýš plynule a nenápadně zjemnit. Ustoupit s ní je nejlépe až zároveň s prvním slovem. V kratších pauzách komentáře není třeba zesilovat hudbu vůbec, v dlouhých odmlkách se může nechat vystoupit zvolna, nenásilně. Úroveň hlasitosti zvukového pásma pod mluveným slovem a mimo něj nemusí být příliš rozdílná, jestliže provázející hudba či ruch má dynamicky vyrovnaný průběh.

U postupného rovnoměrného zesilování (či zeslabování) hudby není vždy nutný zcela přímočarý způsob regulace dynamiky. Osvědčuje se i terasovitý postup, kdy se hudební plocha rozčlení na řadu drobných úseků a s každou následující hudební frází se hlasitost o nepatrný stupínek zvýší (či sníží). Tento způsob změny hlasitosti vyznívá kupodivu velmi plynule a přirozeně.

Úprava tónu představuje jemné dotváření barevné kvality zvukového záznamu podle estetické představy tvůrců. Pomocí *korekčních členů* vestavěných v mikrofonu, v míchacím stole či ve speciálním přístroji (např. v ekvalizéru) lze potlačovat či zvýrazňovat zvolená kmitočtová pásma zvukového spektra. Tak se dá korigovat zabarvení hlasu – např. odříznutím výšek ztlumit nepříjemně vystupující sykavky, odfiltrováním hloubek potlačit dunivý hluk uličního provozu, přidáním výšek projasnit hudební nahrávku atd. Je též možné navodit pocit větší blízkosti či větší vzdálenosti zvukového zdroje (pomocí tzv. filtru prezence či absence).

Prudký rozvoj digitalizace zvukové techniky otevřel cestu rychlému vývoji různých digitálních upravovačů zvukového signálu. Světoví výrobci naplňují trh stále novými přístroji a softwary s nebyvalými možnostmi využití. Zejména barevná paleta synteticky vytvářených zvuků je velmi široká.

Úprava prostorovosti zvuku: Uměle vyrobený *dozvuk* (hall) a *ozvěna* (echo) slouží nejen k dotvoření prostorového charakteru zvuku podle prostředí, ale často také k vyvolání pocitu neobvyklosti nebo nereálnosti i mluveného slova, hudby i ruchu.

Při studiovém nahrávání průvodní filmové hudby se obvykle dodává oněkud více dozvuku než u hudby čistě poslechové. Je to opodstatněný působ stylizace, podtrhuje nereálný charakter hudby, která by měla znít ikoby „nad obrazem“, v obecnější poloze. Větším dozvukem se kromě ho nahrávka posluchačsky „vylepšuje“, celkový dojem je zvukově plnější, živější. Dozvuk může též částečně zakrýt drobné interpretační kazy, ev. nedostatečný počet nástrojů v obsazení orchestrálních skupin, zejména smyčců. To svádí k manýře užívat hall šablonovitě, stále stejným naučným způsobem. Může se pak například stát, že prostý, zemitý výraz dby se nadměrným dozvukem promění v cosi odtažitého, neosobního, v některých případech s potřebami filmu neharmonuje. Zvukový režisér lební nahrávky by měl rozumět povaze a konkrétní úloze filmové hudby ovažovat i umělý dozvuk za tvárný výrazový prostředek.

Echovým rozštěpením zvuku se často ozvláštňuje charakter mluveného slova např. u imaginárního hlasu. *Echový efekt* lze vytvořit i bez speciálního zařízení smícháním kopií zvuku, vzájemně o zlomek sekundy posunutých. Tímto způsobem lze dosáhnout mnohem rozmanitějších výsledků než pouhým mechanicky vyznívajícím echem, jaké je notoricky známé třeba v podobě tzv. „zpětné vazby“. Je totiž možné různým zabarvením (korekcemi) i různou hlasitostí od sebe odlišit původní zvuk a jeho ozvěny, dokonce i různě obměňovat momentální délku zpoždění u jednotlivých slov.

Zmíněná „zpětná vazba“ je jedním z nejstarších způsobů úpravy záznamu, odedávna hojně používaného v rozhlasu. Je docilována přiváděním signálu ze snímáči hlavy magnetofonu zpět do hlavy nahrávací. Efekt podobný echovému odrazu tu vzniká zpožděním mezi okamžikem záznamu a okamžikem reprodukce, přičemž doba zpoždění závisí na vzájemné vzdálenosti magnetofonových hlav a rychlosti pohybu pásku.

Mezi moderními digitálními přístroji jsou zvláště užitečné např. *simulátory prostoru*, umožňující dodat nahrávce parametry charakteristické pro akustiku určitého typu místnosti (obývací pokoj, koncertní sály různé kubatury...) či imitovat akustiku netypických prostorů (vnitřek cisterny, obrovitý prostor Tádž Mahalu ...).

Změna rychlosti běhu je jednoduchý, klasický způsob úpravy charakteru zvuku. S pomocí soudobé počítačové techniky je možné měnit rychlost aniž se současně mění výška. Zároveň se ovšem proměňuje i *délka dozvuku*, někdy též *tónu*.

Klasické zrychlování zvuku, při kterém zároveň stoupá výška, má osvědčený groteskní účín, jehož se využívá zejména při spojení se zrychleným obrazem. Zrychlené slovo či hudba působí komickou titěrností drobných, barevně zkreslených zvuků ve vyšší poloze. Mírnější změnu rychlosti provází menší zkreslení zvuku. Někdy se projevuje spíše jen jako výrazové přibarvení, kterého lze v určitých případech dramaturgicky využít.

Například mírně zrychlená hudba polkového typu nabývá nepatrně nadsazeného, parodického „cirkusového“ charakteru. Zábavná skladba pomalého tempa ztrácí mírným zrychlením melancholický ráz a dostává se do jasnější, bezstarostné polohy.

Změna rychlosti běhu neovlivňuje tímbr každého zvuku stejně markantně. Např. zvuk činelu, který je obligátní součástí instrumentáře většiny populární hudby, dostává při zpomalení bizarní zabarvení. Velmi citlivý na změnu rychlosti je tímbr lidského hlasu, utvářený charakteristickou rezonancí mluvidel. Spolu s transpozicí základního tónu mluvy se totiž přemísťují ze svých charakteristických frekvenčních oblastí i *formanty*, na nichž závisí nejen barva hlasu, ale také srozumitelnost jednotlivých vyslovovaných hlásek.

Naproti tomu malé zkreslení se projevuje u varhan, elektrofonických nástrojů nebo elektronických zvuků. Elektroakustickou hudbu se můžeme odvážit upravovat i značnými změnami rychlosti (několikanásobnými transpozicemi) a využít tak různých rejstříků od temných táhlých zvuků hlubokých polohách po perlivé výšky. Různé transpozice zvukového objektu lze spolu míchat, střihově či jinými způsoby je upravovat a vytvářet ak z archivního materiálu nový, komponovaný tvar.

Změna rychlosti běhu zvukového záznamu se samozřejmě uplatňuje v oblasti ruchů, ať už jako prostředek výrazné stylizace či jako přizpůsobení jiného ruchu dané realitě (např. zpomalený ruch běžné detonace žitý k záběru atomového výbuchu).

třih hudby

Zvukový záznam archivní hudby se pro potřeby AV tvorby různými způsoby **upravuje**, aby se dosáhlo souladu s obrazem. Při tom je třeba si odpovědět zásadní etickou otázkou, zda je vůbec přípustné do cizího díla zasahovat.

Je-li zásah hudebně logický, vkusný a vyznívá přirozeně, není třeba mít obavu z neetického počínání. Vždyť už to, že jistou skladbu spojujeme s obrazem ke kterému nebyla komponována, znamená určité násilí. Je to ak v první řadě tvůrčí čin a to tvůrce ospravedlňuje. Novým spojením vytvářejí nové vztahy, sdělují se nové myšlenky.

Hudební skladba vnímaná spolu s obrazem působí podstatně jinak než hudba samotná. Obraz ji konkretizuje, vykládá po svém. Proto i forma to užitého hudebního díla – jeho vnitřní výstavba – se jeví v těchto

souvislostech jinak. Není tedy důvod zachovávat původní podobu skladby za každou cenu. Sám autor by v roli hudebního dramaturga filmu jistě neváhal provést ve svém díle vhodné úpravy, jestliže by tím prospěl nově vznikajícímu celku.

Je samozřejmé, že na *obecně známou skladbu uznávané kulturní hodnoty* platí jiná měřítka. Pokud takovou skladbu vůbec použijeme, sotva si dovolíme do tvaru kompozice hrubě zasahovat.

Radikálnější střihové operace s nahrávkou skladby musí být ovšem provedena velmi pozorně a s hudebním citem, neboť se vlastně jedná o kompoziční zásah do promyšlené stavby skladatelova díla. Necitlivé zacházení s hudbou není v praxi bohužel ničím výjimečným. Stále se vyskytují případy hudby neurvale ustřižené do ticha zároveň s koncem obrazové sekvence, přetrvává diletantská manýra nasazovat po doznění jedné skladby další hudbu bez ohledu na organické sepětí s obrazem (změna zvuku nastane v nahodilém místě obrazu) atp.

Každý takový zásah do hudebního záznamu je rušivým jevem. Nutno mít stále na paměti, že hudba a zvuk vůbec představují jevy specifické, podléhající vlastním zákonitostem, které nelze přehlížet. Mechanicky na hudbu aplikovat postupy obrazového střihu je primitivismus.

Formová přizpůsobivost hudby obrazu má své hranice. Hudební formu lze zpravidla přizpůsobit jen v hrubých obrysech, přesného doladění se dosahuje úpravou obrazu, jehož struktura bývá mnohem volnější. Z toho důvodu se obrazové sekvence, které budou podloženy jen samotnou archivní hudbou, střihají obvykle napřed „nahrubo“ a teprve při nasazování hudby se doladí „jemným“ střihem. Jsou to zejména pasáže střihaných titulků či montáž řady statických záběrů na hudbu bez mluveného slova.

Hudební nahrávku lze střihát *mechanicky* – klasickou analogovou technikou – nebo *elektronicky*. V každém případě však bude úspěch záviset hlavně na *volbě vhodného místa*. Náhodný střihový zásah do zvukového pásu se zpravidla projevuje jako slyšitelný kaz. Proto střih umísťujeme zásadně na začátek výraznějšího zvuku, kterým se tento kaz maskuje. Vhodným bodem je úpatí náběhové křivky.

Střih v hudbě se řídí **hlediskem akustickým** a **hlediskem hudební logiky**. Z hlediska *akustického* je nutné dbát, aby nedošlo k nepřirozenému skoku v hlasitosti a v zabarvení nahrávky. Střihá se buď v jedné

nahrávce skladby nebo se kombinují totožné kopie přeepsané v naprosto stejné úrovni, nejlépe na témž zařízení.

Z akustického hlediska je pro střih nejuvhodnější moment výrazné vzestupné změny zvukových parametrů, kdy se stříhový zásah dobře naskuje. Takovým místem je nástup hudby po pauze nebo po delším ónu, nástup větší hlasitosti, sytější barvy (zejména u nástrojů s tvrdším nasazením) nebo alespoň vzestupný tón melodie.

Ideálním místem maskování střihu je intenzivní úder bicích nástrojů, které mají nejstrmější náběh zvuku. Spolehlivě maskuje zejména zvuk inelu, jehož zvukové spektrum je velice bohaté, zvláště ve vyšší poloze. Také tón klavíru má perkusní (bicí) charakter, a proto se jeho začátek oměrně dobře nalézá i stříhá. Měkkým nasazením se vyznačuje například cupina smyčcových nástrojů, varhany, pěvecký sbor. Zde je střih nesnadný, bývá zvláště jedná-li se o hudbu spojitého průběhu a vyrovnané dynamiky.

