

Zvukový design dlouhometrážního hraného filmu – ruchy a atmosféry

BcA. Jan Hála

Magisterská práce
2010/11



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Abstrakt česky: Dramaturgie a tvorba zvukové stopy dlouhometrážního hraného filmu

Klíčová slova: zvuk, sound design, zvuková dramaturgie, hruštička, ruch, atmosféra, dialog

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce: Dramaturgy and sound design of featured film, foleys and atmospheres.

Keywords: sound design, foley, atmospheres, sound

poděkování

Děkuji svému vedoucímu práce a všem, se kterými jsem mohl konzultovat či se u nich něčemu přiučit. Děkuji své matce a otci, taktéž i sestře za podporu. Děkuji UTB za možnost tuto práci sepsat a za šest krásných let strávených na její půdě.

motto

Zvuk je abstraktní část filmového díla, schopná vyvolat konkrétní emoce

Obsah:

0.0 Úvod

Praktická část– popis tvorby

1.0 Kontaktní zvuk

- 1.1 Technické vybavení
- 1.2 Natáčení v jedoucím voze
- 1.3 Asynchronní záznam
- 1.4 Synchron v exteriéru
- 1.5 Asynchron vs. synchron – výhody/ nevýhody
- 1.6 Interiér
- 1.7 Klopové mikrofony

2.0 Postprodukce

- 2.1 Postprodukce - technika
- 2.2 Postsynchrony
- 2.3 Střih dialogů
- 2.4 Technická úprava dialogů
 - 2.4.1 Srozumitelnost
 - 2.4.2 Prostor
- 2.5 Asynchronní zvuky
 - 2.5.1 Ruchy z reálu
 - 2.5.2 Postsynchronní ruchy
 - 2.5.3 Archivní ruchy

3.0 Zvuková dramaturgie

- 3.1 Obraz 1– ložnice
- 3.2 Titulky
- 3.3 U Matěje doma
- 3.4 Před domem
- 3.5 Montáž přejezdů
- 3.6 První část cesty
 - 3.6.1 Práce s hudbou
- 3.7 Druhá část cesty
- 3.8 Ztraceni
- 3.9 V polích

3.10 Závěr

Teoretická část

4. Analýza zvukové dramaturgie filmu *Zahrada*

- 4.1 Kapitola 1. – Byt Jakubova otce
- 4.2 Kapitola 2. - První noc v Zahradě
- 4.3 Kapitola 3. - Helena
- 4.4 Kapitola 4. - Benedikt
- 4.5 Kapitola 5. - Helenina matka
- 4.6 Kapitola 6. - Vosy
- 4.7 Kapitola 7. - Mraveniště
- 4.8 Kapitola 8. - Rousseau
- 4.9 Kapitola 9. - Jakubův otec
- 4.10 Kapitola 10. - Tereza
- 4.11 Kapitola 11. - Widgedstein
- 4.12 Kapitola 12. - Helenin dům
- 4.13 Kapitola 13. - Podzim

5. Rozbor zvuku filmu *Nebeské dny*– *Days of Heaven*

- 5.1 Filmové ticho
- 5.2 Light motiv
- 5.3 Zvuková perspektiva
- 5.4 Vo iceover
- 5.5 Panorama
- 5.6 Intenzita
- 5.7 Frekvenční charakteristika
- 5.8 Dozvuk
- 5.9 Zvukový detail
- 5.10 Zvukový symbol
- 5.11 Point of view, úhel pohledu

6. Rozhovor s režisérem filmu *80 dopisů*

7. Závěr

úvod

Ve své práci jsem se rozhodl nastínit proces vzniku finální zvukové stopy hraného filmu. Ze začátku se věnuji ryze technickému popisu, ale v průběhu práce se zaměřím především na dramaturgickou stavbu. Metody a postupy, které lze uplatnit při tvorbě, jsem se rozhodl prezentovat pomocí rozboru dvou celovečerních snímků, jež osobně považuji za příklad vynikající práce zvukového mistra. V závěru se zamýšlím nad přínosem technologického rozvoje oboru a tím, zda ovlivnil kreativitu, se kterou se k tvorbě zvukové stopy přistupuje.

Praktická část

- Zvuk pro film Škodovkou -

1.0 Kontaktní zvuk

Praktickou částí této magisterské práce je kompletní ozvučení hraného filmu „Škodovkou“. Ačkoli se jedná o krátkometrážní snímek, jeho příprava trvala více než rok a to včetně scénáře, na němž jsem spolu s režisérem pracoval.

Při preprodukcí každého AV díla je nutné se rozhodnout, jakou metodou zajistíme zvukovou složku. Existují dvě základní cesty– kontaktní zvuk a postsynchrony. Dále pak jejich nejrůznější kombinace.

Rozhodneme-li se pro **kontaktní zvuk**, musíme počítat s tím, že již během natáčení je nutné co nejkvalitněji odsnímat dění na scéně tak, aby byl syrový zvuk použitelný bez větších studiových úprav.

V případě **postsynchronů** sice nemusí být kladen takový důraz na kvalitu odsnímání, ovšem i tak je nutné většinu zvuku a především dialogů zaznamenat přímo při natáčení. Takovýto **pomocný zvuk** pak při následné postprodukcí slouží jako vodítko pro herce a režiséra, podle kterého může být dosaženo stejných hereckých výkonů jako při natáčení. Rozhodneme-li se film postsynchronovat, není nutné dbát při nahrávání pomocného zvuku na jeho umělecké kvality. Jedná se o barvu hlasu, popřípadě jeho perspektivní umístění. Dbáme především na srozumitelnost. Náležitou barvu a perspektivu hlasu utváříme až ve studiu pomocí ekvalizérů a nejrůznějších prostorových efektů.

Nevýhodou postsynchronů je menší míra autentičnosti a také vyšší finanční náročnost. Je nutné pronajmout na delší čas studio, hercům přibudou natáčecí dny a postprodukční část se natáhne.

Pro film Škodovkou jsem zvolili metodu kontaktního zvuku. Hlavním důvodem byl režijní přístup, který vycházel z práce s neherci a z improvizovaných dialogů, jenž čerpaly z dané situace. Přemlouvání dialogů by vyžadovalo značné úsilí, nehledě na to, že dialogy prakticky nebyly pevně

zakotveny ve scénáři, z kterého by bylo možné později vycházet.

Díky blízké spolupráci s režisérem již v přípravné fázi jsem měl možnost nejen vytvořit si přesný obrázek o zamýšleném tvaru filmu, ale i jeho dramaturgickém rozložení. K samotné realizaci jsem tedy přistoupil s jasně danou představou, co všechno bude film a jeho produkce i postprodukce vyžadovat.

1.1 Technické vybavení

Dialog se odehrává především za jízdy ve staré Škodě 100 a tak bylo zřejmé, že manipulace s mikrofony bude poněkud komplikovanější. Stísněný prostor automobilu navíc nenabízel příliš možností pro umístění mikrofonů a tak jsem se rozhodl používat miniaturní klopové mikrofony *Sanheiser*. Zároveň interiér vozu má specifickou akustiku a ta by se měla ve výsledném zvuku projevit. Použité mikrofony umístěné přímo na těle herců však poskytovaly zvuk sice čistý, ale poněkud plochý. Klopové mikrofony také nezvládaly v dostatečné kvalitě odsnímat ruchy, které při akci herců přirozeně vznikaly. Proto jsem používal ještě jeden přídatný – ambientní mikrofón, jehož signál jsem přimíchal k signálu z primárních mikrofonů. **Pro interiér automobilu jsem tedy zvolil kombinaci klopových mikrofonů a jednoho ambientního.** V ostatních případech jsem použil klasickou metodu snímání pomocí směrového mikrofónu. Modulaci a mix jednotlivých signálů mi umožnil přenosný trojstopý mix *TL Audio* a k záznamu jsem používal přímo médium v kameře. V mé výbavě nechyběl ani minidisc recorder a stereomikrofón *Rhode NT4* pro záznam asynchronních ruchů a atmosfér.

1.2 Natáčení v jedoucím voze

Jedním z prvních problémů, který se objevil, byla samotná škodovka. Velká část děje a především dialogů se odehrává v ní, při jízdě krajinou. Nepřipadalo v úvahu, aby se celý štáb vtěsnil do tak malého prostoru (i když poměrně kompaktní rozměry naší kamery k tomu zprvu vybízely) a zároveň tu byl problém se zvukem motoru, který by v žádném záběru nebyl zcela stejný. Z toho by plynulo mnoho nepříjemných problémů při střihu a bylo by pak nutné hrubý záznam zbytečně čistit a tím ho znehodnocovat v jeho původnosti. Navíc hladina hluku motoru by mohla negativně ovlivnit kvalitu záznamu.

Rozhodli jsme se tedy pro nízký vozík, na kterém jsme škodovku táhli pomocí druhého auta. Ačkoli byla velikost vozíku tak akorát pro samotné auto, Škoda 100 se svým motorem vzadu poskytla celý předek pro kameramana, stačilo odšroubovat kapotu a vzniklo místo pro frontální snímání scény. Režijní zázemí bylo ve druhém autě, výhled byl zajištěn přirozenou cestou, ale především monitorem napojeným na kameru. Já jsem ze škodovky vedl tři kabely, z nichž dva patřily klopovým mikrofonům, kterými jsem osazoval hlavní hereckou dvojici. Třetí kabel byl povětšinou zapojen do rozumně umístěného třetího mikrofonu, který snímal prostor vozu a já ho přímo přimíchával k relativně plochému signálu z prvních dvou mikrofonů.



obr.1.1: z natáčení

Režisér měl k dispozici druhá sluchátka, takže přehled nad děním na scéně byl stoprocentní. Sluchátky byl vybaven i kameraman, který dostával zaznamenávaný signál přímo z kamery. Měl tedy přehled o dialogu, což ocenil především při snímání přes přední sklo, kdy by bez možnosti slyšet dialog neměl možnost předvídat akci a podle ní synchronizovat pohyb a ostrost kamery. Zároveň nám komunikaci s ním umožňoval slave mikron na mixpultu. Kamera sloužila jako primární záznamové zařízení nejen videa, ale i audia. Odpadla tedy práce s nasazováním zvuku na klapku. Na druhou stranu nevýhodou tohoto záznamu je to, že veškeré materiály jsou spojené s obrazem. Čili, chtěl-li jsem později použít zvuk z jiného záběru než který se do filmu dostal, musel jsem daný záběr najít ve stříhovém programu, vyexportovat ho jako wav soubor a pak teprve použít.



Obr. 1.2: řešení natáčení v jedoucím voze

Jednotlivé scény ve voze byly snímány pomocí systému, kdy si režisér akci s herci nazkoušel ve stojícím autě a pak ji herci sami za jízdy sehráli. Kontrolu nad jejich akcí jsme měli díky již zmíněným monitorům. Scéna se následně opakovala z několika postavení kamery, aby bylo následně možno v dialogu stříhat. Zde byly kladeny velké nároky především na režiséra, aby herce udržel po mnoho opakování ve stejném rozpoložení a náladě.

1.3 Asynchronní záznam

Jako sekundární záznam jsem používal minidisc recorder, a stereomikrofon *Rhode NT4*, případně směrový mikrofon *Sanheiser 416*. V mezičase, při přípravě scén, jsem si nahrával atmosféry, které jsou následně ve filmu použity.

Vzhledem k tomu, že škodovka většinu natáčení ve skutečnosti nejela, bylo nutné nahrát si také potřebnou zásobu zvuku z jejího interiéru při skutečné jízdě (motor, řazení...). K tomu jsem sejmul poměrně rozsáhlou zvukovou banku pro tento vůz typických zvuků, od otvírání a zavírání dveří až po zvuk stahování okének či nejrůznějších zvuků pedálů, skřípání a podobně. Taktéž jsem si i přes hektické tempo natáčení vyhradil čas na samostatné natočení průjezdů a jiných pohybů auta, z více vzdáleností a různých perspektiv. K nahrání pohybu a především přejezdů jsem používal stereo mikrofon.

Směrový mikrofon se mi osvědčil při nahrávání konkrétnějších zvuků či na větší vzdálenost. Díky jeho směrové charakteristice jsou ruchy okolí do jisté míry potlačeny. **Díky čistotě zvuku a malé citlivosti směrového mikrofonu mimo jeho osy se rozšiřuje prostor pro následné studiové**



[HHB MDP500](#)
[Professional](#)
[Portable MiniDisc](#)
[Recorder](#)

Obr. 1.5: Minidisc recorder a stereo mikrofon Rhode NT4

1.4 Snímání dialogů v exteriéru

Pokud se jedná o scény mimo vůz, používal jsem především směrový mikrofon připevněný k teleskopickému držáku– tágu. Abych se vyvaroval profuků větru do mikrofonu, používal jsem větrnou ochranu (*zeppelin*, *windjacker*), která je v exteriéru nutná i při zdánlivém bezvětří, protože i zbloudilý závan větru může pokazit jedinečný záběr.

Většinou jsme točili ve volné přírodě na málo frekventovaných silnicích, daleko od měst či jakýchkoli rušivých elementů. Jediným malým zdržením byl občasný přelet letadla, který mohl posléze dělat problémy při střihu. **Jistá úroveň ruchů v pozadí nevádí, ale měla by být stálá a konstantní, aby po sestřihání byla podobná hladina v celém obrazu.** Atmosféra byla v těch místech kompaktní a stálá, většinou se jednalo o zpěv ptactva a cvrkot hmyzu, s občasným závanem větru ve větvích. Již základ, který jsem nabral při snímání dialogů, byl dobře použitelný bez větších úprav. Vycházel jsem tedy z reálného základu, který jsem pak doplnil o jednotlivé ruchy navíc, jako

přelet včely či zabučení krávy v pozadí. Neplýtvat jsem jimi a každý takovýto ruch navíc jsem zvažoval a nyní doufám, že ve většině momentů přispěly k lepšímu dramaturgickému vyznění jednotlivých scén.



obr.1.3.1: natáčení scény v polích

Mostecký kraj, ve kterém natáčení probíhalo, nám poskytl velké množství zajímavých lokací a tak jsem se i já ve své části díla snažil o to, aby byl zvuk barvitý a diváka nenudil. Nejen každá lokace, ale i každý především dramaturgicky významnější záběr by měl mít pro sebe typickou atmosféru. Pracuji s velikostí záběru i jeho pohybem. Motor škodovky musí znít jinak ve velkém celku a jinak při bližším pohledu a nejde jen o hlasitost, ale také o náležitý charakter a prostor, který se kolem zvuku projeví.

1.5 Asynchron vs. synchron- výhody/ nevýhody

Nejjednodušší cesta je zmiňovaný sběr všech ruchů a atmosfér již při natáčení, ale přesto byly nutné jisté postprodukční zásahy. Například v opravdu širokých záběrech nebyla čistota zvuku vždy stoprocentní. Motor byl sice slyšet, ale pro velkou vzdálenost se sléval s okolním ruchem přírody, proto jsem v některých záběrech přimíchal konkrétnější zvuk. Stejně tak při bližších přejezdech jsem v několika případech vyměnil synchronní zvuk za později nahraný asynchron, který splňoval perspektivní požadavky, či jsem ho tak poupravil. Navíc mohl mít třeba zajímavé zavržení, zvuk pneumatiky. **Základ je dobře odsnímaný synchron.**

1.6 Interiér

Začátek filmu se odehrává v interiéru. Zde jsem rovněž používal především směrový mikrofon. Problémy s přílišným dozvukem většinou nevznikaly. Jednalo se o zařízené reálné byty, kde nábytek a vybavení dostatečně pohlcovali dozvuk z místnosti. Optimální vzdálenost mikrofonu společně s výše popsanými podmínkami a tichým okolím lokací umožnili relativně bezproblémové snímání.

Jediný problém nastal na lokaci Matějova pokojíku, která se na poslední chvíli měnila. Ačkoli jsme zabírali jen segmenty jeho rychlého balení, což byl jen pohyb a nikoli dialog, docela velká místnost, která byla za kamerou, dávala v poměru k šířce záběrů nepříjemný dozvuk. Vyřešil jsem to improvizovanou akustickou úpravou- přesunem koberce z vedlejší místnosti. Docílil jsem mírného útlumu zvuku, jenž se odrážel od tvrdé laminátové podlahy alespoň do té míry, jakou umožňovala nastalá situace. Odrazy od stěn zmírnily dvě deky zavěšené na stojanech v okolí mizanscény.

1.7 Klopové mikrofony

Jak jsem již zmínil v úvodu své práce, ne vždy bylo možné použít klasický směrový mikrofon. V takových případech jsem použil klopové mikrofony. Nebyly bezdrátové a signál byl přenášen kabely. Odpadla tím starost s dobíjením baterií a jejich neustálým zapínáním a vypínáním. Všechny scény, při kterých jsem takto postupoval, se odehrávaly v autě, nevyžadovaly tedy výrazný pohyb herců a kabely je nikterak neomezovaly. Mikrofony jsem připevnil přímo pod kostým herců pomocí textilní lepicí pásky. Umísťoval jsem je zhruba nad vrchní polovinu hrudní kosti, kde je

vyvíjen na rozdíl od ostatních částí těla poměrně malý pohyb. Vyvaroval jsem se tím nepříjemného šustění a dalších ruchů, které vznikají při tření mikrofonu a textilie, popřípadě těla herce. Zároveň je toto umístění nejvhodnější i z pohledu akustiky, mikrofon je tu dostatečně blízko k ústům a hlasivkám, snímá i veškeré hluboké tóny hlasu, které rezonují v hrudním koši. Monitor s obrazem scény, který jsem měl k dispozici, mi zároveň umožňoval určit odpovídající poměr mezi zvukem klopových mikrofonů a ambientního mikrofonu v závislosti na šířce záběru a dalších faktorech.

Charakter zvuku je závislý na velikosti a uspořádání obrazu, proto je monitor a povědomí o dění v mizanscéně nezbytný. Prostor auta jsem vždy víc přidal postavě, která nebyla v záběru. Kamera mi umožňovala stereofonní záznam a tak jsem signál od jednotlivých herců (většinu času od dvou) rozdělil panoramou po jednom do pravé a levé stopy. To mi v následné postprodukci umožnilo jednoduše doladit jemné nedokonalosti v poměrech, i když těch jsem se snažil vyvarovat již při samotném záznamu. **Natáčel jsem tedy nikoli jednu stereo stopu, ale do dvou samostatných kanálů dva různé signály.** Když v autě přibyla herečka, bylo nutné modulovat s co největší precizností. Její signál jsem pak přimíchal do stopy herce, který měl ve scéně méně textu ve snaze vyhnout se překrývání jejich výpovědí. Jako největší nevýhoda klopových mikrofonů se ukázala nemožnost je směřovat, například když se herec výrazně odklonil od mikrofonu. Dále pak jistá míra utlumení vlivem kostýmu a stejně tak ne zcela čistý frekvenční obraz hlasu herců, kde nepříjemně převládaly především hluboké tóny a v postprodukci bylo nutné správnou barvu hlasu ještě nějaký čas hledat.



Klopový mikrofon Sennheiser

2.0 Postprodukce

Kvalitní odsnímání kontaktního zvuku je prvním předpokladem kvalitní zvukové složky celého díla a jakákoli výraznější chyba se v postprodukcí jen stěží odstraňuje. Postprodukce znamená, kromě dočistění hrubého záznamu a hledání správných barev hlasů, především dramaturgickou stavbu.

Obraz je nositelem aktuálních informací, kde postavy jsou, co dělají. Obraz s divákem komunikuje v přítomnosti, divák dostává konkrétní informaci důležitou pro daný okamžik.

Zvuk má tyto vlastnosti také, obzvláště pokud jde o dialog či synchronní ruchy, navíc ale v divákovi dokáže vyvolávat pocity a emoce a informovat ho i o věcech, které v obraze přímo nejsou. V této části své práce bych tedy chtěl osvětlit, jak jsem v jednotlivých scénách postupoval a na co jsem se zaměřil. Nejprve ale krátké technické shrnutí.

2.1 Postprodukce- technika

Veškeré postprodukční práce probíhaly v systému *Protools HD*. Jedná se o jeden ze světově nejpoužívanějších systémů a umožňuje veškeré nutné postprodukční úpravy dovést k obstojnému výsledku. Počínaje základním střihem, nasazením asynchr. ruchů a atmosfér přes nahrávání hudby, postsynchronů či dodatečných ruchů až po konečnou mixáž do výsledného formátu.

Taktéž je nutné frekvenčně doladit většinu nahraných dialogů– najít správnou barvu hlasu herců, přidat prostor a zajistit ideální srozumitelnost. Vzhledem k nutnosti doručovat určité pasáže jsem poměrně často používal studiový mikrofon.

2.2 Postsynchrony

Ačkoli jsem se snažil postsynchronů vyvarovat, vyskytly se obrazy, kde byly nutné. Režisér totiž nebyl zcela spokojen s hereckými výkony a tak se rozhodl použít postsynchrony jako záchranné kolo. Dle mého názoru, ve studiu jde sice do jisté míry napodobit charakter reálně odsnímaného zvuku, ale vždy je to pouze náhražka a bývá problém dosáhnout naprostého souladu mimiky a zvukového projevu.

Výpověď, potažmo lidský hlas a jeho charakter neurčuje jen herec emocí, kterou do hlasu vkládá. Na výpovědi se podílí i prostředí, ve kterém jsou slova pronášena, a poloha herce, ve které se nachází. Jinak zní, když herec sedí, jinak, když stojí a jiný charakter hlas dostane, když postava jde. Dalším určujícím prvkem může být i oblečení, které má herec na sobě a při pohybu, který vzniká během dialogu. Různě šustí a různě se pohybuje.

Proto jsem se při postsynchronech snažil herce přimět k tomu aby scénu, která se odehrávala v obraze, co nejvíce napodobili. Jejich pohyby, šustění oděvů a podobně, jsem dohrával zvlášť a k výsledku přimíchával. Herci se tak mohli lépe soustředit na svůj výkon.

2.3 Střih dialogů

S dialogem jsme pracovali i jiným způsobem. Nejčastější problém byl, že režisér si vybral určitý záběr, který mu vyhovoval především vizuálně, avšak problém měl s výpovědí, která se víc líbila třeba v obrazově méně atraktivním záběru. V tomto případě, bylo-li to možné, jsme se rozhodli dialog stříhat a přemísťovat mezi záběry. A tak například ve scéně, kdy Mírek nabízí Matějovi šňupnutí ze své krabičky, je dialog poskládán ve skutečnosti ze tří různých záběrů a následně je nasazen k pohybu úst. Měl jsem štěstí v tom, že Mirkova ústa jsou hodně často zakryta volantem a tak ačkoli se jedná o širší detail jeho obličeje, není pro nezasvěceného téměř poznat, že s výpovědí bylo nějak manipulováno.

Tímto systémem jsme se vyvarovali zbytečných postsynchronů a následných úprav— charakter zvuku odpovídal přesně prostředí ve kterém byl nahrán.

2.4 technická úprava dialogů

2.4.1 Srozumitelnost

Srozumitelnost je nejdůležitější vlastností dialogů. Jestliže mi klopové mikrofony usnadnily práci při natáčení, při postprodukci se ukázaly jako ne zrovna ideální zdroj primárního zvuku. Až na studiových monitorech se projevilo, že hlas herců je často až příliš basový a důležité frekvence nejsou zcela zřetelné. A to i přestože jsem se je snažil hercům připevnit co nejefektivněji a zajistit ochranu před nežádoucím třením.. Bylo nutné občas především při prudších pohybech část stopy z mikroportů vystříhnout. Nahrazoval jsem ji pak opět z jiných záběrů či stopou z ambientního mikrofonu, který byl ve voze navíc.

Nežádoucí nízké frekvence jsem odstraňoval pomocí ekvalizéru, který jsem využil i při vylepšování srozumitelnosti. **Nejčastější úprava byl ořez spodních frekvencí a zvýraznění na středech a vyšších středech kolem a pak ve vyšších frekvencích pro zvýraznění sykavek.** Srozumitelnost se tím zvýšila, avšak veškeré úpravy mají své hranice a nelze na ně spoléhat jako na záchranu při nekvalitním záznamu.

Srozumitelné frekvence jsou pro každý hlas jedinečné a je třeba je hledat. Lze však říct, že se nachází někde mezi 500 Hz až 3000 Hz, kdy pokaždé záleží na charakteru daného hlasu. U mužů jsou nižší u žen vyšší. Najdeme-li správnou frekvenci, přispěje to ke srozumitelnosti a zvýraznění také dalších harmonických frekvencí, tedy jejich násobků. Jestliže jsem tedy zvýraznil frekvence kolem 2500 Hz, automaticky jsem zesílil i frekvence kolem 5000 Hz. Nejjednodušší způsob, jak zjistit potřebnou frekvenci, je nastavit si úzký parametr Q a pak zkoušet jednotlivé frekvence v daném pásmu a spolehnout se na poslech. Lidské ucho je však v této kategorii tím nejlepším ukazatelem a nelze tedy generalizovat. Nezáleží také jen na hlasu samotném, ale i na okolní hladině a charakteru ruchů. Mnou uváděné údaje mohou být tedy jen orientační.

Ideální je takovéto úpravy dělat již přímo při natáčení, avšak technika, kterou jsem měl k dispozici, mi to neumožňovala. Přímou při natáčení jsem aplikoval maximálně *Low cut filter* pro ořez nejnižších frekvencí blízko hranice slyšitelnosti, které jsou u přirozeného dialogu jen na obtíž a často působí nepřírozně.