Důležitým činitelem je **prostorovost nahrávky**. Hudba s dlouhým dozvukem se stříhá obtížně, neboť jednotlivé tóny do sebe přeznívají třeba několik sekund. Přestřížený dozvuk obvykle vyznívá nepřírozně, je tedy nutné zvláště pozorně vybírat místo střihu, dobře je maskovat, popřípadě dodatečně vypomoci dozvukem umělým.

I střih dokonale vyhovující z hlediska akustického může v hudbě působit rušivě, nevyhovuje-li zároveň hledisku *hudební logiky*. Hudební tkáň je stavěna podle určitého pořádku a sluch muzikálně vnímavého posluchače okamžitě odhaluje prohřešky proti tomuto logickému uspořádání.

U hudby metricky organizované musí být při střihu zachováno pravidelné *metrické schéma* (kupř. třídobý takt). Nesmí tedy ani tón přebývat nebo scházet. Rozdílnost *tónin, tempa, dynamiky* nebo *instrumentace* může stát překážkou spojení dvou úseků skladby. Logika formového uspořádání a melodického i harmonického postupu (sledu tónů a souhrybů) většinou přímo určuje možnosti stříhového zásahu. Tyto hudební obtížnosti, v teorii složité, jsou pro muzikální sluch věcí intuice.

Úpravy střihem se daří spíše ve skladbě *homofonní*, kde bývá hudební členění ve všech hlasech jednotné a lze nacházet místa společných akustických hranic mezi hudebními frázemi. U *polyfonie* brání stříhovým úpravám typická struktura samostatných, souběžně plynoucích hlasů, když každý je frázován odlišně. Ve spleti vzájemně se přesahujících

hlasů je obvykle nemožné najít místo, kde se všechny hlasy jednotně pozastaví. Většinou k tomu dojde až na samém konci skladby.

Hudba, jejíž skladebný řád je uvolněný nebo nezřetelný (hudba improvizacího charakteru a hudba některých moderních směrů 20. století jako hudba punktualistická, aleatorní, elektroakustická atd.), nemá tolik zjevných logických vazeb. Proto i střih je tu nepoměrně svobodnější a řídí se více kritérii akustickými.

U určitého typu hudby jsou některé komponenty uvolněné, jiné podléhají přísnému a zjevnému řádu. Kupříkladu improvizovaná nástrojová sóla v moderním jazzu bývají po melodické a někdy i po harmonické stránce značně uvolněná, zatímco doprovodná složka přísně dodržuje metrický vzorec (kupř. čtyřdobý takt). Volba místa střihu tu může vycházet hlavně z metrické struktury a např. úkol zkrátit hudbu se dá provést střihem v místě těžké doby (první doba v taktu), kdy se obvykle mění harmonie.

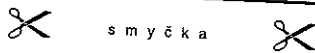
Stává se, že počáteční úsek vybrané skladby odpovídá požadovanému charakteru, ale v pozdějším průběhu se objeví nevídaná výrazová změna. Navrací-li se hudba později k potřebnému původnímu charakteru, lze někdy nevhodnou pasáž uvnitř skladby vystříhnout a pokračovat dále. U třídílné formy **A – B – A** bývá toto **zkrácení** snadné, neboť se jedná o návrat shodné nebo velmi podobné hudby. Klasická hudební forma se vyznačuje přísným tóninovým plánem. Proto reprízu v této třídílné formě nalezneme téměř vždy ve stejné tónině, v jaké byl díl první, což nám usnadňuje napojení. Po vystřížení střední části dostáváme tvar **A – A**. Obdobného výsledku se dosáhne **prodloužením** hudby – opakováním totožných kopií zkombinovaných za sebou.

V podobných případech zkrácování hudby či jejího prodlužování na způsob repetice nám velice napomůže, jestliže v průběhu skladby nalezneme *dvě stejná místa*. To zpravidla umožní vystříhnout přebytečnou pasáž mezi nimi – druhým místem nahradit místo první.

Podobným způsobem lze také vytvořit **hudební smyčku**. U zvoleného formově uceleného úseku se spojí konec se začátkem, takže vznikne donekonečna se opakující repetice. Někdy je z akustického hlediska výhodnější zvolit pro střih jiný moment než jsou hraniční body hudební fráze. Smyčka nemusí začít prvním tónem, ale jiným (výraznějším) tónem *uvnitř* této

fráze a končí pak těsně před *stejným tónem* následující opakované fráze. Výsledný tvar se tím hudebně nezmění.

Sled tónů: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. ...



Zvukový trik hudební smyčky se prakticky uplatní jako ostinatní (tvrdošijně se opakující) motiv, vyjadřující neústupnost, mechaničnost atd., případně jako jedna komponenta skladby míchané z více stop – např. u hudby elektroakustické. Efekt přeskakující gramofonové jehly běžící v téže drážce splní smyčka střižená záměrně nelogicky.

Začátek a konec plochy filmové hudby – uzlové body formy – zasluhují zvláštní pozornost. Ne vždy vybraná archivní hudba vyhoví bez jakékoli úpravy záměru hudební dramaturgie. Většinou je zapotřebí korekce stříhem.

Jestliže počátek skladby není z nějakého důvodu vhodný a hudba má nastupovat ostře, je namístě vytvořit **umělý začátek** v příhodnějším bodě skladby. Je-li to možné, využije se odsazeného nástupu hudební fráze, aby začátek působil co nejpřirozeněji z hudebního i akustického hlediska.

Dlouhý tón či ležící akord lze někdy nastříhnout i uvnitř jeho průběhu a nechat ho ostře nastoupit jako umělý začátek hudby. Předpokladem však e dosáhnout akustické podobnosti tohoto nástupu s přirozeným náběhem zvuku. Rozeznívání tónu (attack) každého instrumentu se děje nikoli náraz, ale postupně, v povlovnější nebo strmější křivce, která proběhne e zlomku sekundy. Tato přirozená náběhová křivka se dá napodobit varováním dynamiky v místě stříhu: u analogového záznamu na pásku **úhlem stříhu**, při počítačovém zpracování zvuku nastavením dbodného vzestupu hlasitosti. Velmi měkkému nasazení některých nástro (smyčce, varhany, sbor) je třeba připodobnit umělý začátek povlovnější ívkou náběhu.

Kolmo střižený umělý začátek v průběhu tónu vyznívá zpravidla přirozeně. Subjektivně se našemu sluchu jeví jako tvrdý náraz přimínající technický kaz. Zejména nápadný je v případech, kdy hudba stupuje do ticha.

V ojedinělých případech lze kolmý střih uplatnit i záměrně. Např. u dlouhého znění činelu, kde je z nějakého důvodu umělý začátek střižen až po počátečním úderu, bude nástup zvuku celkem přirozený, ale měkčí. Postrádáme-li zde odstřižený počáteční úder paličky, může jako náhrada posloužit tvrdší vyznění kolmého stříhu.

U jiných nástrojů s charakteristickým začátkem tónu (klavír, cembalo aj.) by ovšem odstřížením této počáteční fáze mohlo dojít k podstatnému zkreslení témburu, pro nástroj příznačného. Proto zde takový zásah připadá v úvahu spíše při záměrné deformaci do umělé podoby, blízké zvuku syntetickému.

Umělý konec hudby odstřížením se provádí spíše výjimečně a nelze ho všeobecně doporučovat. Téměř vždy působí rušivě, protože stříhem je násilně přerвано dozrívání zvuku. Nepřirozenému dojmu se zabraňuje přimícháním umělého dozvuku nebo postupným pomalým zeslabováním hudby před koncem až téměř do ztracena – např. v závěrečných metrech filmu. (Je lépe nepřetahovat zvuk za konec obrazu, aby při projekci nedocházelo k předčasnému vypnutí zvuku spolu s koncem obrazu.)

Významný prostředek interpunkce, který má hudební dramaturgie k dispozici, je tzv. **hudební tečka** – formálně dokonalý a určitý závěr hudby, uplatněný ve spojení s obrazem jako ukončení sekvence nebo celého filmu. Důsledně lze s hudební tečkou pracovat např. ve zpravodajském žánru, kde jde o řazení v podstatě samostatných šotů. U filmu komponovaného jako celek by však řada výrazných závěrů podtržených hudbou znamenala nebezpečí rozdrobení formy. Důrazná hudební tečka se tu v průběhu objevuje jen občas. Svě místo má samozřejmě na konci díla.

Závěry v hudbě bývají různě výrazné. Formálně celistvý hudební úsek může končit například *otevřeným závěrem*, po němž čekáme pokračování. Taková **hudební čárka** na konci sekvence účinkuje podobně jako mluvnická interpunkce uvnitř souvětí. Ohraničuje myšlenkový celek, ale zároveň ho váže s celkem následujícím.

Některé hudební závěry v archivních nahrávkách vyznívají nadměrně pateticky, s přehnanou definitivností. Obvykle se jedná o závěry rozměrných orchestrálních skladeb, zdůrazňované několikanásobným ukončováním. Ve filmu by ovšem takovýto hudební závěr působil příliš bombasticky, i při umístění až na samém konci díla. Naštěstí nebývá příliš obtížné napravit

podobnou situaci například vystřížením části rozměrného závěru až před poslední akord skladby.

Podobná technika dovoluje za příznivých okolností vytvořit hudební tečku i uvnitř skladby – střížením závěrečného akordu do vhodného místa v průběhu hudby, kupříkladu jako náhrada stejného akordu, kterým z nějakého důvodu nelze hudební plochu uspokojivě uzavřít.

Další příklady stříhových úprav uvádí následující kapitola Zvukové přechody.

ZVUKOVÉ PŘECHODY

Způsob vzájemného napojení sousedících filmových sekvencí označujeme jako *obrazově zvukový přechod*. Jedná se tu vlastně o jistý druh umělecké zkratky, realizovaný v obraze zpravidla stříhem, prolnutím, či klasickými interpunkčními prostředky jako je zatmívačka, roztmívačka, stíračka atd. Podobnými technikami se řeší také přechody zvukové. Je však třeba si uvědomit, že mezi způsobem zrakového a sluchového vnímání je značný rozdíl.

Na zvukovou stránku AV díla zpravidla klademe estetický požadavek **vyrovnanosti a plynulosti**. Zvuková složka jako celek by měla působit dojmem jednotného, přirozeně členěného proudu, který nenarušují pozorovatelné technické zásahy montáže a mixáže. Filmový či televizní tvůrce obdařený citem pro specifikum zvuku se snaží sladit obě složky, aniž by se zvuk obrazu mechanicky podřizoval. Necitlivě zpracovanou zvukovou složku zpravidla poznáme podle typických známek: násilné skoky, zvukově nevyrovnané plochy (obdoba nevyrovnané tonality obrazu), ustříhané konce zvuku atd. Někdy se tímto stylem ovšem pracuje i záměrně, ve snaze provokovat či prezentovat autorův rukopis jako drsný, neučesaný.

Autorům filmu *Bony a klid* se při zkoušení archivní hudby k obrazu natolik zalíbila útržkovitost hudby zkušebně vestříhané do dialogového pásu namísto blanku, že v této podobě zůstala hudba již definitivně. Nahrávka hudby je tak mechanicky vkládána mezi jednotlivé vstupy kontaktního dialogu, začíná a končí v nahodilých místech, i uvnitř záběru, je přerušena třeba v průběhu tónu. Jedině důslednost, s jakou se tento způsob v celém filmu uplatňuje, napovídá, že nejde o diletantství, ale o záměr motivovaný snahou zdůraznit rysy primitivismu a bezohlednosti ve veksláckém světě. Nevyzněl by však takový záměr účinněji při cíleném zpracování zvukové složky než při průběhu v podstatě ponechaném náhodě?

Popsaný případ představuje extrémní stupeň násilí na zvukové složce. Obdobné tendence však zdaleka nejsou ojedinělé. Zejména u začínajících filmových režisérů se už po generace stále znovu rodí tentýž „nový“ nápad „dělat to jinak“ – což obvykle znamená, že k obrazu střídajícímu dvě různá prostředí se mechanicky, ostrým stříhem, přiřadí příslušný zvuk. Snad nejvýstižnějším označením výsledku je „zvuková sekaná“.