Další frekvenční úpravy jsem aplikoval na zvuky, které scénu doplňovaly a to především na ruch motoru. Těm jsem ubíral na frekvencích, které přispívají u mluveného slova ke srozumitelnosti. **Nedochází-li ke kolizím stejných frekvencí v dialogu a podkresu, srozumitelnost se tím zvýší.**

2.4.2 Prostor

Další aspekt, který občas vyžadoval úpravu, byl prostorový charakter zvuku, například hned v první scéně následující po titulcích, kdy se Matěj baví se svoji matkou. Matčinu výpověď jsme nahrávali v detailu, který nakonec ve střihu není použit, a tak i zvuk byl detailní. Ve střihu však matka mluví k Matějovi mimo obraz a bylo nutné její slova upravit jednak frekvenčně– **znatelně jsem ubral na spodních frekvencích, které se na dálku hůře nesou** a také jsem efektem přidal prostorový charakter . **Čím je větší vzdálenost vyprávěcího od posluchače, tím víc se projeví odraz zvuku od stěn.** Záleží však na tom, kdo se dívá, kdyby například byl záběr na Matěje subjektivním pohledem matky, její výpověď by zněla v detailu. Obecně se dá říct, že kamera je zároveň ucho i oko posluchače, i když i toto nemusí platit vždy. Například při použití delších skel (velká ohnisková vzdálenost) kamera sice může být od scény reálně daleko, avšak ve výsledku vše působí dojmem, že je divák postavám blízko. Tomu je nutné přizpůsobit i zvuk.

Nejúčelnější je dialog nasnímat co nejčistěji a následně provést prostorovou úpravu, než ve studiu zjistit, že zvuková perspektiva neodpovídá záběru. **Prostor lze přidat, ale velmi těžko se ho zbavuje.**

To samé platí pro dialog v exteriéru. Zde je však charakter dozvuku hodně odlišný a oproti místnosti podstatně slabší a hlavní váha úprav je tedy na frekvenční charakteristice. Konkrétní příklad můžeme vidět ve scéně, kdy Mirek opravuje motor, zatímco Matěj se baví se stopačkou mimo záběr.

Třetím parametrem, který se upravuje, je logicky hlasitost dialogu a jeho úroveň vůči ostatním zvukům v okolí v závislosti na jejich vzdálenosti od kamery.

2.5 Asynchronní zvuky

Kvalitní kontaktní zvuk je základ, ale odsnímaná realita často nebývá pro umělecký záměr dost dobrá. A proto si ji můžeme, ba spíše musíme, v postprodukcí poupravit.

2.5.1 Ruchy a atmosféry z místa natáčení

Asynchronně jsem si sbíral zvuky škodovky, které jsem následně přimíchal. Nejmarkantnější to bylo u motoru v interiéru škodovky, který synchronně nebyl takřka nikde. Až v postprodukcí jsem zjistil, že zvuk motoru který jsem nahrál v interiéru vozu, je poněkud plochý, málo konkrétní. Nakonec jsem tedy používal zvuk motoru, který jsem natočil přímo v detailu, venku mimo automobil. Tento zvuk jsem následně upravil aby nebyl tak konkrétní, především pomocí frekvenčních úprav, a přimíchal ho k interiérovému zvuku.

Kreativně jsem tedy vytvářel iluzi reality, divák si to však neuvědomí a má lepší zážitek ze sledování, protože charakter zvuku je zajímavější.

Nepostupoval jsem tak ale vždy. Více konkrétní a tedy i výrazný zvuk motoru jsem používal především v částech filmu, kde spolu postavy nemluví. Divák se nesoustředí na dialog a zde jsem se snažil obraz co nejvíce ozvláštnit.

Naopak ve scénách kde je dialog, obzvláště ve scénách se stopačkou, jsem volil jako interiérový zvuk prakticky jen nevýrazné hučení, abych zbytečně neodváděl divákovu pozornost. V takových případech, jako jediná funkce této zvukové plochy, je divákovi zdělit, že auto jede a má zapnutý motor, nic víc není pro děj důležité. Ve scénách s dialogem je také zvuk motoru výrazně utlumenější. Zároveň jsem se vhodnou mixáží zvuku motoru snažil dosáhnout i jistých dramaturgických účinků, o tom však později.

Dále bylo nutné přidat zvuky, jejichž zdroj není v obraze, ale které jsou pro vyprávění důležité. Proto jsem si například zvlášť nahrál zvuk auta jedoucího po krajnici, který jsem následně přimíchal ve scéně před bouračkou, podobně jako zvuk prudkého zabrzdění a podobně. Atmosféry a jejich mixáž je kapitola sama pro sebe.

2.5.2 Postsynchronní ruchy

Ne všechny ruchy se však dají nahrát v reálu. Ponejprve samotné nahrání může být, zjednodušeně, znemožněno nevhodným prostředím– například **přílišná hladina ruchu v okolí, technický problém, nemožnost dostat se s mikrofonem na potřebnou vzdálenost** a nebo, prostě a jednoduše, ruchy v tom kterém okamžiku vůbec nevznikají. Takové ruchy je pak nutné dodělat ve studiu.

Stejně tak bylo nutné budovat celou ruchovou složku pod postsynchrony, neboť původní hlas herců byl umazán i s ruchy, které byly odsnímány během hereckých výpovědí.

Ve filmu Škodovkou to byly například ruchy v záběrech, kde Mirek leští svoje auto. Přidával jsem nejrůznější skřípání hadru po skle a po laku automobilu. Tady se projevilo, že divák sice vidí předmět, který zvuk vydává, avšak netuší, jak zvuk vznikl. Samozřejmě, že nebylo nutné dostat do studia celou Škodu 100 a tu pak, obestavenou mikrofony, leštit přesně stejným hadříkem jako ve filmu. Postačil mi obyčejný talíř, jedna sklenička, skleněná mísa a navlhčený prst, kterým jsem po těchto předmětech přejížděl tak, jak Mirek v obraze leštil. Každý předmět vydával trochu odlišný zvuk a tak leštění skel je ve skutečnosti prst přejíždějící po sklenici na víno a plechy jsou zase talíř. Divák nic nepozná, snad si ani nevšimne, že ve filmu nějaké ruchy navíc jsou, ale celek přesto vyvolává kompletnější pocit. **Čím víc podnětů divák dostává, tím se pro něj sledování filmu stává poutavější.** Ovšem pozor, je třeba pečlivě určit vhodné poměry mezi jednotlivými zvukovými plochami tak, aby se neslévaly, ale aby vše zároveň působilo jednotně. **Ruchy nesmí být samoučelné a zbytečně odvádět pozornost.**

Dále jsem „doruchovával“ například kroky Matěje, který přichází mimo obraz do obýváku, přidával jsem zvuk lednice, který jsem nahrál v jiném městě i v jiné době. Také jsem si osobně nahoukal sovu a naskřípal postel, které ve skutečnosti propůjčila zvuk židle ze studia. Těmto postsynchroně dodělávaným ruchům se říká „Brunclíci“. Brunclíky jsem použil ještě na mnoha dalších místech, nemá však smysl je zde vyjmenovávat.

2.5.3 Archivní ruchy

Zvukový archiv a banky jsou třetí možností jak pomoci výslednému dílu. Zvuková banka je soubor ruchů a atmosfér, povětšinou od renomovaných tvůrců, kteří je nabízí ke komerčnímu využití. Jen namátkou bych uvedl například producenty jako *Sound Ideas Series*, *BBC Sound FX Library*, či *Sound Dogs SFX*, jejichž banky jsem při postprodukcí filmu používal.

Každý zvukový mistr by si měl během doby své působnosti kompletovat svoji vlastní banku. Může si pak být jistý, že ruchy které používá jsou zcela originální a jedinečné. Banka se osvědčí především v případech, kdy konkrétní ruch není možné nahrát přímo při natáčení nebo zkrátka není možnost zvuk dodatečně vytvořit.

Při tvorbě zvukové složky filmu *Škodovkou* jsem banky poměrně dost využíval při tvorbě atmosfér, především při přejezdech auta krajinou. Jako podkres jsem většinou použil reálnou atmosféru a synchron, ale abych zvukovou plochu doplnil o nějaký specifický či výrazný prvek, uchýlil jsem se k bankám. A tak ve filmu můžeme slyšet poměrně dost archivního zpěvu ptáků, nebo například zaskřípání pneumatik či praskání při řazení. Zpěv ptáků by samozřejmě bylo možné nahrát, ale s mým vybavením by se vždy jednalo o celkovou atmosféru místa plus pták v pozadí. Archiv nabízí takřka čisté stopy pouze jednoho zvířete bez okolních nežádoucích zvuků a tak je možné s materiálem lépe pracovat. Archivní jsou také zvukové efekty jako například hučení při Mirkově zjevení s Panenkou Marií a podobně. Jsou to nereálné zvukové plochy, které předtím již někdo zkomponoval pomocí syntetizátorů a další zvukové techniky. Pro používání takovýchto nereálných ruchů, které se ještě nedají nazývat hudbou, ale vznikají přímo pro dané dílo za účelem vyvolání emoce či ilustraci děje, se v posledních letech vžil pojem *Sound Design*.

Specifická vlastnost ruchů z těchto archivů je jejich čistota, prostorová plochost. Kdykoli jsem tedy přistoupil k použití ruchů z archivu, bylo nutné je upravovat tak, aby k obrazu perspektivně pasovaly. Jak jsem již zmiňoval výše, umělé úpravy nejsou to stejné co reálný zvuk, ale s dostatkem profesionální cti a pečlivosti je možno dosáhnout výsledku pro běžného diváka nerozeznatelného od skutečnosti.



3. Zvuková dramaturgie

Práce zvukového mistra na placu při produkční fázi je především řemeslného charakteru. Vyžaduje zkušenost a povědomí o tom, čím má být výsledný produkt.

Opravdový tvůrčí proces nastává až ve studiu. Mistr zvuku se musí držet scénáře a představy režiséra, avšak oba tyto prameny informací bývají dosti omezené. Režiséři mívají představu, avšak mistr zvuku ji realizuje a nabízí způsoby, jak jí dosáhnout. Například, informace ve scénáři- atmosféra lesa. Záleží na jednotlivci, který má postprodukcí na starosti, kterou atmosféru vybere, jak určí její hlasitost, jestli v ní bude převládat zpěv ptáků či se bude ozývat především šustění větru ve větvích. Vhodně zvolenými motivy může určovat tempo scény, značit či potírat plynutí času, budit emoce a podvědomě komunikovat s divákem. Kdybychom film přirovnali k hudební skladbě, obraz je její melodií, děj a dialogy jsou textem a zvuk je jejím rytmem, který drží vše pohromadě a celou píseň prostupuje.

V této části své práce se tedy pokusím osvětlit, jakým způsobem jsem při budování jednotlivých složek filmu postupoval, jaké motivy a zvuky jsem volil a co mě vedlo k jejich užití tak, jak vidíme ve výsledném díle.

3.1 Obraz 1– ložnice

Celý film začíná postelovou scénou. Dívka se tváří, že je vše v pořádku, má svoji představu o světě, té přizpůsobí všechno a je schopna se kvůli ní přetvařovat nejen před svým partnerem, ale i sama před sebou. Ten volí raději pasivitu a přitakání, než by se situací sám něco udělal. To reprezentuje i jeho přístup k životu. Obraz začíná detaily plyšových zvířat. Dívčí vzdech prozradí, co se děje mimo záběr. Samotný akt je divákovi představen v neosobním sterilním celku. Stejně tak zvuková atmosféra rozhodně není intimní. Zpoza oken poměrně hlasitě doléhají zvuky okolí. Cikády určí roční období, ve kterém se film odehrává, houkání sovy působí jako nepříjemný opakující se prvek a navíc to symbolizuje jistou míru voaerismu– nejsme tu sami, někdo, něco, snad pocity, nás ruší. Obraz je dlouhý a na diváka z něj má číset trapnost. Jestliže je však vizuálně prakticky statické, zvuk má určitý vývoj, a tak se v průběhu scény za okny odehrává normální život, projede auto, které vyplaší psa, jenž štěká. Všechny tyto podněty vnímá hlavní postava víc než svoji partnerku– je myslí jinde. Vrzající postel je už na hranici nadsázky, kterou si však v žánru komedie můžeme dovolit a právě nadsázka všemu dodává korunu.

Následuje scéna „po aktu”, kdy Matěj sedí na posteli a učí se na zítřejší zkoušku. Zde už je atmosféra konstantní a mnohem tišší. Matěj nevnímá své okolí a pro diváka je podstatný monolog jeho partnerky. Tato část byla bohužel, kvůli technickému problému při natáčení, nutná celá postsynchronovat.



Obr.2.1: Matějův pokoj

3.2 Titulky

Ticho prořízne zvonění mobilu, které odstartuje titulkovou sekvenci. Vše je stříhané na hudbu, která je hlavním motivem této části, ale i tak jsem budoval ruchovou část. Paralelně jsou tu stříhány obrazy z Mirkova a Matějova rána. Matěj spěchá, každý záběr s ním je jiný– balení, čistění zubů, tekoucí voda. Naopak Mirek je v klidu a leští si svoje auto. To je podpořeno občasným zavrzáním hadru po karoserii, v celku pak přidávám tlumenou atmosféru okolí, to vše je nakonec skryto zvukem vysavače. Kdyby byla sekvence bez ruchů a pouze s hudbou, působila by kompaktnějším dojmem, účelem však bylo ukázat dvě rozdílné postavy– Mirka flegmatika a uspěchaného a nervózního Matěje. **Výrazné zvukové stříhy diferencují jednotlivá prostředí.** Vše končí detailem na Panenku Marii, která bude mít v ději ještě význam. V detailu zazní i její přešetření a zároveň je zvukovou tečkou ukončující montáž. Pomalý pohyb a ilustrující zvuk k němu přináší zklidnění.

Obr.2.2: titulky

3.3 U Matěje doma

Poslední tón hudby z předchozího obrazu je rázně utnutý křupnutím chipsu. Hlavní prvek atmosféry je program běžící v televizi. Je to telenovela, navíc cizojazyčná. Matějova matka ji zcela pasivně sleduje a o Matěje, jakožto i odění kolem sebe, se nezajímá. Slyšíme kroky mimo obraz. Matěj přiběhne k lednici– ta hlasitě vrčí, zvuk telenovely se odráží o stěny a zvenku postupně zaslechneme průjezd traktoru. Traktor určí, že jsme na vesnici, navíc traktor se v ději ještě objeví. Opět zašteká pes.

Atmosféra celkově má působit nepříjemným, studeným dojmem a jistou zatuchlostí, která doma panuje. Pro Matěje je to nepříjemné místo, na kterém nechce déle setrvávat. Matka odmítá jeho žádost o svezení, naopak Matěje ještě peskuje. Konec scény zarámuje opět zakousnutí chipsu– atmosféra ustupuje do pozadí a křupnutí zazní prakticky do ticha jako zaseknutí sekery či poklepání soudcovského kladívka.



Obr.3: Obývací pokoj

3.4 Před domem

Švenk prvního záběru začíná na žlutých květech, přidal jsem tedy bzučení včel, které je zajisté opylují, ačkoli nejsou přímo v záběru vidět. Toto bzučení společně s květy za chvíli zmizí a dominuje atmosféra z okolních zahrad (vítr ve větvích, sekačka na trávu), podpořená štěkáním psa, které doléhalo i do interiéru v předchozím obraze– je tím zdůrazněna jednota místa, ačkoli obě lokace byly od sebe značně vzdálené.

V dalším záběru jsme již na ulici, atmosféru zahrad jsem potlačil a hlavní motiv místa je

kvokání slepic, pobíhají mimo obraz. Slepice mohou být interpretovány jako symbol „dvou kohoutů na jednom hřišti“. Matěj není nadšen, že musí kus cesty absolvovat s podivínským Mirkem, toho zase štve, že ho všichni považují za neschopného. Nechybí cvrčci a ptáci– je léto. To vše je při dialogu v interiéru auta utlumené. **Ačkoli se tedy obraz odehrává prakticky na jednom místě, jsou postupně použity tři různé atmosféry.** Přidal jsem i skřípání dveří auta a vrzání sedadel při Martinově dosednutí.

Obr.4: Před domem



3.5 Montáž přejezdů

Následuje rapid montáž, která odstartuje cestu– při té by měl mít každý záběr svůj typický zvuk– klíče cinkají, motor zaburácí, pro Panenku Marii se ozve zvon. I přes hudbu je slyšet motor projíždějící škodovky a zvuky přírody. V záběru, který jde přes vegetaci a škodovka je v druhém plánu, dávám přednost zpěvu ptáků a šustění trávy před ruchem auta stejně tak, jako pracuje kameraman s ostrostití.

3.6 První část cesty

Jestliže v předchozím záběru byl motor utlumený, s návratem do interiéru nastoupí s plnou kadencí. Je použit zvuk nahraný v exteriéru škodovky, je tedy konkrétní a jeho hluk přispívá k naštvanosti Matěje. Celá škodovka vrzá a skřípe. Obraz je zakončen celkem s průjezdem auta. Ve zvuku dominuje cvrček ozývající se na louce, motor je opět v pozadí. Matěj by byl raději co nejdál od Mirka a jeho škodovky.

Zpět do auta se vracíme přes detail otvírající se skříňky, ze které Mirek vyndává svoji krabičku. Nesmí chybět zavržení jejího víka. V momentě, kdy Mirek začne pracovat s krabičkou, přimíchávám ruchy poklepávání brčka na ni a pod. Divák se soustředí na krabičku a tak by měl dostávat informace po co nejvíce drahách. V momentě, kdy si Mirek šňupne, projeví se to i na

zvuku motoru. Ten se zesílí a vybudí se naprázdno plyn.

Následuje dialog, a tak motor a ostatní zvuky vozu ustupují do pozadí. Scénu opět ukončí přejezd auta, tentokrát zabíraný přes rozkvetlé heřmánky v prvním plánu. V popředí tedy zákonitě slyšíme i hmyz jako leight motiv květů a zpěv ptáka typický pro dané místo. Zvuková i obrazová stránka zároveň značí, že je léto a vedro a odůvodňuje se tím následující Matějova otázka: „Proč si nesundáš ten klobouk?“



obr.5: Průjezdy

Následuje scéna s předjížděním traktoru, celá je postavena jen na ruších a doprovodu kytary– mísí se zde motory škodovky a traktoru, blinkr sice bliká, ale Mirek ne a ne předjet, když se konečně odhodlá, traktor zrovna odbočuje na pole.



Obr.6: Závod s traktorem

3.6.1 Práce s hudbou

Na konci předchozí scény také poprvé slyšíme autorskou hudbu, která byla nahrána přímo pro film. Z počátku jsou to jen jednoduché akordy hrající na hlubších tónech, tato muzika propojí po sobě následující obrazy a značí plynutí a taky odlehčení atmosféry v autě. Postavy spolu poprvé promluvily.

Rozhodnutí předjet traktor a zařazení rychlosti je ilustrováno rázným akordem, rozvinutý motiv pak pokračuje po zbytek scény a přešel z podkresu na pozici hlavní nosné zvukové stopy – ruchy jsou druhotné. Celá skladba končí akordem, který zazní v začátku následujícího obrazu a ilustruje příjezd škodovky do obrazu. Zároveň je tím obrazy spojují.

Ústřední dvojice přijede až na nádraží, Matěj utíká na vlak, divák však již slyší, že vlak odjíždí. Matěj ho nestihl a jak se vlak vzdaluje, vyjevuje se atmosféra nádraží – v ní bychom měli zaslechnout např. křik vlaštovek, které si na staré budově rády staví svá hnízda.



Obr. 7: Před nádražím

3.7 Druhá část cesty

Opět následuje montáž z přejezdů škodovky přírodou a jednotlivými prostředími. V lese slyšíme ruchy okolí s patřičnou ozvěnou, v trávě cvrkají luční koníci, při záběru ze silnice dominuje zvuk motoru a sekvenci zakončuje bučení krav, na které kamera v závěru švenkuje. Vše je rámováno pomalou muzikou, která vyvolává pocit zklidnění a taky sblížení postav. Mirek Matějovi nabídl pomoc, ten ji přijímá a přes všechny problémy mu za ni může být vděčný. Stejný motiv pak zazní i později při scéně, kdy se Matěj sblíží se stopačkou, zde však bude více rozvinut.

V následujících scénách je nosný především dialog, proto jsem se snažil zvukově příliš neexhibovat a hlídal jsem si především srozumitelnost. Scéna s bouračkou je postavena na muzice,

kteřá vychází z motivu a akordů, které hrají „při cestě“. Je však plně rozvinuta, přibyly bicí a sólo, „vyhrávky“. Bouračka je vrcholem společné cesty Mirka a Matěje. Ten při ní poprvé přebírá iniciativu a stopuje traktor. Je ukončena motivem „Španěla“, který sedí na traktoru a vybrnkává základní melodii. Kytara má jiný charakter zvuku, avšak nesnažil jsem se o zcela diegetický zvuk, protože ten by z logiky velikosti záběru a toho, že je „Španěl“ na jedoucím traktoru, prakticky neslyšitelný. Během záběrů průjezdu škodovky se opět vrátí původní charakter. Pro každý záběr je jeden oddělený rif a celá skladba razantně končí se stříhem na auto.



Obr.8: Španěl

Matěj usíná a Mirek závodí s vlakem. V záběru, kdy auto přejíždí přes přejezd těsně před vlakem, jsem zvuk vlaku přimíchal schválně, až takřka s příjezdem vlaku do obrazu. Pro diváka je to tak větší překvapení. Kdyby byl slyšet příjíždějící vlak již od začátku záběru, bylo by divákovi jasné, že se bude s vlakem škodovka míjet. Takto je těsným průjezdem více zaskočen. Přejezd vlaku zároveň ukončil první část filmu.



Obr.9: Přejezd

3.8 Ztraceni

Škodovka jede lesem– odpovídá tomu i atmosféra, která je však zakryta hlukem motoru škodovky. Následuje dialog, škodovka má opět originální charakter interiérového zvuku, tentokrát převládá jakési třepání neznámé uvolněné součástky. Dvojice se ptá na cestu u hospody ve vesnici a setkává se zde s novou postavou filmu– stopačkou. V pozadí, snad z obecního rozhlasu, hraje píseň Marie Rottrové: „*Láska je Blud*” a v dalším záběru je již děvče ve škodovce spolu s ústřední dvojicí. Několika prostřihy na jedoucí automobil uděláme časový skok, kdy se vrátíme zpět do vozu. Stopačka pravděpodobně poprvé promluví na Mirka. Ten, vzrušen tím, že na něj mluví, prošlapává pedál plynu a začíná vyprávět– zaburácení motoru zároveň slouží jako akcent na začátek scény. Mirek povídá o své sektě a zapíná rádio s meditační hudbou– tu jsem náležitě upravil aby zněla jako z rádia, přidal šumění pásku a různé zastavování a přeskokování navíc.



Obr.10: Stopačka

Následuje opět časový skok přes průjezdy, tentokrát je doplněn hudbou, španělským motivem. Až na přítomnost stopačky se cesta vrátila zase do starých kolejí a pokračuje. Hudba rázně končí, jakmile Martin lživě odpoví na otázku, zda má holku. Konec muziky se tak stává akcentem jeho odpovědi a podtrhuje rozhodnutí se o stopačku ucházet. Matějova zmínka o tom, že pracuje a vydělává peníze navíc divákovi osvětlí, proč Matěj není nervozní z toho, že nestíhá zkoušku. Scéna končí, když upadne výfuk, motor zaburácí a škodovka zastavuje.

3.9 V polích

Matěj se stopačkou si povídají a Mirek opravuje upadlou součástku. Jejich dialog je posouván v čase prostřihy na Mirka. Spolu s každým prostřihem se mění i zvuková atmosféra. V první části je hudba, kytara s motivem španěla a cesty, nyní je však pomalá a zdeformovaná, stejně jako auto. Pro dialog Matěje a stopačky nechávám naplno vyznít okolní loutku– dominují cvrčci a ptáci. V době, kdy jde Matěj za Mirkem, je zhruba poledne. Největší vedro, příroda utichla a v dálce jsou slyšet zvony z vesnice, ty zároveň značí jistou osudovost rozhodnutí, které Matěj udělá, vykašlat se na školu a sbalit stopačku. Zároveň jsou light motivem Mirkovy Panenky Marie, která již brzy dostane slovo.



Obr. 11: V polích

Matěj přichází za stopačkou, Mirek předstírá opravu auta a přichází „zklidňující motiv“, který je tentokrát rozvinut až do písničky, jenž provází scénu sblížení Matěje a stopačky. Matěj se stopačkou leží v trávě a odpočívá, v hlavě mu dál zní příjemná píseň, ta je však rázně utnutá stopaččiným sdělením, že už teď budou pořád spolu. Jako by slyšel svoji přítelkyni. Písnička skončila a zůstalo jen cvrkání brouků ve své dramaturgické podstatě, ne nepodobné atmosféře z úvodu filmu.

Mezitím Mirek přišel zpět do auta, kde se samo od sebe spustilo rádio s relaxační kazetou. Mirek to však vnímá jako poselství od Panenky Marie. Pro diváka jsem tedy opět přimíchal šum a rozjezd pásky, samotný zvuk sdělení jsem však upravil dle Mirkova pohledu. Zní tedy relativně plně a je obohacen o efekty hřmění a podobně. Divákovi předkládaný zvuk je tedy reálný, ale z pohledu postavy.

Vracíme se zpět na louku, kde stopačka Matějovi líčí společnou budoucnost a ten jen sedí a

přemýšlí, do čeho se to zase namočil. Atmosféra lesa je nadsazená, ozývají se zvuky a tokání různých živočichů jako výsměch Matějově situaci.