S dříve zmíněným ideálem vyrovnanosti a plynulosti zvukové složky ovšem v podstatě koliduje už sama povaha stříhové montáže obrazu. Pro ni jsou ostré změny různých prostředí a velikostí záběrů věcí zcela přirozenou, což o zvuku říci nelze. Necháme-li stranou případy záměrně drsného stylu vyjadřování, je třeba uvážit, jaké má zvuková složka možnosti vyrovnat se s požadavky obrazu a při tom si zachovat svoji specifickou tvář.

V mnohých případech může k řešení přispět prozíravá zvuková dramaturgie, jestliže při **výběru zvuků** respektuje nejen vertikální vztah k jednotlivým záběrům, ale pamatuje i na to, jak budou zvukové plochy působit v horizontálním sledu, jedna za druhou.

Například v sekvenci telefonního rozhovoru manžela, který volá z baru s hlučnou hudbou manželce domů, se pravidelně střídají pohledy na jednotlivé účastníky dialogu tak, že vidíme a slyšíme vždy toho, kdo právě mluví. Při mechanickém přístupu ke stříhu zvuku podle hesla „co vidím, to slyším“, by tato pasáž mohla vyznít jako tříš útržků hudby pod slovem v barovém prostředí a zvukových „děr“ pod replikami mluvenými v bytě. Namísto surového přerušování hudebního toku však tu lze podložit hudbu pod celou sekvenci a u záběrů v bytě ji zkreslit, jako by zněla z telefonu. Ve skutečnosti bychom hudbu ze sluchátka na dálku sotva zaslechli. Ve filmu má však takový postup svoji logiku a informativní hodnotu: právě ze zvuku prostředí se čekající manželka dozvídá pravdu o skutečných důvodech zdržení manžela, který se snaží vymlouvat na nenadálou práci přes čas. Tento postup je navíc esteticky přínosný: zachovává kontinuitu zvukového proudu a celý dialog sjednocuje.

Nepříjemné skoky při stříhových změnách prostředí je možné ovlivnit aké výběrem ruchových atmosfér a dalšími prostředky. Problém je mnohem širší a je nutné se konkrétními způsoby horizontálního napojování ploch zvuku zabývat podrobněji:

Při řešení zvukových přechodů existují dva zásadní aspekty: hledisko *technického provedení* a hledisko *dramaturgické*.

Podle **způsobu technického provedení** rozlišujeme přechod stříhem **přechod prolínáním**.

Z **hlediska dramaturgického** může zvukový přechod plnit jistý **tonický záměr**, mít určitý **emotivní účinek**: Někdy je potřeba, aby se děj proběhla zcela *nenápadně*, mimo pozornost diváka. V jiném případě bude naopak žádoucí **náhlý výrazný zlom**, jako překvapivý akcent.

Dramaturgickým záměrem může být např. spojit či rozdělit sousedící filmové sekvence, navázat je nenápadně či překvapivě, plynule či skokem. Konkrétní účín bude záviset jednak na povaze obou střídaných zvuků, jednak na způsobu technického provedení.

Nenápadný přechod se uskutečňuje prolínáním, ale někdy i stříhem (např. u dvou podobných hudeb, z nichž první končí v nízké dynamice a druhá stejně slabě začíná).

Rovněž tak **výrazný přechod** lze provést nejen stříhem, ale též rychlým prolutím dvou zvukových pásem. Tímto způsobem se zpravidla dosáhne změny stejně razantní, ale přitom přirozenější. *Náhle* nemusí znamenat *nepřirozeně*.

V praxi se většinou usiluje o nenápadné napojování zvukových ploch, podporující kontinuitu díla. Prudce nastupující zvuk se objevuje spíše ojediněle, obvykle když je potřeba akcentovat nový záběr.

Přechod stříhem

Znáмым druhem přechodu stříhem je **ostrý stříh** prováděný napojením zvukových ploch těsně za sebe, a to buď **v jedné stopě** nebo **ve dvou stopách** běžících synchronně. Druhá alternativa je výhodnější v tom, že umožňuje při míchání samostatně ovládat každou jednotlivou stopu a nezávisle u nich upravovat hlasitost, zabarvení, dozvuk apod.

V zájmu plynulosti zvukové složky je potřeba vhodnost ostrého stříhu vždy dobře uvážit. Často se stává, že se jím hrubě poruší přirozenost zvukového materiálu a tím i logika zvukového proudu. Se zvukem se těžko může zacházet stejným způsobem jako s obrazem. Naše schopnost zrakového a sluchového vnímání je totiž v mnohém odlišná. Oba smysly se však ve svých přednostech a nevýhodách vhodně doplňují a tím se lze přirozeně řídit i v AV díle.

Porovnání některých specifických rysů vnímání:

Zrak:

vnímání pouze výseku reality
větší vnímací pohotovost
vnímání spojitě i přetržité

Sluch:

vnímání celého komplexu okolí
potřeba delšího času k určení zvuku
vnímání pouze spojitě, plynulě

Při pozorování okolí dokážeme zrakem, bleskurychle měnit „záběry“. Proto chápeme i velmi rychlé a náhlé stříhové změny filmového obrazu jako zcela přirozené. Naproti tomu zvukové dění, které nás obklopuje, přijímá lidské ucho jako celek. Akustický pohyb v přírodě postupuje kontinuálně, v povlnnějších či příkřejších křivkách, nikoli strmým skokem. Ostrý stříh zvuku je tedy záležitostí umělou a působí často nepřirozeně.

Ostrý stříh, spojující zvuky **akusticky rovnocenné** (podobné hlasitosti, hustoty, spektrálního rozložení atd.), vyznívá plynule. Při ostrém sestřížení **akusticky nerovnocenných** ploch se však účín liší podle toho, v jakém směru skok probíhá. Psychologicky přesvědčivěji vyzní zpravidla náhlý **přechod vzestupný** – směrem „k plus“, kdy jde o *nárůst akustické informace* (změna tiššího zvuku v hlasitější, řidšího v hustší atd.). Prudká změna v opačném smyslu, tedy **přechod sestupný** – „k minus“, obvykle vyvolává nepříjemný pocit ztráty napětí.

Zvláště výrazně se tento úkaz projevuje, jde-li o ostrý stříh silnějšího **pojitého** ruchu, tedy v případech, kdy zvuk nemá vlastní přirozené zakončení a je přerušen hrubým technickým zásahem.

Prudký nástup ruchu jedoucího vlaku po tiché atmosféře interiéru apůsobí překvapivě, ale přesvědčivě. (Zde je jen potřeba změkčit umělý začátek zvuku, upravit jeho náběhovou křivku – viz kap. Stříh hudby.)

Při opačném postupu, tj. přechází-li ruch vlaku ostrým stříhem zpět do tiché atmosféry, však vzniká dojem nepřirozeného useknutí zvuku.

Ideální řešení tohoto problému by poskytla taková situace v obraze, která by dovolovala ruch *postupně zeslabovat* (odjezd vlaku) a tak v místě trého stříhu vyrovnat hlasitost obou zvukových ploch.

Výborné návaznosti lze i u sestupného přechodu dosáhnout nastříháním jiného *výrazného* ruchu na začátek následující tiché plochy – např. vření dveří v interiéru. Takový zvuk ukončí jako tečka předchozí soulou plochu sytého ruchu a svým přirozeným dozněním hladce vplyne následující tiché atmosféry.

Nehodí-li se žádný z těchto způsobů, je možné nežádoucí účín alespoň zbit: Použít krátkého *umělého dozvuku* nebo vyřešit zvukový přechod k než ostrým stříhem, např. *krátkým přesahem* rychle zeslabovaného (jakýmsi druhem prolnutí nestejně sytých zvuků). Krátký přesah působí jako psychické doznění, které nijak nekoliduje s následujícím

záběrem. Tento postup se osvědčuje také tehdy, jestliže po masivním spojitém ruchu přichází náhle hudba natolik jemná, že nevyrovná nepřijemný úbytek zvuku.

Lépe vychází sestupný ostrý stříh u ruchů **nespojitéch** nebo kolísajících v hlasitosti, kdy lze využít jejího poklesu. V těchto případech se nabízí odstříhnout ruch v bodě nejmenší hlasitosti, čímž se imituje přirozený konec zvuku (ruch kovárný před dalším úderem kladiva, mořský příboj v okamžiku před vzedmutím další vlny apod.).

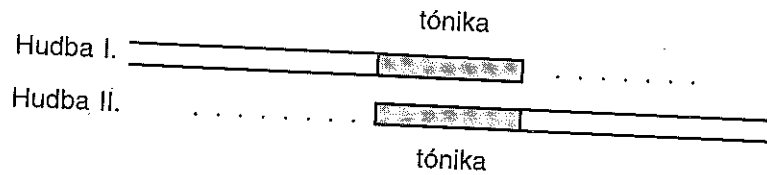
Pozornost je třeba věnovat i ostrému začátku plochy. Volba vhodného místa v hudbě se bude řídit hudební logikou (započne např. v místě začátku hudební fráze). Nespojitý ruch (veslování) má logicky nastoupit začátkem některého zvukového elementu, nikoli uvnitř jeho průběhu. Prudký nástup rušné ulice vyzní srozumitelněji, jestliže začne výraznějším charakteristickým zvukem (cinknutí tramvaje), než když se ozve jen tupý náraz neurčitého hukotu.

Vtipné řešení přechodu hudby stříhem představuje postup, který lze nazvat hudebním termínem **klamný závěr** (klamný spoj). Využívá se toho, že příchod *hudební tečky* je z hudební souvislosti či z analogie s předchozím průběhem natolik zřejmý, že ho divák předvídá. Namísto očekávaného závěrečného akordu se však překvapivě ozve jiný zvuk: důrazný ruch nebo odlišná hudba (lépe důraznější než hudba předchozí). Dochází tak ke sřetězení zvukových ploch: začátek nové plochy je zároveň tečkou plochy předešlé.

Synchronní mixážní zařízení umožňuje přechod řešit **stříhem s nepatrným přesahem**. Tak kupříkladu u řady záběrů různých továrních strojů s odpovídajícími ruchy lze stříhat střídavě do dvou stop, třeba tak, že každý začátek zvuku přichází o něco dříve (např. o 2 – 3 okénka) a končí spolu se změnou záběru. Tím se dosahuje plynulého vázání zvukových ploch při zachovaném účínku náhlé změny. Podobně působí připojený krátký dozvuk.

Při prodlužování či zkracování hudby někdy výtečně poslouží **stříh s přesahem na stejné harmonii**, a to tehdy, když dva různé úseky skladby, které je třeba sestříhnout k sobě, navazují sice *hudebně* správně, ale nejsou vyrovnané *akusticky* – barvou, dynamikou apod. I nepříjemný sestupný krok do pomalejší, jemnější, rytmicky méně výrazné části skladby lze

často vyrovnat tak, že kupř. zároveň s posledním akordem prvního úseku se z druhé stopy ozve stejná harmonie, již začíná úsek jiný. (Zpravidla je to *tónika* = akord na základním stupni tóniny, v které je hudba zkomponovaná.)



Různé nedokonalosti vznikající při napojování zvukových ploch jsou čím nápadnější, čím je zvuk hlasitější. Zkušený mixér se při míchání snaží aková ožehavá místa jemně potlačovat. Před místem střihu zvuk neznatelně eslabí a po nástupu další plochy se plynule vrátí na potřebnou úroveň. Prohlubní hlasitosti proběhne změna méně nápadně.

rolínání

způsob technického provedení přechodu, kdy se zvuky ze dvou vzájemně přesahujících pásů plynule vymění (cross fade).

Právěho efektu prolnutí, kdy jeden zvuk se na okamžik zcela slije s druhým, je možné dosáhnout u **akusticky rovnocenných** zvuků – tedy zvuků velmi podobného charakteru. U hudeb klasického typu bývá prolnutí rychlejší (pod 1 sekundu), aby moment, kdy je slyšet obě hudby zároveň, nevyzněl jako rušivé střetnutí.