Obr.12: Po druhé milostné scéně

3.10 Závěr

Jsme zpět v autě. Oba hrdinové mlčí, scénu vyplňuje hudba (plynutí času a text) a proud stopařčiných slov. Mirek vyhodí svůj klobouk a tím dostanou stopařku z auta a ujedou. Mirek s Matějem oslavují svoji svobodu jízdou po poli, Mirek se rozhodne jet do Španělska a Matěj nic nenamítá, jedná se o symbol, ne že by Matěj chtěl opravdu odjet, spíše se naučil ponechat věci náhodě a dílu okamžiku. Zvuk je postaven především na veselé hudbě.



Obr.13: Útěk před stopařkou

Nakonec vše přechází do závěrečné montáže stříhané na klidný kytarový motiv. Stopařka si

stopne motorkáře a Mirek leští stěrač a opravuje zrcátko. Stopařka odjíždí s motorkářem a naši dva hrdinové, nyní již přátelé, se vydávají na další cestu životem s tím, že jakmile škodovka odjíždí do zapadajícího slunce, mizí i hudba a naposledy nechávám promluvit atmosféru letní přírody. Do záběru vstupuje Španěl a a spolu s ním začíná závěrečná titulková píseň, jejíž text koresponduje s vyzněním filmu.



Obr. 14: Španěl, poslední záběr

Teoretická část

4. Rozbor zvukové dramaturgie filmu Zahrada

Film Martina Šulíka, *Zahrada* získal v roce svého uvedení 5 českých lvů a mnohá další ocenění. Nejen to poukazuje na kvalitu tohoto díla. Film byl oceněn za herecké výkony i scénář, zároveň však vyniká i velmi kvalitním zvukovým zpracováním. Ačkoli je jeho výsledný mix pouze jednokanálový, myslím, že tvůrci odvedli kus kvalitní práce bez ohledu na složitost výsledného formátu. Film *Zahrada* je pro mě důkazem, že počet kanálů a nejmodernější technologie jsou pouhými nástroji. Prvotní úspěch či neúspěch je určen mírou talentu a práce, kterou do filmu tvůrci investují.

Povšimněme si hned v prvním titulkovém záběru. Je to nájezd na jabloň stojící v zahradě. Titulková hudba doznívá a poslední tón plynule přejde do neurčité atmosféry zahrady. Slyšíme jen ji a skřípání dřeva, které začne tam, kde skončí poslední tón hudby. Nenechává tak prázdný zvukový prostor a zároveň předznamenává to, co se stane. Utrhne se větev, která s praskotem spadne na zem, následována zvukem padajících jablek. Následně vše utichá a pozornost diváka opět přebírá hudba.

4.1 Kapitola 1.– byt Jakubova otce

Titulky ukončí zvonek, který už patří do následující scény. Vybudí v divákovi pozornost a očekávání. Byt je v rušném městě, to je určeno použitou atmosférou, do bytu výrazně doléhají zvuky automobilů. Jakub sleduje otce a přicházející zákaznici Terezu zpoza otevřených dveří. Vzhledem k tomu, že i divák zaujímá jeho úhel pohledu, je tomu přizpůsoben dozvuk, který mají jejich hlasy, stejně tak jejich pohyby. Jakmile však přijde Tereza k Jakubovi, vše je intimnější. Záběrování je užší a mizí i dozvuk.

Z vedlejší místnosti stále slyšíme šicí stroj jeho otce, ovšem jen do doby, než za nimi přijde a rozežene je od sebe.

Scénu v kuchyni uvede zazvonění zvonu. Značí nejen večerní hodinu, ale i jistou osudovost této scény pro životy obou postav, otce a syna. Jakubovi zároveň odzvonil konec života s otcem, který zakončí rozhodnutím: „prodaj starou zahradu a kup si byt“. Vrací se hudební motiv zahrady, který známe z titulků a scéna končí.

Druhou kapitolu uvede velký celek a v dálce jedoucí auto. Světlo celku kontrastuje se stísněným bytem. Slyšíme zpěv ptáčka volně poletujícího nad polem. Zvuk auta je takřka neslyšitelný. Projeví se až po chvíli, kdy se auto přiblíží ke kameře.

S prvním stříhem se dostáváme blízko k zahradě. Je slyšet šumění stromů, zpěv ptáka tu zůstal jako propojení záběrů. S tím, jak se pozornost kamery a hlavní postavy přemísťují k zahradě, začíná motiv zahrady dominovat a ptáček je postupně utlumen až do úplného pozadí. Jakmile se Jakub dostane do zahrady, je již atmosféra plně její a začíná také hudební motiv. Zvuk je budován pro každé místo zvlášť, tak, jak Jakub zahradou prochází. Jako hlavní plocha zůstává vítr ve větvích, ale například ve skleníku se přidá nenápadné skřípání starého dřeva, které zároveň předznamená jeho pád. Při něm ovšem neslyšíme třštící se sklo, jak by se nabízelo. Působilo by to zbytečně agresivně a to zde není žádoucí. Rozbije se jen pár tabulek.

Opět nastupuje hudba. V celé zahradě zatím neslyšíme žádné ptactvo. Ačkoli by to v reálu tak zřejmě nebylo, zde to jen podtrhuje dojem stáří, opuštěnosti a snad i jisté záhadnosti zahrady.

A tak to pokračuje dál. Jakub prochází zahradou až ke staré chalupě a každé místo, každý obraz má svůj zvukový motiv. Ať už je to skřípání dveří u domku či pak v domě pleskot křídel poletujících ptáčků, co bydlí ve slamníku. Je to zároveň první život, se kterým se v zahradě Jakub setká, snad i symbol její paměti a předešlých obyvatel.

4.2 Kapitola 2.- První noc v Zahradě

Scénu uvede zahřmění hromu. Za okny prší, v místnosti je v prvním plánu slyšet pohyb Jakuba a kapání vody, která prosakuje děravou střechou. Jakub najde krabici se starým deníkem, když ji otvírá, ozve se druhý hrom. Vzhledem k bouři, která je za okny, to působí přirozeně, nahrom však navíc podtrhuje význam nálezu. To, že je deník neodmyslitelně spjat se zahradou, naznačí nastupující hudební motiv. Tomu ustupují ostatní atmosféry a zůstává jen šumění deště za okny a občasné, sotva slyšitelné kápnutí.

4.3 Kapitola 3.- Helena

Je ráno a pro Jakuba už není zahrada tím záhadným neznámým místem. Slyšíme zpěv ptáků a vítr ve stromech jen ševlí. Atmosféra je celkově přívětivá– Jakub se rozhodl zahradu zůtulnit.

Setkání se psem je předznamenáno zakrácáním sojky či podobného ptáka, pro Jakuba je to zároveň varování (ochrana). Jako reakce na něj se v dálce ve vesnici ozve zaštekání psa (jiného než Jakub zanedlouho potká).

Následuje útěk před psem a setkání s Helenou. Stejná sojka se ozve i u dvou důležitých bodů Jakubova a Helenina rozhovoru. Poprvé, když se Helena představí a podruhé v celku, když Helena odchází.

Jakub sedí sám v noční světnici a čte si v deníku o planetách. Z dálky se ozývají žáby, jsou však stylizované, někdo by v tom mohl slyšet i vesmírné pípání družic. Tato plocha je však na tak nízké úrovni, že rozhodně nikoho nevyruší. Kapitulu opět ukončuje hudební motiv.

4.4 Kapitola 4.- Benedikt

Je slunečné ráno. Ptáci zpívají a po úvodním slově uvaděče zaslechneme zvonek ovce. Ta se za chvíli objevuje v obraze přímo u Jakubovy postele. Jakmile se Jakub probudí, uslyšíme z venku i další zvonky. Pak se Jakub podívá z okna a uvidí skupinku ovcí, slyšíme je i zabečet, jednotlivé zvuky jsou tu divákovi předkládány postupně a zachovávají si tak gradaci. Co na tom, že ovce na krku žádné zvonečky nemají. Je to jejich light motiv, který má každý divák zažitý a tak zvuk funguje i bez patřičného obrazu. Od této chvíle je zvonění zvonců a bečení ovcí hlavním zvukovým motivem scény.

Přichází postava Benedikta. Ptáci jsou potlačeni. Opět je tu přítomné to záhadné hučení větru ve větvích přidává se dramatický tympán. Jen občas zacvrliká osamocený ptáček– v přesile ostatních ruchů ztracený, stejně jako Jakub v Benediktově stádě ovcí.

S odchodem Benedikta ustává i vítr. Jakub opravuje plot a zní hudební motiv zahrady, zatím nejoptimističtější. Jakub definitivně přijal zahradu za svou.

4.5 Kapitola 5.- Helenina matka

Jakub v zahradě pobývá již nějaký čas a ke zpěvu ptáků se přidalo cvrkání lučních koníků coby symbol plynutí času. Když Jakub vejde do světnice, kterou už si zabydlel a přijal za svůj nový domov, můžeme slyšet tlumené vrčení. Snad lednička, symbol domova, který každý podvědomě zná.

Atmosféra ve světnici je barvitá. Doléhají sem zvuky přírody a navíc je utvářena klepotem a

řukáním dřeva, které rozpohybují postavy svými pohyby. Když jde Helena předvést, že umí psát, chvíle napětí je vyplněna zabzučením mouchy. Ten se ozve i podruhé, když matka podává Jakobovi lahev vína k otevření, zde však značí spíše jistou nechuť. Zvenku se ozývá slepice, Helena jde za ní a uspí ji. Začíná hudební motiv zahrady, nyní lehce melancholický. Jakub na ni kouká, vzniká cit.

4.6 Kapitola 6.- Vosy

Pro tuto kapitolu je typický bzukot vos. Nejedná se však o jednolitou atmosféru. První záběr, zabzučení vosy, v detailu synchronní s obrazem. Následuje sekvence s Jakubem vylézajícím z vany, vosy jsou tu pouze v pozadí, až při detailním záběru na hnijící jablka se opět projeví na plno.

Dá se říci, že se zvukem je poctivě pracováno s ohledem na šířky záběrů. Jakub vejde do stodoly. Neví, kde je vosí hnízdo a tak není slyšet ani jejich bzukot, jen občas nějaká z vos proletí. Specifickým prvkem atmosféry se zde navíc stalo kukání kukačky. Mistr zvuku se mohl omezit pouze na standartní zpěv ptáků, doléhající z venku, a na průlety vos. Ale i zde nám je nabízen prvek, kterým je obohacena rozmanitost celého díla. Jak postava postupuje dále do stodoly, stoupá intenzita vos a atmosféra zvenčí ustupuje. Jakub objeví hnízdo a kouká na něj. Naplno se hluk vos projeví nikoli, když Jakub uvidí hnízdo, ale až v momentě, kdy je na hnízdo samostatný záběr. Je to další z příkladů Point of view– divák sleduje postavu z pohledu kamery, nikoli postavy samotné a tomu odpovídá i to, co a kdy slyší. Jakub bere vosí hnízdo do pytle a nese ho na tyči pryč. Zakřičí pták, snad koroptev („slepice“ od bažanta) a na Jakuba zezadu skočí Tereza– jeho milenka z města, o kterou nestojí (obtěžná jako vosy). Vosy se vyplaší, dvojice utíká do kůlny. V momentu, kdy si Jakub začne prohlížet Helenu a soustředit svoji pozornost více na ni než na okolí, vosy ustoupí do pozadí. Tentokrát je Point of view subjektivní, z pohledu postavy. Mimochodem na okamžik se opět ozve kukačka. Jakub se koncentruje na jednu věc, kouká...

Začnou se s Terezou milovat a atmosféry ustupují zcela do zadních plánů, slyšíme jen zvuky jejich pohybů a začíná hudební motiv. Nakonec Jakub Terezu odveze na zastávku autobusu, nechá ji tam a sám se vrátí zpět na zahradu. Tereza se dívá za odjíždějícím autem. Ozve se zakrácení havrana.

Osaměla.

Jakub najde podle deníku zakopanou láhev slivovice. Sám ji uprostřed zahrady otevře, napije se a rozhlíží se po zahradě. Zahrada je jeho společníkem v pití. Kamera dlouze švenkuje po korunách stromů a ve zvuku se ozývá přelet a křik ptáků. Z jednolité atmosféry nyní vystupují konkrétní motivy tak, jak je slyší Jakub, protože se na ně nyní víc soustředí. Nakonec i Jakub sám křičí odpověď zahradě.

4.7 Kapitola 7.- Mraveniště

Jakub opravuje střechu, Helena ho pozoruje, on si ji všimne a spadne ze žebříku. Helena kouká jestli se něco pohne, v obraze se nic neděje jen ptáček sám zazpívá, zdůrazní se tím statickostí tohoto celku. Helena hledá Jakuba, opět její subjektivní pohled, Jakub není na místě, kde měl ležet– zazpívání ptáčka. Helena je zmatená. Pták se ozve potřetí, Helena se ohlídne a vidí Jakuba– ptáček zpívá i v záběru na něj– pro tuto scénu byl Jakubovým light motivem.