Dobře se navzájem prolínají dva úseky *téže skladby*. Tento způsob používá, má-li se archivní hudba zkrátit nebo prodloužit na určenou dobu tak, aby se její začátek i konec kryl s daným rozměrem obrazové scény. Do jednoho pásu se nasadí hudba od začátku, do druhého od konce. Prolnutí tu může být zcela neznatelné, zejména kryje-li je kupř. dialog a srovná-li se u rytmické hudby metrický tep v obou stopách.

Hudba I.

Hudba II.

Schéma naznačuje i osvědčenou techniku prolínání hudeb: První hudba zůstává ve své hladině hlasitosti až do momentu, kdy druhá, zesilující se hudba jí slyšitelně pronikne. Teprve pak se první hudba zeslabí. Dynamická změna v obou stopách tedy nemusí probíhat naprosto současně, ale s malým časovým odstupem – první hudba se zpožďuje za druhou.

U **akusticky nerovnocenných** zvuků vlastně k efektu pravého prolnutí nedojde, neboť zvuky odlišné povahy se neslévají, lze je vnímat oba současně. Takto se projeví při prolínání dvě hudby nestejného charakteru (různého tempa, barvy, výšky...), dva vzájemně nepodobné ruchy anebo hudba a ruch. Také v těchto případech se daří lépe přechody ve vzestupném smyslu, „k plus“.

Jestliže nenásleduje výrazně sytější zvuk, je zde třeba počítat s tím, že předešlý zvuk bude při stahování slyšet déle, protože není novým zvukem dostatečně maskovaný. Aby při tom nedošlo k jeho nepříjemně překvapivému zmizení, je možné přetáhnout jej dále a zeslabovat pozvolna, nenápadně. To platí zejména o průvodní hudbě střídané reálným ruchem či dialogem, kde ani delší přesah hudby do následujícího záběru nemusí rušit. Může naopak sekvence vhodně vázat jako psychické doznívání předešlého. Velmi výrazný zvuk lze už před prolínáním neznatelně přitlumit, aby se pak zkrátilo jeho stahování.

Naproti tomu je v určitých případech účinnější náhlý sestupný přechod naopak ještě *zdůraznit* – kupř. končí-li zvuková plocha kratičkou gradací těsně následovanou strmým pádem. Tam je možné převýšit přirozenou dynamiku ve shodě s křivkou napětí: hudbu při vzestupu melodie mírně zesilovat a po vrcholu, spolu s prudkým melodickým zvratem směrem dolů, ji rychle „strhnout“ a tak ukončit.

Při sestupném přechodu spojitého zvuku dává tedy nejméně použitelný výsledek *zeslabování střední rychlostí*, kdy unikání zvuku k sobě přitahuje pozornost. *Pomalé zeslabování* působí plynule, nenápadně (jakoby vzdalování). Přesvědčivě může vyznít též *rychlé stažení* po předchozím gradacním vrcholu, jestliže úprava dynamiky jde v logické shodě s průběhem zvuku.

Sestupný přechod mezi dvěma hudbami působí ovšem nejpřirozeněji, jestliže se první hudba nechá dohrát do konce nebo se jinak uspokojivě ukončí. Po jejím doznění pak může nastoupit další skladba jakéhokoli charakteru – jemnější, pomalejší atd.

Nová hudba začíná *po malé pauze*, jejíž délka se určuje víceméně odhadem. Jisté vodítko tu však stanovit lze: osvědčuje se vycházet z tempa a metrického členění hudby předchozí. Po jejím závěru, v okamžiku, kdy bychom mohli očekávat, že tato hudba bude pokračovat další hudební frází, zazní hudba jiná.

Délka pauzy mezi hudbami se zásadně liší, jde-li o pomlku mezi dvěma hudbami ve filmovém díle nebo jedná-li se o čisté hudební nahrávku – např. o pauzy mezi větami v klasické symfonii. Hudba spolu s filmovým obrazem vytváří audiovizuální jednotu, kterou by děle chybějící zvuk znatelně narušil. Naproti tomu autonomní hudební dílo vnímáme jako jedinečný fenomén, při jehož poslechu se v mysli dostáváme do jiného světa vlastních představ. Po závěru rozsáhlé hudební plochy, jakou je třeba jedna z vět symfonie, v nás zážitek ještě několik vteřin doznívá. Proto se pauzy mezi částmi skladby v nahrávce stanovují nepoměrně delší než u hudby ve filmu, a to cca 4 až 5 sekund.

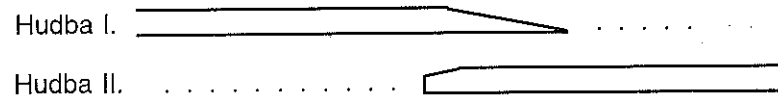
Nespojitý zvuk (úryvkovitá hudba nebo řada oddělených zvuků) má při náhlém sestupném přechodu výhodu. Dovoluje využít přirozeného oznívání zvukových prvků a vytvořit v jistém místě umělý konec buď říhem nebo stažením hlasitosti.

Za jistý druh prolínání akusticky nerovnocenných zvuků můžeme považovat *zvukovou „roztmívačku“* (fade in) a *„zatmívačku“* (fade out), kdy se vlastně zvuk prolíná s tichem. Také zde platí, co bylo uvedeno o rychlosti zesilování a zeslabování. Má-li se kupříkladu intenzivně znějící hudba pomalu zeslabovat a ztracena, je třeba na to počítat s poměrně značnou dobou. V konkrétním případě se může jednat třeba o patnáct, dvacet i více sekund.

Prolnutí dvou různých hudeb je výhodné zastírat mluveným slovem či tichem. Takový postup lze označit jako **krytý přechod**. Například hudba předchozí se prolne s hudbou sekvence následující až v okamžiku, kdy nastupí komentář. Zde se nejedná o dokonalé maskování jiným zvukem, ale o efekt psychologický: Pozornost diváka se soustředí na vstupní slovo a výměna hudeb proběhne v druhém plánu, nepozorovaně.

Malé opoždění prolínačky za komentářem působí obvykle lépe, než kdyby obrazový záběr začínal současně s nástupem slova a nové hudby.

Přechod hudeb prolínáním se uplatňuje též jako **nekrytý** (kupř. dvě samotné hudby se prolínají na rozhraní obrazových sekvencí). V podobných případech poskytnete přijatelný výsledek **prolínačka formově připravená**. Hudební pásy se nastaví tak, aby k prolnutí došlo nikoli nahodile, ale v příhodném místě daném hudební logikou. Zejména druhá hudba, která na sebe upozorňuje nastalou změnou, má nastupovat *začátkem fráze* nebo předcházejícím *zdvihem*. Druhý pás se v tomto případě nastříhne jakoby ostře, první pás přesahuje. Prolnutí se pak provede tak, že se tlumič druhého pásu už předem napolo vytáhne a po zaznění nové hudby se rychle dorovná na požadovanou úroveň za současného stahování tlumiče prvního pásu.



Připravit lze i místo prolnutí v první hudbě, a to posunutím pásu na *konec hudební fráze* nebo tam, kde hudba *opadá*. U akusticky rovnocenných hudeb se i zde zpravidla může uplatnit osvědčený systém: **prvý pás přetažený, druhý nastřížený**.

V každém případě je třeba dbát všeobecné zásady, aby se před přechodem neobjevil v hudbě nový motiv, který by bylo nutné měnit dřív, než se mohl rozvinout.

Prolínání dvou hudeb je technicky poměrně snadno proveditelné, avšak obvykle vyznívá jako řešení nouzové, esteticky neuspokojivé. Přímý střet odlišných hudebních charakterů působí většinou rušivě, zejména jestliže prolínačka není ničím krytá, ani formově připravená. Mnohdy se proto namísto prolínání volí spíše přechod střihem, pro který je ovšem potřeba zvláště pečlivě vyhledat v obou hudbách vhodná místa.

Ani tento postup však zpravidla nezaručí zcela nenásilné spojení různých hudeb. Naproti tomu hudby oddělené od sebe **hudebně neutrálním zvukem**, jakým je ruch, se nestřetávají. První hudba kupříkladu utichá pod průjezdem automobilu a zároveň s tím, jak tento ruch mizí, se vynořuje hudba nová. Hudební přechod *„přes ruch“* je zcela hladký a přesvědčivý.

Někdy se i v hudbě samé objevují *hudebně neutrálnější místa*, například delší ležící souzvuk, vícekrát repetovaný motivek, trylek či tremolo, do nemelodických bicích apod. Při prolínání či stahování hudby se vyplatí kovéhoho prvku skladby využít a s jeho pomocí dosáhnout nenásilného logického přechodu.

Jak už bylo uvedeno, rozhraní zvukových a obrazových ploch se musí vždy přesně krýt. Zvuk může záměrně obraz *předjímat* nebo *esahovat*. Jedná-li se o **delší předsazení** nebo o **delší přesah** (v délce kolika sekund), vyvstává účinně záměrný rozpor mezi zvukem a obrazem. To je rozpor odůvodněný významově. Např. retrospektivní pasáž nitř filmu je uvedena delším předsazeným zvukem, jakoby ze subjektivního pohledu vzpomínající postavy.

Naproti tomu **nepatrné předsazení** zvuku v délce 2 – 3 okének musí působit jako asynchronní spojení. Zkušená stříhači tímto způsobem kdy změkčují nepříjemně tvrdý účinné současné ostré změny obrazové zvukové složky, například když masivní ruch nastupuje zároveň se stříháním v obraze.

Ani **krátký přesah** (v délce více okének) se nemusí jevit jako rozporný vztah složek. Užívá se ho pro hladší vyznění zvukového přechodu, například tam, kde plocha spojitěho ruchu větší hlasitosti (zvuk motoru) byla ostrým stříhem nepřírozně ukončena. Zde může krátký přesah zeslabeného zvuku působit jako *psychické doznění* předchozího ruchu. Krátkou hudební předjímku či přesahem lze posílit návaznost i následujících scén. Např. hudba pokrývající sekvenci skončí až s částku sekvence následující, kde dále již zaznívá jen dialog.

V poslední době se ve snaze po rychlejší spádů scén stalo módou krátce předsazovat i dialog: do hrané scény náhle vpadne několik slabik jiného dialogu ze scény následující. Takové předsazení reálného zvuku však bývá matoucí. Nelze je považovat ani za obrazově zvukový kontrast (na to by muselo být ještě, aby si divák stačil jeho smysl uvědomit), ani za změkčenou synchronní stříhovou změnu (na to je předsazení zase příliš dlouhé).

Zvukový můstek

je zvláštním případem rafinovaně konstruovaného přechodu založeného na propojení styčných partií sousedících obrazových sekvencí *společným zvukovým prvkem*. Tímto prvkem bývá určitý ruch (ev. sestava dvou vzájemně podobných, neznatelně za sebou navázaných ruchů), jenž funguje postupně ve dvou různých významech.

Filmová scéna se např. uzavírá zvoněním budíku. Tento ruch ale pokračuje dále do následující sekvence, kde figuruje třeba jako zvonění školního zvonku či tramvaje, kancelářského telefonu, dětského kola apod.

Zde se otevírá pole pro invenci filmových tvůrců, a to jak v práci dramaturgické – při využití víceznačnosti ruchů, tak také v realizaci – při modelování zvolených zvuků do žádoucí podoby.

Základní funkce zvukového můstku je tektonická: plynulé provázání jednotlivých stavebních dílů filmové formy. Zároveň se tu ovšem počítá i s poetickým účinnem *významového přehodnocení zvuku*. Vtipnost tohoto postupu, spolu s estetickými kvalitami rafinovaně ztvárněného zvukového materiálu, může náročný divák vychutnat jako lahůdku.

MIXÁŽ

Celý proces tvorby zvukové složky AV díla směřuje k závěrečné fázi, kterou je *finální mixáž*. Zde dochází k syntéze jednotlivých zvukových záznamů, které postupně vznikaly a byly shromažďovány v období natáčení i v etapě dokončování (postprodukce). Výsledným produktem mixáže je pak *finální mix*.