Helena před Jakubem začne utíkat, ten ji chytí, začne dialog. Helena má podlitiny. „Ty mi udělala moje mama. Myslí si, že s tebou spávám” ozve se ten samý zvuk ptáka (sojka?), který se ozýval ve třetí kapitole, když se Helena představila a v dalších důležitých bodech jejich prvního setkání. Scéna končí tím, že společně vstupují bosky do mraveniště, opět se ozve „Helenin pták”, (Jakub Heleně důvěřuje a jde do mraveniště za ní). Dále nastupuje hudební motiv.

4.8 Kapitola 8.- Rousseau

Kapitola 8. začíná celkem na chalupu a ve zvuku slyšíme přelet proudového letadla– znak modernity a pokroku, o kterém bude v této kapitole řeč. Záhy se objevuje symbolická postava Rousseaua a stejně jako u Benedikta a jeho ovcí je celá tato scéna provázena dramatickým duněním tympanu a jestliže zvukový motiv pro Benedikta byly zvonky jeho ovcí, zde je to zpěv Rousseauových dětí.

Rousseau si vezme Jakubovo auto, nechá mu svou nepojízdnou kachnu a odjíždí. Vráti se přirozená atmosféra zahrady. Jakub kouká, co se to vlastně stalo. Ozývá se kukačka.

4.9 Kapitola 9.- Jakubův otec

Za Jakubem přichází jeho otec. Zvuk je klasicky budovaný, ozývá se kohout na znamení denní doby a snad i symbol konfliktu mezi dvěma muži (dva kohouti na jednom smetišti).

Při cestě autem jsou celky v lese ozvláštněny klepáním datla nebo skřípáním stromů. Když otec převezme poprvé v životě řízení vozu, začne hrát hudba, která se o chvíli později v další scéně změní na hudbu diegetickou, hraje v jukeboxu v motorestu, kde postavy večerí. Zároveň je to jedinkrát v celém filmu, kdy uslyšíme jiný typ hudby, než je průvodní smyčcové téma. Hudba zde

však plní především příběhotvornou linku a hraje „pro postavy“, nikoli pro diváka. Takže vše působí zcela přirozeně. Také bychom mohli usoudit, že smyčce patří zahradě, domovu, a podivnému světu, který kolem nich existuje. Toto je jediná scéna, která se odehrává v „reálném“ světě a prostředí. Vše končí v noci před motorestem, v pozadí hučí dálnice a zvukovou tečku udělá jediné konkrétní projíždějící auto.

4.10 Kapitola 10.- Tereza

Práce se zvukem je zde naprosto klasická a poctivě ilustruje děj. Mám– li vyzvednout kvality, hned v úvodu vidíme krásný příklad rozdílu v charakteru zvuku v celku (Jakub a Helena na stromě) a v detailu (Helenina výpověď pod stromem).

Atmosféra ani zde není jednolitá, mění se dle děje v obraze, tu jen zpívají ptáci, jinde se přidá bzučení včel či vos, povšimněme si především nepatrné změny v atmosféře, kdy Jakuba bolí zraněná ruka a pak, když ho Helena začne léčit. Zde, coby poprvé v tomto filmu, je tu použit jiný než reálný poměr zvuku k obrazu a to tehdy, když se Helena miluje s Jakubem. Oba jsou zabaleni do plachty a ačkoli je záběr na konci scény poměrně široký celek, slyšíme Helenu i když nezřetelně zašeptat. Reálně bychom z takové vzdálenosti asi nic neslyšeli, ale zde šeptání umocňuje pocit intimity. Ale pozor, je přimícháno opravdu jen velmi decentně a až v závěru scény.

Následuje scéna, ve které Helena s Jakubem ve světnici společně pečou chleba. Slyšíme praskání pece (rodinného krbu), celá scéna a atmosféra vyvolávají pocit domova a bezpečí. To je však přerušeno příjezdem Terezy a jejího manžela. Tentokrát atmosféra z venku do chalupy takřka vůbec nedoléhá, a tak je při změně postavení kamery (interiér, exteriér) slyšet výrazná změna, což dramaturgicky zcela odpovídá rozdělení Tereza/Helena coby dvě různé ženy, dvě různá prostředí. Tereza sebou přivezla i děti, kamera se jimi zbytečně nezabývá, zůstávají jen jako prvek atmosféry, slyšíme, že pobíhají kolem a hrají si a divákovi je tak neustále kladena na mysl jejich přítomnost, aniž by na ně režisér musel plýtvat záběry. Jakub Terezu zapře, ta odchází, auto, do kterého chce nastoupit, začne houkat– totální neúspěch její cesty. Když manžel odchází, pronese větu: „Pěkná zahrada, hodí vám to tak dvacet litrů slivovice“. To ho charakterizuje jako pragmatika, který je se vším hned vyřízený. V těchto slovech se zrcadlí i jeho vztah k manželce– pěkná žena, o děti se mi postará, nevěra je vyvrácena, dál to neřeším.

Když se Jakub vrátí do světnice, je Helena pryč. Taktéž není slyšet praskání ohně, slyšíme jen vítr v otevřeném okně a šustění listů knížky, kterou průvan listuje. Samota.

4.11 Kapitola 11.- Widgedstein

Třetí symbolická postava, opět zvuk tympán. Vše postaveno spíše na dialogu. První výpověď Widgedsteina je přesně o tom, co se stalo Jakobovi. Jestliže předchozí dvě postavy byly pro Jakuba filozofií, podle které se následně choval, Widgestein rekapituluje veškeré jeho dosavadní počínání. Podmínky, které si Jakub určí při prodeji stromu, jsou ve skutečnosti podmínky lásky, které vyžaduje Helena. Můžeš mě vlastnit, ale nesmíš si na mě dělat nárok a přikazovat mi.

Widgenstein nemá svůj vlastní zvukový motiv (zvonce ovčí, zpěv dětí) právě proto, že nepřináší nové pohledy, ale shrnuje stav věcí stávajících, za jeho motiv bychom tedy mohli považovat samotnou atmosféru zahrady. Jako jediný taky Jakuba nijak neatakuje (mytí nohou, výměna auta), nýbrž se o něj stará a pomáhá mu.

4.12 Kapitola 12.- Helenin dům

Jestliže jsme u Jakuba a Heleny slyšeli příjemné praskání ohně, nyní, když jde Jakub do domu Heleniny matky, je atmosféra vyplněna tekoucí vodou a kapáním– pravý opak bezpečí a tepla domova. Jakoby za okny přšelo, ale Jakub mokrý není. Zvuk tu zastává pouze dramatickou funkci, neilustruje. Přesto si myslím, že vzhledem k tomu, že je vše podpořeno zamračeným počasím, se nenajde divák, který by se nad tímto pozastavil.

Voda a chlad jsou symboly této kapitoly. Začíná podzim, listí opadalo, již neslyšíme ptáky, jen vítr. Občas se ozve osamocení pes, kohout nebo ovce v pozadí. V interiéru domu slyšíme odtikávat hodiny a Helena mlčí. Když se probudí z apatie, začne opět praskat oheň, je zachráněna.

4.13 Kapitola 13.- Podzim

Atmosféra je podzimní, slyšíme vítr a vrány jako přirozenou součást zvukového pozadí. Helena přemlouvá Jakuba aby zůstal. Mělo by dojít k rozhodnutí, jak bude jejich vztah pokračovat- ve vesnici začal odbíjet zvon.

Na scénu přichází starý Jakubův otec, slyšíme vrzání větví. Ve zvuku jim jakoby nad hlavami táhnou ptáci. Odlétají do teplých krajín, stejně tak by se měl i Jakub vrátit na zimu do města.

Při scéně u večeře je hlavním prvkem zvukového pozadí vařící se voda na plotně a stejně tak vše i rozhodnutí, které během celé situace visí ve vzduchu. Zůstane Jakub či se vrátí. Bublání vody slyšíme i v momentě, kdy Jakub odejde za otcem do vedlejší místnosti. Až poté, co otec přizná, co ho štvě: „nechal jsi mě ve městě samotného“, se přestane voda vařit. Jen v dálce za okny štěká osamělý pes (Jakubův otec). Přijde Helena a ulehá do postele.

Otec: „Jdi si za ni lehnout“

Jakub: „Nie treba.“

a usedá za otcem. Pes utichl a začíná optimistický hudební motiv. Otec si Helenu, jako správný krejčí, přeměří a smíření je dokonáno...

Analýza filmu Days of Heaven– Nebeské dny, 1978

režie: Terrence Malic

Jestliže je film Zahrada ukázkou vynikající zvukové dramaturgie a zvuk v něm výrazně přispívá k vyprávění, při rozboru filmu Days of Heaven bych se rád zaměřil především na technickou stránku věci. Film vznikl roku 1978 a odehrává se na obilných pláních amerického středozápadu před druhou světovou válkou. Film je starý již více než třicet let, avšak troufám si říct, že jeho zvuk by v dnešní době nebyl o mnoho lepší. Zcela určitě by bylo využito mnohem více kanálů a některé zvuky by měly jinou barvu. Zvuková dramaturgie i používání různých filtrů a efektů by však pravděpodobně bylo dosti podobné. Základní poučka je stále stejná:

Věcně i esteticky správný poměr hlasitosti jednotlivých zvuků a správná zvuková perspektiva.

Úvod:

Film začíná sekvencí dobových fotografií, která má vyvolat emoce a vtáhnout diváka do doby a především nálady, ve které se film bude odehrávat. Jako zvukový doprovod zde slouží pouze hudba Enriqua Morriconeho, jíž je nechán plný prostor. Divák je jí kolébán a pomalu se propadá do křesla a tmy kinosálu.

První scéna se odehrává v extrémně hlučném prostředí slévárny. Přejít z prakticky statických fotografií do dynamického prostředí továrny a z tiché uklidňující hudby končící v tichu úplném rovnou do hluku strojů a rachotu tavícího se železa, by bylo pro diváka příliš velkým šokem. Ten by byl žádoucí v jiném žánru, například hororu či akčním filmu, ne však zde.

Střih volí dva přechodové záběry. Jsou jimi prakticky anonymní velký celek před továrnou s přecházející postavou a celek s postavami žen, které se již dají identifikovat, jedna z nich bude hlavní hrdinka. Poté následuje polodetail hlavní postavy, který odkryje továrnu.

Zvuk zde pracuje podobně. Ve velkém celku nechá zaznít jen tichou atmosféru, prakticky bez jakýchkoli konkrétních zvuků– **filmové ticho**. V následujícím celku je již atmosféra konkrétnější a vystupují z ní i jednotlivé ruchy typické pro dané prostředí. V obraze je dominantní tekoucí voda a tak je její proud nejkonkrétnějším zvukem, ruchy pohybujících se žen jsou mnohem slabší. V tomto záběru také poprvé uvidíme hlavní hrdinku– čelem ke kameře. Celková hladina zvuku je však již výrazně vyšší, než v předchozím obraze. S dalším záběrem doslova udeří

agresivní hluk továrny. Začíná na detailu obličeje hlavního hrdiny.

Tekoucí voda, její klid a rozvážnost, zdánlivá podmaněnost svým tokem a zároveň síla si v průběhu času volit vlastní cestu, která může být zásahem zvenčí opět vrácena a směřována– to je zároveň definice, **light motiv** hrdinky. Naproti tomu je impulzivita, oheň a jistá agrese, patřící hlavnímu hrdinovi.

Technicky se jedná především o to diváka připravit na hlučnou továrnu. Tato příprava však není určená jen triádou po sobě jdoucích záběrů, ale dochází k tomu mnohem dříve a to během úvodní skladby. Divák již dynamický vrchol hlasitosti zná díky úvodní hudbě. Ta, ačkoli je jemná a ve své podstatě tichá, v určitých pasážích dosahuje takřka maximální hlasitosti a tak je divák na tuto hladinu již připraven a náhlý hluk pro něj je výrazným podnětem, ale zároveň jej nevytrhává ze židle.

V tomto hluku probíhá krátký dialog. Není však pro samé rány a syčení slyšet. Divák musí být uveden do jeho obsahu, tak zazní alespoň pár prvních slov, aby bylo jasné, o co jde. Všimněme si kdy jsou slova slyšet. Je to pokaždé, kdy je herec mimo obraz, za kamerou, ale zároveň blízko ní a divák nemá možnost odezírat z jeho mimiky. A dále v případě, kdy je zabírán ve velkém detailu. Ostatní slova jsou patrná jen z pohybu úst a nonverbálních projevů. Je zde tedy plně uplatněno pravidlo kamera– ucho a reálná **zvuková perspektiva**.

Poté, co nastoupí hlas vypravěčky příběhu, úroveň všech ruchů ustupuje do pozadí, čímž je zajištěna její plná srozumitelnost.