Samotnou mixáž předchází *příprava mixáže*. Spolu s režisérem vybírá mistr zvuku nejvhodnější verze natočených synchronů, dialogových a ruchových postsynchronů, po dohodě se skladatelem upřesňuje výběr umístění hudeb. Doplnjuje a upravuje další zvukové materiály, např. ruchy zvukové atmosféry nahrané samostatně či převzaté z archivu. Připravené zvuky se pak ve zvukové střížně jednotlivě nasazují k sestřiženému filmo-šmu obrazu s cílem dosáhnout mezi oběma složkami žádoucí souhry.

Nejnáročnějším mixážním úkolem bývá celovečerní hraný film, jehož zvuková složka představuje zpravidla složitou, mnohvrstevnou zvukovou ladbu. Sestává z řady komponent rozvrstvených podobně jako party debních nástrojů v partituru: nad sebou (souběžně) i za sebou (v ná-
dnosti). Není zvláštností, jestliže se počet zvukových stop, připravených mixáži, pohybuje v řádu desítek.

K orientaci v tak komplikované struktuře je zapotřebí přehledné
fické znázornění – **míchací plán** (ve filmařském slangu „plachta“).
klasického způsobu mixáže z perforovaných magnetických pásek byl
hací plán nepostradatelnou pomůckou, dokumentující detailní rozmís-
jednotlivých zvuků nastříhaných do různých míchacích pásek.

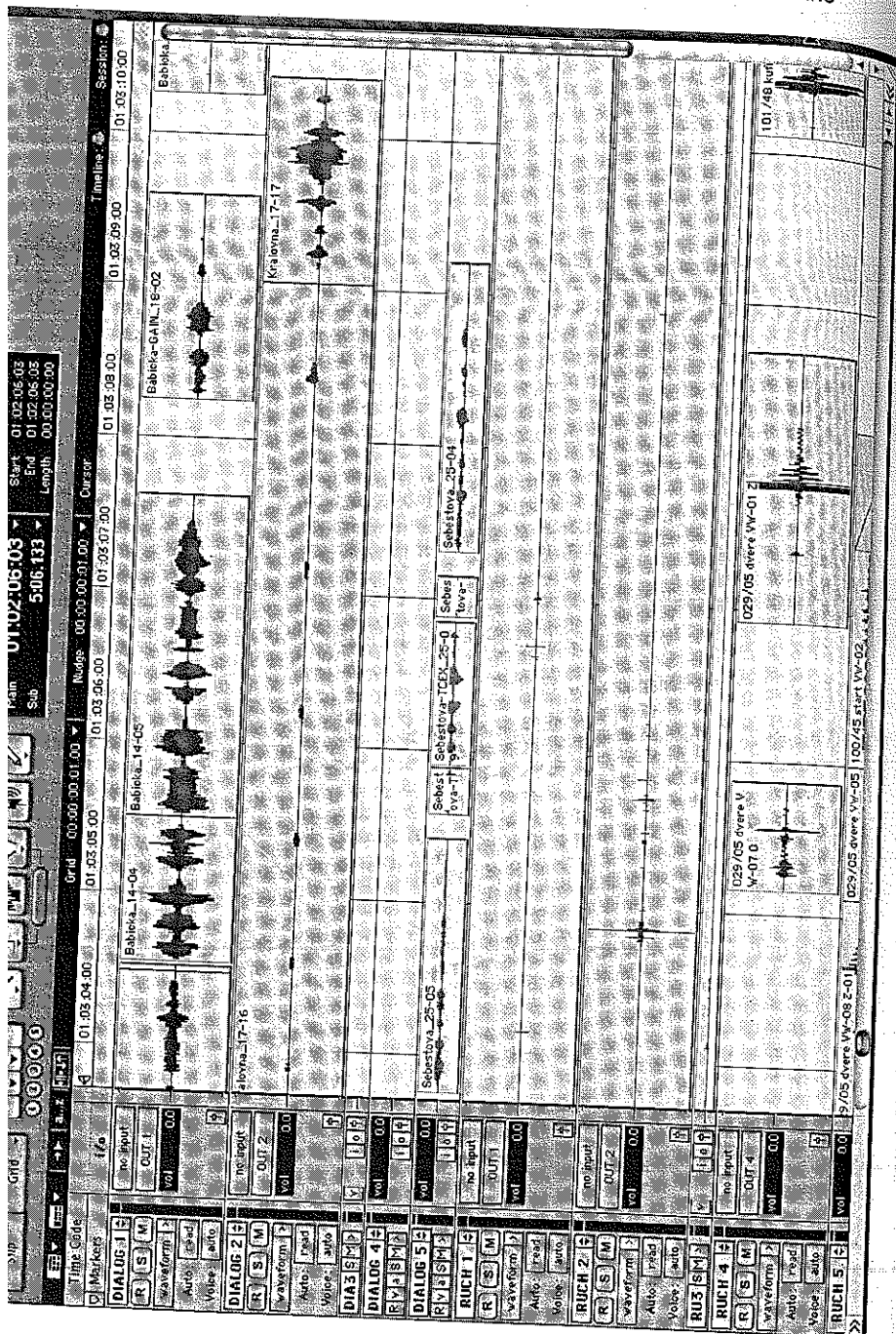
Z míchacího plánu je na první pohled patrné, v kterém místě budou
které zvukové stopy a o jaký druh zvuku se jedná.

V současnosti, při práci na moderním digitálním zařízení DAW (Digi-
audio Workstation – např. Pro Tools), slouží míchací plán mistrovi
u hlavně k přípravnému rozvržení zvuků, tak jak budou ve zvukové
ně nasazovány do jednotlivých stop. Při míchání samém lze pak
i zvukovou partituru či její výseče průběžně sledovat v počítačovém
izení přímo na monitoru.

Název filmu:							díl 3.
Obraz	Dialog 1.	Dialog 2.	Hudba	Ruch 1. postsynch.	Ruch 2.	Ruch 3.	Atmosféra (smyčka)
ulice, auta, pomalý nájezd na					auta I I		ulice
nároží, chlapec čeká	dívka m.o. I		↑ ↓		I I		
chodba, schody nahoru				kroky I			
tlačítko zvonku u bytu					I zvoněk I		
zklamaný chlapec u dveří						tlkot ↑ ↓	
schody dolů, chodba				kroky I			
nároží, chlapec čeká	dívka m.o. I		↑		I auta I		
chlapec v telefonní budce		hlas ze záznamníku I	↑	vyláčení zavěšení I			
nároží, chlapec čeká					I auta I	I tlkot	
dívka na protějším chodníku			I				↓
auto - volant - pedál			I		I klakson	I brzdy	
zděšená tvář řidiče		- t -	- i -	- c -	- h -	- o -	
oba v ob- jetí mezi vozidly			I		I klaksony	I klaksony	
zdvih ka- mery do nadhledu			I		I	I	

Počítačové zobrazení

ukázka z celovečerního filmu „Mach, Šebestová a kouzelné sluchátko“



V rozvrhu zvuků do míchacích stop je účelné zachovávat jistou logiku, tj. obsazovat jednotlivé stopy systematicky, vždy jen jedním druhem zvuků. Mixér má tak lepší orientaci a možnost každý zvukový druh zvlášť podle potřeby upravovat. Snadněji se pak zhotoví i mezinárodní mix.

Jednotlivé druhy zvuku se zpravidla zaznamenávají v pořadí:

■ orientační body obrazu

- **mluvené slovo**
 - Komentář
 - Dialog 1.
 - Dialog 2.
 - Dialog 3. ...
 - Sbory ...

- **hudba**
 - Hudba 1.
 - Hudba 2.
 - Hudba 3. ...

- **ruchy**
 - Ruch 1. (jako první se zásadně řadí postsynchronní ruchy – tj. „brunclící“)
 - Ruch 2.
 - Ruch 3. ...

■ plochy zvukových atmosfér

Z míchacího plánu je na první pohled patrné, v kterém místě budou znít které zvukové stopy a o jaký druh zvuku se jedná.

Jestliže je počet zvukových stop větší, než technologická zařízení míchacího studia umožňují současně zpracovávat, nelze celou operaci zvládnout najednou a je nutné předmíchání některých stop neboli **formix** (z německého *Vormix*, angl.: *pre-mix*). Za pomoci míchacího plánu lze s přehledem rozhodnout, které stopy bude účelné smíchat předem. Například se sloučí několik stop dialogu v jednu stopu dialogového formixu. Obdobně se vytvoří formixy hudby, ruchů, případně zvukových atmosfér.

Do formixu ruchů není vhodné zařazovat stopu s „brunclíky“. Tyto ruchy se zpravidla vážou k akci v obraze (kroky, otevírání dveří...) a je dobře ponechat si ještě možnost dále s nimi v mixáži pracovat (při kom-

inaci s hudbou a zvukovými atmosférami je podle dramatické potřeby výraznit či potlačit, prostorově dotvořit, popřípadě zcela vypustit). Dialog i komentář se míchá s ostatními druhy zvuku až nakonec, aby se dosáhlo vhodného poměru hlasitosti, zaručujícího srozumitelnost mluveného slova.

Film míchají zpravidla dva mistři zvuku. Jedním je vždy specialista mixážního studia, v kterém míchání probíhá, druhým bývá obvykle zvukový designér, pracující na filmu.

U historických magnetofonových mixážních zařízení bylo nutné smíchat celý míchací díl filmu vcelku, bez možnosti dodatečných oprav. Práce byla značně náročná na paměť a soustředěnost mistra zvuku. Pozdější lokonalená verze tohoto analogového zařízení dovolila synchronně vracet úseky třeba jen o krátký úsek zpět a po novém rozjezdu neznatelně navázat (zv. *vpisem*) na předchozí smíchanou část. Dodatečně tak bylo možné upravovat jednotlivá místa, která se napoprvé dobře smíchat nepodařilo.

Soudobá digitální postprodukční technologie umožňuje provádět celý proces stříhu, zpracování i mixáže zvuku virtuálně, na jediném elektronickém médiu, s vyloučením míchacích páسů. Revolučním přínosem je tu možnost vypracování každého zvukového detailu na kvalitativní úrovni dříve nedosažitelné. Jde např. o „čištění“ kontaktního záznamu, provádění složitějších zvukových úprav a přetváření zvuků. Spolu s tím se také značně zvýšila časová náročnost této práce.

Také způsob míchání se od základu změnil. U každého zvukového prvku je možné individuálně nastavit vhodné parametry již předem dostupně je ukládat do paměti. Samotný proces mixáže se tím podstatně zjednodušuje a zkracuje, což je ekonomicky výhodnější. Snadno se provádějí i jakékoli dodatečné změny.

U drobných, jednoduchých AV dílek, obsahujících jen několik málo zvukových komponent, se lze někdy spokojit i s výsledkem vzniklým pouze editací na DAW. Zvukově bohatý a umělecky náročný film však vyžaduje míchání „v čase“ – tedy skutečnou studiovou mixáž, při níž je možné sledovat audiovizuální dění komplexně a v obdobných vjemových podmínkách, jaké bude mít divák při prezentaci díla.

Významný technický pokrok přinesly *automatické mixážní stoly* či *mixážní stolky* s ovládacími prvky přímo ovládající činnost počítače. Poloha nastavení regula-

torů jednotlivých stop v každém okamžiku časového průběhu míchání se uchovává v paměti. Při opakovaném „jetí“ probíhají všechny dříve provedené změny již samočinně a mixér se může plně soustředit na další potřebné úpravy.

Oproti klasické mixáži je výhodou moderní technologie také to, že umožňuje poslech celého komplexu zvukových stop, ne jen omezeného počtu zvolených páсů. Např. při práci na formixu ruchů lze k přesnější představě o celku nechat zároveň slabě znít i dialogy či hudbu.

Další výhodou digitální technologie představuje synchronně probíhající grafické zobrazování jednotlivých zvuků na monitoru počítače. Z něho lze v předstihu vyčíst přesný moment nástupu každého zvuku i jeho charakter (např. příliš tvrdý začátek, vyžadující změkčení).

Pro způsob mixážního zpracování AV díla je podstatný *druh jeho prezentace* – zda to bude film promítaný v kinech či na televizoru v domácích podmínkách. U zvuku vytvářeném pro kina lze uplatnit větší rozpětí dynamiky, více vrstev a barvitosti zvuku. Spolu s velkým prostorem a velkým formátem obrazu zde může zvuková složka silněji zapůsobit na emocionální vyznění díla. Z těchto důvodů se film určený pro kina také ve studiu míchá na větší obraz promítaný na filmové plátno, nikoli na TV obrazovku.

U zvukové složky TV filmu či pořadu je při mixáži nutné počítat s celkově menším akustickým výkonem televizoru a s obvykle menším nastavením hlasitosti v domácím prostředí. Celkové dynamické rozpětí zvuku i dynamické rozdíly mezi jednotlivými komponenty musí být tedy menší, je tu zapotřebí více preferovat složku dialogu. Jedinou výhodou TV média je, že skryje drobné technické nedokonalosti, které by byly při filmové prezentaci neúnosné.

ZÁVĚR

Dokončením mixáže se tvůrčí proces zrodu zvukové složky uzavírá. Záznam její finální podoby prochází pak závěrečnými výrobními operacemi, kde se zvukový signál převádí na potřebný druh nosiče zvuku konečně se prostřednictvím reprodukčního zařízení dostává až ke sluchu diváka. Na dokonalosti této technické cesty záleží, zda jí zvuk projde bez znatelné újmy. Preciznost **přepisování** smíchaného zvuku na **optickou záznamu** a kvalita **laboratorního zpracování filmu**, akustické podmínky místě projekce, technická úroveň reprodukce, nastavení příslušného zvukového formátu a vhodné hlasitosti poslechu – to vše hraje v důležitých významnou roli.

Banální technický nedostatek může poškodit výsledek veškeré předchozí práce, případně i zvrátit estetický účinek, o který celý tvůrčí kolektiv usiloval promyšlenou a detailně propracovanou zvukovou strukturou. Či třeba jen nedostatečná či nadměrná hlasitost reprodukce, aby zanikly důležitě odstupňované významy zvukových plánů nebo se dokonce narušila srozumitelnost dialogu natolik, že zvuk neplní ani svou základní informační úlohu a dílo pozbývá smyslu.

Laický divák těžko určí, kde se stala chyba, zda již v koncepci nebo při realizaci, zda při příjmu zvuku, při jeho zpracování či až při technickém přenosu. Selhání tvůrce, právě tak jako technická deformace, jsou ostatky díla jako celku.

Princip na němž audiovizuální tvorba zakládá svoji existenci, tj. spojení umělecké kreativity a techniky, může zdárně fungovat jen při plné a odpovědnosti k tvůrčímu produktu.

DŮLEŽITÉ POJMY

Technologie

Druhy záznamu zvuku:

analogový (některá z veličin přímo odpovídá zvukovému signálu),
digitální (informace o zvukovém signálu jsou převedeny do číslicové podoby).

Principy záznamu zvuku: mechanický, optický, magnetický.

Ticho ateliéru – mikrofonom snímáný základní šum místnosti (včetně případného hluku technických zařízení).

Stat – zvukový záznam s nahraným základním šumem určitého prostředí (např. s tichem ateliéru). Obvykle se používá k prostříhávání dialogu nebo komentáře, aby v pauzách byla zachována jednotná hladina šumu nahrávky.

Blank – pás bez magnetické vrstvy, tedy i bez základního šumu.

Technologie záznamu zvuku v AV tvorbě

1. Synchron: záznam zvuku vzniká zároveň se záznamem obrazu.

- a) kontaktní záznam** – synchronně snímáný, platný zvuk, s nímž se počítá pro přímé použití v AV díle;
- b) pomocný zvuk** (guide sound) – synchronně snímáný zvuk, který nemá potřebnou technickou kvalitu (obsahuje kupř. hluk kamery) a sám není určený k přímému použití v AV díle, slouží však jako vodítko k dodatečnému technicky kvalitnímu ozvučení postsynchronní technologií.

2. Postsynchron: obraz je natočený předem, zvuk se nahrává dodatečně, ve speciálním studiu, na promítaný obraz. Postsynchron může být dialogový, hudební nebo ruchový.

3. Playback: zvuk se nahrává předem (obvykle hudba či vnitřní monolog). Při pozdějším natáčení obrazu se tento zvuk na scéně reprodukuje a herecká akce se řídí podle něj tak, aby byl výsledek synchronní. Při

této reprodukci musí být zajištěna synchronnost chodu zvukového playbackového zařízení a chodu kamery.

V jiném smyslu se jako **playback** či **multiplayback** označuje studiový způsob postupného nahrávání hudby po jednotlivých vrstvách. (Hudebník nahrává svůj part skladby samostatně na stopu vícestopého záznamu, kde na dalších stopách jsou již dříve nahrané další party, jejichž odposlech ná zavedený do sluchátek.)

Samotný zvuk (wild sound), v TV praxi obvykle zvaný **asynchron**: zvuk se natáčí *bez obrazu*, případně s obrazem bez synchronní značky klapky (např. samotný ruch či samotný dialog). Je použitelný v případech, kdy synchronnost s obrazem nehraje roli (zvuk mimo obraz, zvuková atmosféra prostředí, asynchronní výpověď...) nebo tehdy, jestliže časové shody docílí později přesným nastřížením zvuku na příslušné místo obrazu (kupř. jednotlivý ruch).

Half-playback (poloviční playback): je kombinací playbacku a synchronu, využívá přednosti obou těchto technologií. Část zvuku je připravena předem (např. studiově vypracovaná nahrávka orchestrálního doprovodu) a při obrazovém natáčení akce se tento záznam míchá s kontaktně maným zvukem (autentický živý zpěv).

bing:

převod zvukové složky filmu do jiné jazykové verze – tedy nová reakce zvukové komponenty;

dabování – přemluvení hlasem jiného herce (obvykle postsynchronním způsobem).

umělecky plnohodnotný dabing filmu.

rychlodabing – zjednodušený typ plnohodnotného dabingu (hraný zpravidla přemlouvá nižší počet herců).

okrývací dabing – neplnohodnotný převod cizojazyčné zvukové složky, kdy celý originální zvuk filmu včetně mluveného slova zůstává prakticky zeslabený v pozadí a přes něj hovoří hlasy postav přemluvené jedním či dvěma herci bez valné snahy o věrohodnost v synchronnosti, výraznosti, výraze mluvy apod. Tento technologický paskvil, produ-

kovaný někdy televizí, znamená i podstatné oslabení až negaci funkce hudby, ruchů a zvukových atmosfér – tedy celkovou destrukci původní zvukové kompozice.

Z uměleckého hlediska je jako nouzové řešení přijatelnější

1d) **simultánní překlad** v jednom, eventuálně ve dvou hlasech (mužský, ženský), který nenapodobuje dramatický výraz dialogů, ale podobně jako živý simultánní překladatel pouze tlumočí jejich sémantický obsah. Tento překladový komentář má povahu *hlasu zvenčí*, jenž se zřetelně odlišuje od původního filmového zvuku. Originální zvuk není proto nutné výrazně tlumit, lze ho vnímat spolu s komentářem v téměř plném objemu.

Řešením plně respektujícím originální zvukovou verzi zůstávají ovšem **překladové titulky**. Cizojazyčné filmy s exponovanou zvukovou složkou, zejména filmy hudební, by se měly prezentovat zásadně jen touto formou.

„Brunclíci“: slangové označení *postsynchronních ruchů* podle proslulého barrandovského „ruchařského“ specialisty Bohumíra Brunclíka. (V anglické terminologii se ustálil výraz **foley**, jehož původ je obdobný – podle jména legendy amerického filmového zvuku Jacka Foleyho.)

Mezinárodní pásy: zvukové pásy k filmu obsahující smíchané ruchy a hudbu bez mluveného slova, u písni hudební doprovod bez zpěvu. Určení: pro pozdější výrobu cizojazyčných verzí. Anglické označení: **IT** (international tracks) nebo **M&E** (music and effects).

Má-li být dílo prodáno do zahraničí, je prozíravé počítat již při přípravě míchacích stop s výrobou mezinárodních pásů. Po uvedení díla do distribuce se výchozí zvukové materiály zpravidla likvidují, takže dodatečná výroba mezinárodních pásů je pak mnohem pracnější a nákladnější, někdy i nemožná (např. když již neexistuje původní filmová hudba).

Dvoupás: filmový obraz a zvuk jsou zaznamenány na samostatných pásech, zvuk na perforovaném pásu magnetickém.

Po dokončení mixáže se pro distribuci vyrábí **kombinovaná kopie**: jediný nosič společný pro obraz i zvuk. Zvuková stopa je na filmovém pásu zaznamenána opticky, zpravidla zároveň v analogové i digitální formě.

Akustika

zvuk: mechanické vlnění, šířící se pružným prostředím. Oblast slyšitelného zvuku: cca od 16 Hz (hertz) do 16 až 20 KHz (kilohertz). Oblast kmitočtem pod tímto rozsahem = **infrazvuk**, nad ním = **ultrazvuk**.

znění: zvuk určité výšky, vznikající převážně *periodickým* (pravidelným) kmitáním.

hluk: zvuk neurčité výšky, vznikající převážně *neperiodickým* kmitáním; rušivý, nefunkční zvuk, negativní ekologický faktor (noise).

akustické vlastnosti tónu – **subjektivní:** výška, hlasitost, barva
– **objektivní:** frekvence, intenzita, spektrum.

Výška souvisí s frekvencí (kmitočtem) tónu.

Hlasitost souvisí s velikostí amplitudy (rozkmitu), respektive s intenzitou zvuku.

Dynamika zvuku = rozpětí mezi minimální a maximální dosažitelnou úrovní akust. tlaku (dB), *dynamika v hudbě* = poměry odstupňování hlasitosti (*p, f...*).

Barva (témbr): kvalita zvuku specifická pro každý hudební zdroj, daná především obsahem (spektrém) *svrchních harmonických tónů* (viz „složený tón“), ev. též obsahem *formantů*, příměsí *šumu* (tření smyčce, šum vzduchu u flétny...) i přechodovými jevy na začátku a v konci tónu.

časové veličiny úzce souvisejí s **časovým rozměrem**, který lze nazírat *objektivní míru trvání* zvuku či jako *subjektivní pocit jeho délky*.

čistý tón (sinusový): „bezbarvý“ tón s jednoduchými kmity vyjádřenými sinusovou vlnovkou (např. elektronicky generované časové znění nebo tón úderové ladičky tvaru **U**).

základní tón: zároveň se základním tónem spoluzní u přirozených nástrojů řada tónů vyšších, které si jako samostatné neuvědomujeme, ale máme je v souhrnu jako specifické zabarvení základního tónu. Jsou

to frekvence v násobcích základního kmitočtu celými čísly (100 Hz, 200 Hz, 300 Hz...) a označují se jako *svrchní harmonické tóny* (*aliquotní t., částkové t., či shorky*).

(1. harmonický tón = základní tón, 2. harmonický tón má dvojnásobný kmitočet, 3. trojnásobný ...)

Formanty: kmitočtové oblasti, ve kterých samo těleso určitého hudebního nástroje rezonuje, čímž ve spektru vyšších harmonických tónů zesiluje určitá frekvenční pásma a dodává tak základnímu tónu charakteristické zabarvení. Nejvýrazněji se f. projevují u lidského hlasu, kde se tón tvořený hlasivkami zabarvuje podle nastavení rezonujících dutin vokálního traktu (dutina ústní, hrtanová...) na jednotlivé barevné odstíny, odpovídající vokálům *á é í ó ú*.

Šum: a) zvuk bez informační hodnoty – parazitní zvuk;

b) hustý šluk neharmonických frekvencí (např. „bílý šum“, obsahující množství nahodile vybraných frekvencí v celém slyšitelném rozsahu).