Ačkoli následující střih na dívku vázající bílé květiny vypadá jako z naprosto jiného prostředí, **jednota místa** zůstává zachována díky atmosféře oceláren, která je stále v pozadí. Poté, co se přesuneme do příbytku hlavních hrdinů, průmyslová atmosféra trvá a navíc přibude několik zvukových motivů. Pláč dítěte značící problémy a projíždějící vlak, jenž předznamenává cestu a následující scénu. Tyto dva ruchy ustupují do pozadí, jakmile se začne rozvíjet dialog. Poté opět přichází vyprávění a funkci atmosféry přebírá hudba. V následujícím záběru ještě slyšíme kroky běžících postav, v následujícím je však již vše ponecháno na hudbě a vypravěčce. Ticho zde také akcentuje předěl a dělá tečku za prologem filmu. V následující scéně vidíme střechu vlaku plnou lidí. Lidé si povídají, ale je slyšet pouze hluk lokomotivy. Toto ne zcela odpovídá realitě, lidé by pravděpodobně byli slyšet, lokomotiva je od nich hodně daleko nato, aby je přehlušila. V tomto případě by otrocky kopírovat realitu mohlo být i na škodu. Jedná se o předělovou pasáž s hudbou a **voiceoverem**, které tu mají hlavní místo. Hlasy lidí by v tomto případě mohly vyrušovat a zbytečně

od vyprávění odvádět pozornost. Naproti tomu hluk mašiny je rytmický a v podstatě s hudbou kooperuje. Proto je také slyšet jen ona a ne přejíždění kol vagónů přes koleje, což by v tomto postavení kamery bylo logičtější. Tento zvuk se projeví až při záběru na vlak z boku. Zvuk lokomotivy odjíždí společně s ní mimo záběr a slyšitelnost. Agresivnější zvuk kol na kolejích však plně nastupuje až poté, co ustane vyprávění. Ozvou se i lidé. I náhlá změna v atmosféře by odvedla pozornost, proto není ani nijak zvlášť dbáno na reálnou zvukovou perspektivu, dokud monolog neskončí. Mistr zvuku zde dal přednost jednodlosti. Celý záběr zakončí zahoukání vlaku a nastupuje opět vyprávění.

Hned v prvních několika minutách jsme tedy narazili prakticky na všechny základní zvukařské „triky“.

5.1 Filmové ticho– neznamena, že zvuk není přítomen. Stejně jako v realitě, ani ve filmu by absolutní ticho nemělo být. Za filmové ticho většinou považujeme atmosféru se slabou intenzitou, někdy až na hranici slyšitelnosti a bez konkrétních zvuků, které by mohl divák identifikovat či přiřadit ke konkrétnímu zdroji v obraze. Taková atmosféra má většinou podobu šumu, který je ale pro každé místo specifický. Jiné filmové ticho by bylo v lese (šumění listí), jiné ve městě (hukot dopravy, ne však konkrétní přejezdy aut) a jiné ticho v místnosti (může to být třeba sotva slyšitelné vrčení zářivky, lednice či potlačená atmosféra zvenku). Naprostá nepřítomnost zvuku v obraze se nazývá '**technické ticho**' a ve většině případů působí jako chyba. Rozdíl mezi filmovým a technickým tichem se dá přirovnat k rozdílu mezi naprosto statickým záběrem a fotografií. Ačkoli ani na jednom z nich není patrný pohyb, rozdíl poznáme na první pohled.

Samozřejmě, že použití technického ticha je za určitých podmínek možné, ale spíše jako efekt. Takto je například použito ve filmu *Zachraňte vojína Rayena* ve scéně, kdy vybuchne granát v bezprostřední blízkosti vojáka, z jehož pohledu je scéna vyprávěna. Divákovi je přiblížen šok, který hrdina právě prožil. Toto ticho je tu však jen na krátkou dobu a brzy se do něj zase přidají ostatní ruchy.

5.2 Light motiv- opakující se motiv spojený s postavou či místem. Light motivem může být prakticky cokoli. Záběr, herecká akce, věta, melodie či zvuk. Ve filmu *Nebeské dny* jsou především zvukové light motivy. Voda se zde objevuje několikrát a vždy má pro postavy fatální význam, stejně jako postava, se kterou je spojena. Voda je především symbolická. Kdybych však měl vybrat nejtypičtější použití light motivu v tomto díle, byl by jím určitě motiv místa a to otáčející se vrtule na farmářově vile, kterou uslyšíme prakticky vždy, když k ní kamera zabloudí.

5.3 Zvuková perspektiva– jedná se o technickou záležitost, která zaručuje reálný dojem ze slyšeného. Zvuk se šíří pomocí vln a na to má vliv prostředí, ve kterém se pohybuje a také vzdálenost od posluchače. Zjednodušeně lze říct, že čím je zdroj zvuku blíže posluchači (kameře) tím je zvuk konkrétnější a plnější. S rostoucí vzdáleností klesá nejen jeho hlasitost, ale mění se i frekvenční charakteristika dle fyzikálních zákonů o šíření vln. Je-li zvuk kontaktní, je správná perspektiva otázkou správného odsnímání.

Vzniká-li postprodukčně, používá se především ekvalizér na úpravu frekvence a různé reverb procesory kvůli dozvuku a prostoru.

5.4 Voiceover– Komentář. Komentář je hlas mimo obraz. V dramatické tvorbě se nemusí přímo vztahovat k obrazu. Může jen děj posouvat, vyprávět o tom, co se stalo nebo děje, nebo dávat informace o tom, co z obrazu není zcela zřejmé. Měli bychom se však vyvarovat zdvojování. Voiceover by měl děj posouvat a ne divákovi opakovat to, co divák sám vidí. U dokumentu či vzdělávacích filmů pomáhá vysvětlovat situace, které by ze samotného obrazu nebyly jasné, popřípadě je primárním zdrojem informací a obraz je spíše jeho doplňkem. U komentáře se dbá především na estetickou kvalitu hlasu. Měl by být plný, čistý a zřetelný, bez zvukové perspektivy.

Komentář může být **subjektivní**– někdo vypráví (případ filmu Nebeské dny), v dokumentu pak nejrůznější průvodci a komentátoři.

či **objektivní**– citově nezabarvený profesionální hlas především vzdělávací a instruktážní filmy.

Vraťme se zpět k filmu.

Po montáži s voiceoverem se nacházíme opět v reálném ději a u reálného zvukového podání. Voiceover ještě doznívá. Poprvé se reálný zvuk ozve s detailním záběrem na předáka dělníků, který vykřikuje, kdo je potřeba. S reálným hlasem přichází i plně reálná atmosféra místa, vše ale hned ustoupí v následujícím celkovém záběru a voiceover dokončí myšlenku. Divák nezaznamená prakticky nic zvláštního, protože v celku, ačkoli jsou ruchy značně potlačené, v podstatě nevidí žádný jejich konkrétní zdroj. Jsou prostě přítomné a nikdo neřeší odkud vychází, soustředíme se na voiceover. Kdyby však chyběl zvuk v předcházejícím detailu a předák by nebyl slyšet, působilo by vše nepřírozně. Chceme-li potlačovat ruchy, je to vždy lepší dělat v celkových záběrech, které diváka víc odosobňují. V detailech to není vhodné, protože se divák cítí být obrazu blíže a tudíž i očekává plné vyznění. Následná scéna je plná pohybu tudíž i ruchů, slyšíme lidi, vlak, stroje...

Zklidnění se dočkáme opět v dlouhém celku, ve kterém přijíždí kolona dělníků na farmu. Všimněme si, jak zde zvuk opět pracuje s perspektivou a taky s **panoramou** a především s divákovou pozorností. První, co vidíme, a na co se divák soustředí, je kolona vozidel a koňských povozů. Ve zvuku se ozývají postupně tak jak přijíždí do obrazu. V realitě by pravděpodobně automobil přehlušil vše ostatní, ale zde, jakmile jeho dominantní místo v kompozici přebere koňský povoz, stává se i jeho zvuk hlavním motivem scény. Divák si postupně prohlíží jednotlivá vozidla a postupně je mu prezentován i jejich zvuk. Kamera poté švenkuje na velký celek s pláněmi a zapadajícím sluncem. Divákova pozornost opouští karavanu a zaměřuje se spíše na přírodní scenérii a tak i mistr zvuku nechal zmizet zvuk kol a motorů do pozadí a zvýraznil především přírodní elementy (cvrčci, vítr). Zvuk a jeho perspektiva se tedy mění, ačkoli kamera (posluchač) zůstává prakticky na jednom místě.

Dostali jsme se na farmu. Celou scénu provází cvrkání cvrčků, ale každý jednotlivý záběr má určitý zvukový detail, který ho odliší od ostatních, ať je to rotující vrtule u vily, kejhání hus u dělnických obydlí či plácání ocasů stojících buvolů.

Jestliže jsou cvrčci typičtí pro toto prostředí, nespokojí se zvuk pouze s jednou nahranou stopou, ale ta se mění vždy, když se dostaneme do jiného místa či doby a opět se snaží mít v každém obraze svůj typický prvek. Následuje montáž s hudbou, pod kterou žádná atmosféra není, ozývají s pouze **zvukové detaily**, nosná je muzika.

Po hudebním předělu a montáži „ze života na farmě“ jsme se posunuli v čase a začíná sklizeň. Nad poli teď přebírá vládu člověk, a tak dosud jemný cvrkot nahradil zvuk sekaček, který cvrkání dost připomíná, ale je mnohem hlasitější a agresivnější. Poté je to zvuk motorů a lidí. Ve scéně, kdy se hlavní hrdina popere aby chránil svoji čest, slyšíme poryvy větru, ačkoli se v obraze nehne ani stéblo. Opět tu mají především dramaturgickou funkci a zaposloucháme-li se do nich pozorněji, zjistíme, že v podstatě animují emoce postav. Když na sebe před rvačkou tiše koukají, vítr jen slabě zafouká, v momentě, kdy se hrdina rozběhne na protivníka, ozve se silný poryv.

5.5 Panorama– tento pojem se objevuje s příchodem stereofonního zvuku. Jde o to rozdělit jednotlivé zvuky do pravého či levého reproduktoru tak, jak jsou jejich zdroje rozloženy na plátně. Zvuky, co jsou v centru kompozice, se ozývají z obou reproduktorů a tak, jak se jejich zdroje pohybují ke krajům plátna, postupně se i jejich zvuk ozývá více z pravého či levého reproduktoru. Nejde o to rozdělit zvuk definitivně do prava či doleva, to se dělá pouze v případech, kdy je zdroj mimo obraz. Panorama je spíš volba poměru intenzity zvuku, vycházejícího z jednotlivých

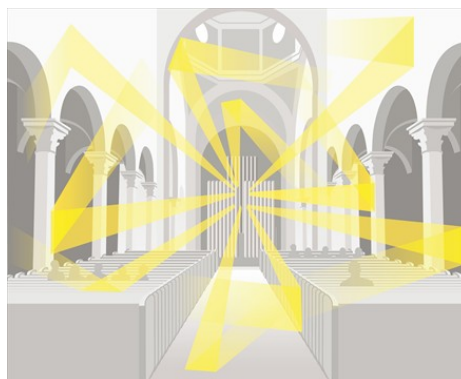
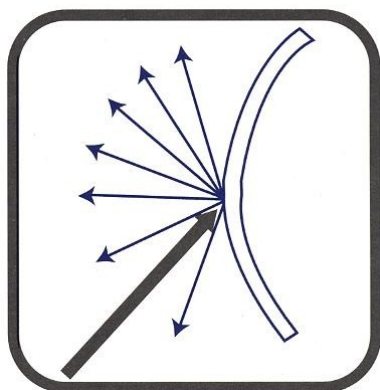
reproduktorů. Má-li pohyb zvuku prostorem působit věrohodně, nestačí ho pouze posouvat zprava doleva, ale musí se na něj uplatnit i ostatní pravidla zvukové perspektivy. Změna **intenzity**, **frekvenční charakteristiky** a **dozvuku**.

Druhá a lepší možnost jak mít zvuky správně prostorově rozdělené, je jejich přímé nahrání za pomoci některé ze stereofonních technik (o nich více v mé bakalářské práci).

Intenzita– hlasitosti

5.6 Frekvenční charakteristika– s rostoucí vzdáleností se určité frekvence stávají méně zřetelnými. Mízí hluboké tóny, které se sice díky tomu, že mají dlouhou vlnovou délku, lépe šíří prostorem na velké vzdálenosti a lépe se odráží a ohýbají, ale aby tomu tak bylo, musí mít dostatečnou intenzitu (např hluk motoru) a musí být opravdu hluboké. U lidského hlasu tedy nízké tóny se vzrůstající vzdáleností zanikají. Naopak čím vyšší tón, tím je jeho přímé šíření lepší, ale hůř se odráží a ohýbá. Tudíž v exteriéru slyšíme spíše střední a vyšší tóny– mají-li k nám přímou cestu. Kdyby byl zdroj zvuku za překázkou nebo v opravdu velké vzdálenosti, uslyšíme jen basy (budou-li dostatečně intenzivní).