Rezonance = souznění: kmitý zdroj se přenáší na další těleso (rezonátor) jako *kmitý vynucené*. (Rezonanční skříňka houslí spoluzní se strunou a zesiluje její zvuk, okenní tabule se rozezvučí při zaznění tónu určité frekvence.)

Maskování zvuku: sluchový jev přehlušení slabšího zvuku zvukem silnějším, obzvláště jestliže jsou to zvuky podobného charakteru a blízkého kmitočtu.

Prostorovost zvuku: zvuk obsahuje prostorové informace typu:

1. odezva prostředí, 2. zvuková perspektiva, 3. směrovost zvuku.

1. Odezva prostředí: do čistého zvuku vydávaného zdrojem se při šíření v reálném prostředí mísí zvukové odrazy zpožděné podle vzdálenosti zdroje od překážky.

V uzavřeném prostoru (př. hala) vzniká množství hustých, sluchem nerozlišitelných odrazů, splývajících v **dozvuk (hall)**, který určitou dobu přetrvává po skončení působení zdroje zvuku.

V otevřeném terénu s jednotlivými překážkami (skalní stěna) vzdálenými nejméně cca 17 m vznikají následně jednotlivé, sluchem rozlišitelné odrazy zvuku – neboli **ozvěna (echo)**.

Naproti tomu v rovném terénu bez překážek se zvuk šíří prakticky *bez odrazů*, podobně jako v místnosti silně zatlumené dokonale pohltivým akustickým obkladem.

2. Zvuková perspektiva: charakter zvuku odpovídá pozici zdroje vzhledem k hloubce zobrazeného prostoru. S větší vzdáleností zdroje ubývá hlasitosti, mění se tón (slábnou vyšší kmitočty), ev. se mění odezva prostředí.

3. Směrovost zvuku:

1) Díky binaurálnímu systému lidského sluchu (vnímání dvěma ušima) má člověk schopnost směrového slyšení, tedy možnost určit konkrétní *směr, odkud zvuk přichází*. U monofonní reprodukce se přirozená směrovost zvuku ztrácí. Veškeré zvuky, které dopadaly na mikrofon z různých stran, a z reproduktoru ozývají jakoby sloučené do jednoho bodu. Stereofonní prostorový – tzn. vícekanálový systém umožňuje posluchači směrově lokalizovat zdroje zvuku, čímž se podstatně zvyšuje rozlišovací schopost. (Mnohem zřetelněji lze vnímat jednotlivosti i v složitých zvukových komplexech.)

2) Charakter zvuku se mění se změnou *směru, v němž je zvuk vysílán* (při otočení hlavy aktéra pozoruje posluchač změnu zabarvení jeho hlasu).

komponenty hudby

Melodie – horizontální linie řady tónů s hudebně smysluplným uspořádáním výšek a délek. V dílech klasického typu má výsostnou úlohu sitele hudební myšlenky.

Harmonie – vertikální uspořádání tónů – souzvuky a jejich sled. *Akordy* vícezvuky s typickou strukturou (souzvuky tří či více tónů složené př. z nadstavených tercií).

Hlavní *harmonické funkce*: tónika (kvintakord na I. stupni), dominanta (na V. st.), subdominant (na IV.). *Klamný spoj*: V. st. – VI. st. (místo očekávaného V. st. – I. st.)

Rytmus – systematické členění v časovém průběhu, organizace délek tónů a pauz.

Metrum – vyšší systém rytmické organizace – členění po časových jednotkách (dobách) a jejich skupinách (taktech). Jednotlivé doby se diferencují rozdílnou vahou myšleného přízvuku: střídá se doba těžká a lehká.

Tempo – celková rychlost postupu. Vyjadřuje se *slovně* (Largo, Lento, Andante, Moderato, Allegro, Presto...) či *metronomickým údajem* ($\downarrow = 60$ značí tempo 60 čtvrtek za minutu). Plynulé zrychlování = *accelerando*, zpomalování = *ritardando*.

Pohyb (hybnost) – okamžitá rychlost postupu daná hustotou rytmu v určitém místě skladby (drobnější hodnoty notace znamenají rychlejší pohyb).

Agogika – individuální tempové výkyvy při interpretaci.

Dynamika – relativní míra hlasitosti naznačitelná dynamickými znaménky: stupně hlasitosti – *ppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff*; plynulá změna – *crescendo, decrescendo (diminuendo)*.

Výšková poloha – konkrétní umístění tónu v použitelném výškovém rozpětí cca osmi oktáv, značených: subkontra oktáva (od nejhlubšího tónu $C_2 / 16 \text{ Hz}$ do H_2), kontra oktáva ($C_1 - H_1$), velká ($C - H$), malá ($c - h$), jednočárkovaná ($c^1 - h^1$), dvou- ($c^2 - h^2$), tří- ($c^3 - h^3$), čtyř- ($c^4 - h^4$), pětičárkovaná (c^5).

Tónový systém

- *diatonický* – se sedmi tóny v oktávě: střídají se půltóny a celé tóny (např. tónina dur, moll, staré církevní mody)
- *pentatonický* (pětitónový)
- *chromatický* s 12 půltóny (atonální systém bez centrálního tónu – např. dodekafonie = skladba se zvolenou řadou dvanácti různých tónů)
- *mikrointervalový* (čtvrttóny, šestinotový) ...

émbr – barva zvuku charakteristická pro určitý zvukový zdroj.

ektonika – vnitřní výstavba hudebního díla.

rtikulace a způsob hry – interpretační nuance přednesu (frázování elodie, vázání či oddělování tónů, zatěžkání či odlehčení, různé druhy rozu či smyku...).

iktura skladby – způsob ztvárnění hudební myšlenky. Typy faktury:

monofonní (mono- = jedno-): jednohlas – např. chorál,

homofonní (homo- = stejno-): jeden hlas hlavní, další hlasy podřízené (např. melodie s akordickým doprovodem),

polyfonní (poly- = mnoho-): vícehlas (spojení více svébytných, rovnoprávných hlasů),

heterofonní (hetero- = různě-): různohlas (hlasy se v zásadě drží jedné melodické linky, ale místy se od ní individuálně odchylují – např. primáš cimbálové muziky melodickými ozdobami „cifruje“ melodii zpívané písně).

ostorově akustický účín – míra dozvuku, zvuková perspektiva, směrový in při živém provedení, stereofonní efekt při reprodukci atd.

rospědky dramatické tvorby

AVEBNÉ PRINCIPY

ule (z lat. fabula – vyprávění) – základní kostra děje v próze nebo matu.

žet – konkrétní způsob zpracování fabule, forma vyprávění s eventuími chronologickými skoky apod.

j – základní složka epiky a dramatu, řetěz událostí spjatých časovou řičinnou následností a jednotou smyslu. Děj může být *předváděný* dramatickém umění) nebo *vyprávěný* (v epice) a to kontinuálně či znými časovými přesuny, které obvykle zvyšují dějové napětí a oddalují

rozřešení zápletky. V průběhu děje se objasňují charaktery postav, jejich vývoj a vzájemné rozpory.

Aristotelovské principy jednoty v dramatu:

jednota děje, místa, času.

Základní části výstavby antického dramatu:

expozice – seznámení s postavami, prostředím, časem, navození východiska dramatické situace,

kolize – střetnutí protikladných sil, rozvíjení dramatické zápletky,

krize – vyvrcholení rozporu,

peripetie – neočekávaný obrat v ději,

katastrofa – tragické rozuzlení děje.

Katarze: 1. očištný účinek tragédie,
2. povznášející pocit z prožitku uměleckého díla vůbec.

Dramatický oblouk – delší část vzestupná, kratší sestupná, vrchol ideálně v místě zlatého řezu.

Gradace – klimax = stupňování, postupný nárůst účínu výrazových prostředků. Opak: antiklimax – sestupná gradace.

Princip triády – stupňování ve třech podobných variantách modelu, obvykle s překvapující změnou ve 3. části (kupř. stavba typické anekdoty, v hudbě trojí opakování či transpozice motivu – atd.)

Úvod (introdukce) – vstupní nesamostatná partie díla – navozuje celkovou atmosféru a soustřeďuje pozornost vnímatele před nástupem hlavní myšlenky, expozice apod. Oproti tomu je možné řešení bez úvodu – vstupem „přímě do věci“ – IN MEDIAS RES.

Závěr – partie uzavírající dílo – předznamenává a připravuje konec díla. (V hudební skladbě: *coda* [kó-] s typicky závěrovým charakterem hudby.) Uplatní se *pointa* [poen-] = vtípné vyvrcholení s významovým akcentem. Dílo, které nečekaně přestává, působí dojmem nedokončenosti. FINIS CORONAT OPUS – „konec dobrý, všechno dobré“.

reludium, interludium, postludium (ludus = hra, zábava) – relativně amostatné doplňující díly kompozice kladené *před, mezi a za* hlavní formové díly (např. věty vícedílné hudební skladby).

princip jednoty a kontrastu – viz kap. Formotvorná úloha zvuku.

princip opakování a návratu – repeticce, repríza, reminiscence, leitmotiv viz tamtéž.

princip přiřazování – obsahově různé myšlenky kladené za sebou:
- **b – c – d ...**

incip podřazování – obměňování jediné myšlenky, např. formou variací:
- **a₁ – a₂ – a₃...**

incip ronda – forma připomínající kruh – vícenásobné návraty prodané odlišnými partiiemi: **a – b – a – c – a ...**

incip aditivní (přičítací): **a – a b – a b c – a b c d ...**

uková interpunkce – prostředek tektonického členění díla pomocí tčkových zvukových předělů, prolínaček, zvukových zatmívaček apod.

3 JAKO DRAMATICKÝ PRVEK

reálný – objektivně měřitelný.

dramatický – subjektivně hodnocený. V dramatickém díle může čas íhat odlišně od času reálného: pomalejším nebo rychlejším tempem, ojitě (s časovými skoky vpřed či vzad), i zpětným postupem vývoje ostí (retrográdní nebo i račí postup).

Kuriózním příkladem důsledného užití zpětného postupu je celovečerní film J. Lipského *Happy end*, natočený jakoby pozpátku, přičemž smysl dává v obou směrech.

nze času (augmentace) – dojem pomalu se vlekoucího času, neko- ího čekání.

Komprimace času (diminuce) – dojem letícího času, boj s časem, nutnost něco stihnout v čase. Lze uplatnit metodu rapidmontáže.

Zastavení času (freezing) – např. zkamenění jevištní scény v závěru Gogo- lova *Revizora* (autor tu přímo předepsal délku výdrže: „téměř půldruhé minuty“). Ve filmovém obraze: statický záběr – „mrtvolka“ či flashback (např. opakování dramaticky vyhoceného místa – jako by se absurdní moment vrytý do paměti neodbytně vracel). Ve zvukové složce se obvykle řeší výraznou stylizací, filmovým tichem apod.

Časový skok

- **zvukem časově neurčený** – ve zvuku vyjádřený stříhem či prostředky interpunkce: předělem, pauzou, prolínačkou, zatmívačkou atd.,
- **zvukem časově určený** – např. odbíjením hodin, časovým signálem z rádia, kohoutím zakokrháním či jiným časově informujícím zvukem.

Současnost dějů – vyjádřitelná ve stříhové skladbě filmu *paralelní montáží* obrazu (tj. v následnosti). Kombinace obrazu se zvukem umožňuje sledovat různé děje *zároveň* (v obraze matka čekající návrat syna, ve zvuku mimo obraz rychlá jízda motocyklu, havárie, sanitka...).

Césura [-zúra] – krátká oddělující přestávka v mluvě či mezi hudebními frázemi.

Timing – umění psychologicky účinného načasování. Např. správný odhad délky zvukové plochy či ticha, jejichž formové napětí probíhá analogicky jako oblouk křivky, tzv. „zrání záběru“.

OPORUČENÁ LITERATURA

- ran Ludvík: **Audiovizuální prostředky** – SNTL 1978
rvík, Malát, Tauš: **Stručný hudební slovník** – SNKLHU 1960
enštejn S. M.: **S kamerou, tužkou a perem** – Orbis 1963
m a filmová technika – SNTL 1974
mové technické minimum – Čs. film. ústav 1981
la Bohuslav a kol.: **Výslovnost spisovné češtiny** – Academia 1978
las Milan: **Úvod do psychologie hudby** – SPN 1990
lzknecht Václav a kol.: **Knih o hudbě** – Orbis 1964
rka Miloslav: **Estetika zvuku ve filmu** – Filmový ústav 1965
rka Miloslav: **Když se řekne zvukový film** – Český film. ústav 1991
oušek Ivo: **ABC akustiky pro hudební praxi** – Supraphon 1979
ka Jiří: **Psychologie umění** – SPN 1990
ka Jiří: **Komplexní analýza uměleckého díla** – SPN 1986
ia Milan: **Zvuk a hudba ve filmu** – Panton 1969
man Juraj: **Teória filmovej hudby** – SAV 1981
lá encyklopedie hudby – Supraphon 1983
ačovský Jan: **Studie z estetiky** – Odeon 1971
ewski Jerzy.: **Filmová řeč** – Orbis 1967
dňák Ivan: **Stručný slovník hudební psychologie** – Supraphon 1984
enschein, David: **Sound Design** – Michael Wiese Productions 2002
trucker Ivan: **Zvukové majstrovstvo** – SPN 1972
trucker Ivan: **Krás a tmy** – Tatran 1971
vý Václav: **Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky
dební elektroniky**, AMU 2001
vý Václav: **Hudební akustika**, AMU 2003
da Antonín: **Hudební akustika** – SPN 1978
hý Václav: **Praxe zvukové techniky** – Muzikus 1995
I Luděk: **ABC hudebních forem** – Supraphon 1984
I Luděk: **ABC hudební nauky** – Supraphon 1984
[/filmsound.studienet.org](http://filmsound.studienet.org)
[/www.filmsound.org/terminology.htm](http://www.filmsound.org/terminology.htm)
[/www.filmsound.org/film-sound-history](http://www.filmsound.org/film-sound-history)

SUMMARY

SOUND DRAMATURGY OF AUDIOVISUAL WORK

SOUND COMPONENT OF FILM AND ITS CREATORS

SORTS OF SOUND IN AUDIOVISUAL WORK

- Basic categories of sound
- Types of voice
- Types of film music
- Types of sound effects

POSITION OF THE SOUND TOWARDS THE PICTURE

CONCEPTION OF SOUND COMPOSITION FOR AV WORK

FORM FUNCTION OF SOUND

SOUND ATMOSPHERE

FILM SILENCE

HIERARCHY OF EXPRESSIONAL MEANS – SOUND LAYERS

DESIGN OF FILM MUSIC

- The relationship of image and music
- Original film music
- Archival music
- The visual presentation of autonomous music
- The elementary sound material of music and its effect
- Musical form
- Music and the spoken word
- Vocal music

DESIGN OF SOUND EFFECTS

- Practical use of sound effects
- Quality criteria
- Foley creation
- Archival sound effects
- Combination of sound effects and music

THE DEGREE OF STYLISATION

PROCESSING OF SOUND RECORDING

- Music editing

SOUND TRANSITIONS

- Cut transition, Fade, Sound bridge

MIXING

IMPORTANT TERMS AND CONCEPTS

- Technology
- Acoustics
- Music components
- Means of dramatic creation: Form principles, Time as dramatic element

BSAH

VOD	5
ZVUKOVÁ SLOŽKA A JEJÍ TVŮRCI	7
Pojmy zvuková dramaturgie, zvuková skladba. Účast jednotlivých filmových profesí na tvorbě zvuk. složky. Zvukařské odbornosti, charakteristika práce filmového mistra zvuku, srovnání se zahraniční praxí. Studijní obor Zvuková tvorba FAMU.	
RUHY ZVUKU V AUDIOVIZUÁLNÍM DÍLE	12
Základní druhy zvuku	12
Mluvené slovo, hudba, ruch – jejich charakteristika, materiál, kombinace, přechodové typy.	
Druhy mluveného slova	14
Dialog, monolog, vnitřní monolog, komentář osobního a neosobního typu, výpověď, imaginární hlas, personifikační řeč, sbory. Obsahová a výrazová stránka mluvního projevu. Imitovaná řeč. Projev připravený a improvizovaný. Kultura mluvního projevu, prohrěšky.	
Druhy filmové hudby	19
Hudba původní a převzatá, komponovaná a improvizovaná, archivní a nahrávaná, autentická hudba prostředí, hudba reálná a průvodní.	
Druhy ruchů	21
Ruchy přirozené a uměle vytvářené, reálné a stylizované, jednoznačné a víceznačné, synchronní, postsynchronní, asynchronní a archivní. Imaginární zvuk.	
STAVENÍ ZVUKU VŮČI OBRAZU	24
Postavení reálné, průvodní a v záměrném rozporu s obrazem. Zdroj zvuku v obraze a mimo obraz. Vliv kvality zvuku, nežádoucí rozpor zvuku s jeho zdrojem. Zvuková perspektiva. Abstraktní zvuky. Uplatnění audiovizuálního kontrastu.	
KONCEPCE ZVUKOVÉ SKLADBY AV DÍLA	32
Koncepte zvukové skladby. Forma zvuk. kompozice. Volba zvuk. prostředků – typy zvuk. skladby. Volba technologie záznamu obrazu a zvuku. Přednosti a nedostatky synchronu a postsynchronu. Příprava, realizace, dokončování.	

FORMOTVORNÁ ÚLOHA ZVUKU	36
Formotvorná síla zvukové složky, rozměr a proporce zvukových ploch. Přemíra hudby. Princip jednoty a kontrastu, opakování, repetice, repríza, leitmotiv, variační obměny zvukového motivu.	
ZVUKOVÁ ATMOSFÉRA	42
Pojem zvuková atmosféra. Akustický materiál. Úlohy zvuk. atmosféry. Zvukové pozadí u kontaktu a postsynchronu. Velikost zvukových záběrů. Zvuková atmosféra přirozená a komponovaná.	
FILMOVÉ TICHŮ	46
Charakteristika pojmu. Zprostředkovanost a relativita filmového ticha. Hledisko akustické a zvukově dramaturgické. Reálná funkce, záměrný rozpor s obrazem. Ticho technické, ticho dramaticky účinné. Trvání film. ticha. Akustická a dramatická příprava film. ticha. Film. ticho prosté a stylizované, „zvuky ticha“.	
HIERARCHIE VÝRAZOVÝCH PROSTŘEDKŮ – ZVUKOVÉ PLÁNY	50
Kapacita vnímání. Poměry obsahu složek AV díla. Vnímání přímé a zprostředkované. Hierarchie výrazových prostředků, zvukové plány.	
HUDEBNÍ DRAMATURGIE	57
Soulad hudby s obrazem, zaměření k obsahu snímku.	
Vazba obrazu a hudby	58
Vazba přímá a nepřímá, volná (vnitřní) a těsná (vnější), synchronnost detailů hudby a obrazu, vazba rytmem.	
Filmová hudba původní	63
Původní (originální) hudba, postsynchron a playback. Práce skladatele filmové hudby, profesní nároky.	
Práce s archivní hudbou	65
Archivní hudba, její výhody a nevýhody. Autorskoprávní ochrana. Komponenty hudby. Výrazový obsah, styl, žánr. Klasifikace hudby dle charakteru. Instrumentální obsazení. Tempo. Funkce filmové hudby. Myšlenková hloubka a kulturní hodnota skladby. Obecně známá hudba. Úpravy hudebních skladeb. Programní hudba.	
Obrazové ztvárnění autonomní hudby	72
Zásadní problémy vizualizace hudby, hudba populární a vážná, nesourodost významů u hudby a obrazu, klasický a abstraktní typ hudby. TV záznam koncertu.	

Charakter a účín zvukového materiálu hudby	77
Elementární zvukové prostředky, jejich výrazový potenciál a charakteristika. Synestézie.	
Forma hudby	79
Pojem forma. Tektonika, formový typ skladby. Forma ve filmové hudbě. Improvizace, aleatorika. Uplatnění obecných stavebných principů.	
Hudba a mluvené slovo	81
Vhodný charakter hudby pod mluvené slovo. Kombinace komentáře, výpovědi a dialogu s hudbou.	
Vokální hudba	84
Druhy spojení slova s hudbou. Melodram, sprechgesang, recitativ, zpívané slovo, deklamační styl zpěvu, scat, umělá řeč, zpěv na vokál. Vokální hudba v AV díle, inscenovaná píseň, píseň jako součást filmu. Kombinace mluveného a zpívaného slova.	
JCHOVÁ DRAMATURGIE	86
Funkční uplatnění ruchů	86
Základní postavení ruchu. Syntetický způsob skladby ruchové plochy. Uplatnění ruchu, dramatická funkce, stylizovaný ruch, „oprava přírody“, groteskní účín. „Hudební ruchy“ a hudební zvukomalba. Ruch jako nositel děje. Obrazové záběry zdrojů výrazného hluku.	
Kritéria kvality ruchu	90
Čistota, věrnost podání, typická podoba, srozumitelnost, informativní obsah, estetičnost ztvárnění.	
Tvorba postsynchronních ruchů	93
Archivní ruchy	94
Kombinace ruchu a hudby	94
RA STYLIZACE	98
Pojem stylizace. Stylizace přeměnou a záměnou zvuku. Problém míry stylizace ve vztahu obraz – hudba, obraz – ruch, obraz – mluvené slovo.	
RACOVÁNÍ ZVUKOVÉHO ZÁZNAMU	102
Úprava hlasitosti, témbrou, prostorovosti, dozvuk, ozvěna, simulátory prostoru. Změna rychlosti běhu.	

Střih hudby	106
Střihové úpravy archivní hudby. Hledisko akustické, hledisko hudební logiky. Hudební smyčka. Umělý začátek a konec. Úhel střihu. Hudební tečka a čárka.	
ZVUKOVÉ PŘECHODY	113
Požadavek vyrovnanosti a plynulosti, mechanický střih zvuku podle obrazu, výběr zvuků. Zvukové přechody: způsob technického provedení a hledisko dramaturgické.	
Přechod střihem	115
Ostrý střih, zvuky akusticky rovnocenné a nerovnocenné, přechod vzestupný a sestupný, střih u spojitého a nespojitého ruchu. Klamný závěr. Střih s přesahem.	
Prolínání	118
Zvuky akusticky rovnocenné a nerovnocenné, spojitý a nespojitý zvuk, přechod sestupný a vzestupný, krytí přechodu. Hudební prolinačka formově připravená. Hudebně neutrální zvuk. Předsazení a přesah.	
Zvukový můstek	123
Společný zvukový prvek, tektonická funkce, významové přehodnocení zvuku.	
MIXÁŽ	124
Finální mixáž, finální mix, míchací plán. Rozvrh míchacích stop. Formix. Historická a soudobá mixážní technologie. Míchání pro kina a pro TV.	
ZÁVĚR	130
Závěrečné výrobní operace, podíl techniky na výsledném tvůrčím produktu.	
DŮLEŽITÉ POJMY	131
Technologie	131
Akustika	136
Komponenty hudby	138
Prostředky dramatické tvorby	140
Stavebné principy	
Čas jako dramatický prvek	
DOPORUČENÁ LITERATURA	144
SUMMARY	145

Ivo Bláha
Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla

Vydala Akademie múzických umění v Praze,
filmová a televizní fakulta,
katedra zvukové tvorby

2. doplněné vydání, dotisk
Obálka Václav Šimice

Sazba Nakladatelství AMU

Tisk ERMAT Praha

Praha 2004, 2006

ISBN 80-7331-010-4



2570618322

791.43-BLÁH1-1

GIE AUDIOVIZUÁLNÍHO DÍLA

Ivo Bláha
**Zvuková
dramaturgie
audiovizuálního
díla**

Akademie
muzických umění
v Praze