5.7 Dozvuk– Zvuk se šíří pomocí vln, každá vlna v každém bodě svého působení vyvolává další vlnění, které se dál šíří. V uzavřeném prostoru jsou to především odrazy od stěn. V exteriéru dozvuk patrný především na větší vzdálenosti. Příkladem může být třeba hrom. Samotný hrom je důsledkem prudkého rozpínání vzduchu, v místě kde udeřil blesk. Jde tedy o krátký intenzivní zvuk, můžeme si ho představit jako tlesknutí. S tím, jak se jeho vlny šíří prostorem, vnikají další a další vlny šířící se dál z místa svého vzniku. V důsledku toho hrom budí dojem, že zní z celé oblohy a po dlouhý čas. Jsou to však jen zvukové vlny vznikající v jeho důsledku. Samotný hrom, respektive jeho počátek, podnět k jeho šíření, trvá jen zlomek sekundy.



O0br3.1: každý bod zvukové vlny vyvolává další šíření zvukových vln

Obr3.2 Odrazy zvukových vln

5.9 Zvukový detail - je konkrétní zvuk, který dominuje záběru. Bývá krátký a konkrétní. Je to takový zvuk, který nás v záběru zaujme nejvíce.

Zpět k filmu.

Následuje scéna, důležitá pro posun děje. Je uvedena montáží začínající záběrem na koupající se bezstarostné lidi. Ovšem podprahově je důležitá právě voda, která uvozuje změny. Slyšíme především její šplouchání hluk lidí je nekonkrétní a spíše upozaděný, jediné, co je konkrétně slyšet je smích hlavních postav, bezstarostně si hrajících mimo rybník. Kamera se zdvihá, zaměřuje se na vilu a atmosféra ustupuje hudbě. Ačkoli se v následující scéně ocitáme přímo u vily, není slyšet otáčející se vrtule. Je to kvůli tomu, že scéna je zabírána z **Point of view** hlavního hrdiny. Zvuk vrtule je ale light motiv farmáře a jeho vily. Hlavní postava se soustředí na rozhovor, který tajně poslouchá, není tedy nutné divákovy servírovat nic navíc.

Děj se pomalu začíná stáčet k postavám, lidem a jejich konfliktům. Další scéna je uvozena sklizní pomocí parních kombajnů. Jejich hluk už se ani v náznaku nepodobá ničemu přírodnímu. Hřmí a duní a válčují pole před sebou, stejně jako city začnou brzy válcovat hlavní postavy. Celkům začne dominovat především vítr a prázdnota. Přírodní zvuky (cvrčci, ptáci) budou slyšet stále méně.

S kombajny taky přichází motiv ohně, a především agresivní industriální hluk, který máme od začátku filmu podvědomě spojen s hlavním hrdinou. Ten se brzy opět ujme iniciativy a jeho rady a činy budou hybateli následující události.

Ve scéně, kdy se farmář ptá Abby, zda odejde z farmy, slyšíme do doby, kdy se rozhovor týká cestování, projíždějící povoz. V momentě, kdy se stočí k tomu aby na farmě zůstala, se opět projeví cvrčci (farma, pláň), a v momentě kdy emocionálně rozhozená Abby odchází za svým milencem, přebírá hlavní zvukovou plochu poryv větru. Ukázka krásné práce se **zvukovými symboly**.

Další scéna je pro děj stěžejní. Je brána z **úhlu pohledu** hlavní hrdinky a celá se odehrává ve

vodě. Rozhoduje se zde, co dál se vzájemnými vztahy hrdinů. V momentě, kdy se mluví o farmářově osamělosti, ozývá se v atmosféře zpěv samotného ptáčka. Poté, co se změní téma, je už zpěv ptáků konzistentní a nevystupuje. Pro scénu je typické šplouchání vody, ve které se hrdinové pohybují, a je zakončena detailem vyder nořících se pod hladinu. Stejně tak se bude muset schovat láska, která je mezi hrdiny.

Scéna, ve které hrdinka řekne farmáři, že zůstává, se celá odehrává na pozadí oslavy konce sklizně, ale především na pozadí velkých ohňů. Nebylo to její rozhodnutí, ale rozhodnutí jejího milence.

5. 10 Zvukový symbol– Použití zvuku tak, že může značit více než jen konkrétní svůj zdroj. Pracujeme s nimi tak, aby podvědomě vyvolávaly emoce, neměly by však vyčnívat a být evidentní a prvoplánové. Chceme-li najít ekvivalentní pojem v obraze, může to být například barva kostýmů, plakát visící na stěně v pozadí, či samotné svícení scény (intimní/ ostré). O ničem z toho divák prakticky nemá přemýšlet, symboly by na něj měly působit jako přirozená součást filmu. Má-li být však dílo komplexní, měli by tvůrci této práci věnovat značnou pozornost, neboť je to jedna z podstatných složek filmové řeči.

5.11 Point of view, úhel pohledu- určuje, kdo je vypravěč scény, či pocity a motivace jsou obrazem, zvukem a záběrováním ve scéně prezentovány.

Od této chvíle se hrdina stává pasivním. Tato část filmu je uvedena triádou záběrů. Ona pere prádlo, značí to v podstatě její poslušnost a přilnutí k novému domovu, navíc je zde zase spojení s vodou, jejím elementem. On otvírá syčící kotel parního kombajnu, jeho ohniště je vyhaslé, od nynějška bude hrdina pasivním pozorovatelem dění.

Farmář stojí na terase své vily, za ním slyšíme a vidíme otáčející se vrtuli– převzal aktivitu. Zvuk točící se vrtule nás bude provázet celou následující částí filmu jako light motiv farmáře, nyní dominantní postavy, a zároveň místa- z planin jsme se přesunuly do vily. Zároveň se postavy „civilizují“, zvuky živé přírody jdou do pozadí, nadále budeme slyšet spíše elementy. Atmosféra celkově se od této chvíle stává chladnější a jsou-li slyšet „živé“ zvuky, jsou jen jako doplněk a nebo ve scénách, kdy je hrdinka samotná s farmářem a začíná se do něj zamilovávat.

Například ve scéně se svatbou. Během romantického obřadu ptáci naplno zpívají, při odchodu, kdy se nevěsta obrací za svým bývalým milencem a je mu odváděna do farmářova domu,

je slyšet už jen poryvy větru ve větvích.

Farmář odjíždí se svou novou ženou na líbánky. Hrdina zůstává sám v domě. Prochází domem a krom jeho tichých kroků a hudebního doprovodu zde není prakticky žádná atmosféra ani ruch. Hrdina je v přepychu po kterém toužil, ale není vnitřně naplněn. Nepřítomnost zvuků koresponduje s jeho prázdnotou.

Scéna farmáře a jeho ženy začíná opět u vody (hrdinka a její Point of view). Je to vodopád– hrdinka a její psychika je nyní rozvinutá, je svým způsobem šťastná– voda proudí. Zvuková stopa je postavena především na hudbě. Ta je ale optimistická, a podkreslená zvuky z živé přírody. Většina děje v této montáži se opět vždy nějakým způsobem týká vody– stejně jako osudy všech postav jsou teď ovlivňovány hrdinkou a vázány na ni. Sekvence ze života na farmě je zakončena pohledem farmáře, který začíná něco tušit a žárlit, následuje detail vrtule. Její zvuk „rozsekává“ pohodu a dělá tečku za sekvencí.

Následuje záletnická epizoda. Hrdinka utíká nad ránem z vily se svým milencem. Ve zvuku slyšíme hluk vrtule, jako odkaz na spícího manžela, střih nás ujistí o ilegálnosti situace záběrem na „pozorujícího“ strašáka v polích a vlka, který se kolem potuluje. Vlk zašteká (ačkoli vlci ve skutečnosti neštěkají, jen vyjí) a odbíhá jakoby zpět k vile– jejich tajemství bude brzy odhaleno. Pro tuto scénu je jako atmosféra zvolený opět výrazný cvrkot, jako symbol návratu na začátek filmu, kdy v polích měli hrdinové jen jeden druhého a přírodu kolem sebe. Další dominantní prvek je zde opět tekoucí voda, hrdinka je stále zamilovaná do původního partnera. Ve vodě je na závěr symbolicky utopena křišťálová sklenice– farmář. Jednak se ztrácí v lásce ke své manželce a ona, voda, ho topí, odmítá a nakonec způsobí jeho zkázu.

Ale hrdinka je do farmáře přeci jen svým způsobem zamilovaná. Následující sekvence ukazuje, jak se má na farmě dobře a že má výčitky vůči farmářovi. Vše je podbarvováno především melodramatickou hudbou a ponecháno spíše v tichu. V sekvenci je také projíždějící vlak– je to posel z jiného světa a také ohnivý element, který farmou projíždí, nezůstává na ní, hrdina si poprvé uvědomuje, že by měl farmáře a jeho ženu, svou milenku opustit. Vše končí záběrem na vodní plochu bičovanou větrem.

Farmářovo zdraví je stabilní a farmář nevypadá, že by měl brzy umřít. Farmářův element je totiž země, kterou žena– voda zúrodnila. Hrdina, symbolizovaný ohněm, chápe, že by měl odejít. Protiklady se sice přitahují, ale jejich společná koexistence často končí tragédií. Zbývá nám tu ještě děvče– vypravěčka, jejím elementem tedy nutně musí být vzduch. Vítr je nade vším, komentuje

emoce, dění, rozdmýchává oheň, čeří a přátelí se s vodou a existuje díky zemi, nad níž se může prohánět a využívat ji ke svým hrám. Všimněme si také, že děvče v průběhu děje nejenže hraje roli vypravěče povýšeného nad ostatní postavy, ale také často svými otázkami glosuje dění mezi nimi. „Máš bratra?“ „Proč to děláš?“ apod. Ačkoli jsou to na první pohled nevinné dětské otázky, často vyřčené v rámci hry, poukazují na to, co si myslí samotné postavy. Stejně tak, jako když děvče hodí po hrdinovi jídlo, při společném „rodinném“ obědě v altánku. Vyjadřuje tím touhu farmáře a v té době asi už i jeho manželky- jsi tu navíc, pomalu začínáš být nežádoucí. Na první pohled to však vypadá jako nevinná hra.

Farmář jde s hrdinou na lov. Už to mezi nimi trochu jiskří, avšak ani jeden z nich to nepřiznává. Hrdina už uvažuje o tom, že farmáře zabije, ale neudělá to. Ví, že by to k ničemu nevedlo. Ocitl se v situaci, kdy už opravdu nic nezmůže. Po lovu spolu u vily šhubají ulovené bažanty. Nad celou scénou dominuje zvuk otáčející se vrtule, stejně jako je nyní dominantní postavení farmáře nad Billem. V momentě, kdy se už schyluje k tomu, že si to Bill s farmářem vyříká, protne scénu hluk dvou přilétajících letadel. To jejich rozhovor přeruší a situace zůstane opět nevyřešená. Práce se zvukem, ačkoli to diváka ani nenapadne, tu opět v zájmu gradace a dramaturgie scény ne zcela odpovídá realitě. Letadla letící nad planinou bez kopců a jiných překážek by byla slyšet již mnohem dřív a jejich rachot by se pomalu přibližoval. Zde se však ozvou náhle, prakticky až tehdy, kdy se objeví v obraze a tím je dosaženo žádoucího dramaturgického účinku.

Na farmu přiletěl cirkus a trochu oddálil krizi. Sekvence jeho působení je celá podbarvena vnitroobrazovou hudbou, kterou na začátku pouští herci ke svému vystoupení. Běžně se tento postup uplatňuje tak, že sekvence začne vnitroobrazovou hudbou, která při následujících obrazech přechází v filmovou. Zde ovšem zůstává ve své upravené podobě (zvuková perspektiva, jistá „nekvalita“ způsobená tím, že je pouštěná z gramofonu). Tím víc na diváka následující obrazy působí jako součást divadelního představení, které herci po celý čas své návštěvy hrají. Stejně tak hrály až doposud postavy divadlo na sebe navzájem.

V tomto představení jsou ovšem konečně naplno ukázány reálné emoce, které postavy prožívají. V podstatě by se tato pasáž dala označit za jakýsi film ve filmu, ve kterém je divákovi rekapitulováno a poprvé bez obalu předkládáno, co si postavy myslí, aniž by byly pod vlivem společenských konvencí (Bill a Abby flirtující v altánku, farmář vztekale shazující léky). Sekvenci opět ukončuje komentář „ďábel byl u nás na farmě“, který vše zrekapituluje a jako obrazová tečka je použit záběr na tři pávy sedící na zábradlí vily.

Po tomto „divadélku“, si postavy ve dvou krátkých scénách v podstatě vše vyříkají a přiznají a Bill odlétá z farmy. Voiceover to potvrdí „Milovala farmáře“.

Následuje sekvence „život na farmě bez Billa“. Abby a farmář jsou spolu šťastní, žijí si svůj sen bez problémů, izolovaní od reálného světa. Celá pasáž je doprovázena pouze hudbou, je prakticky bez ruchů. Je v podstatě snová. Ruchy se ozvou jen asi na třech místech a to buď v detailním záběru (farmář přičichne k pšenici) a nebo tam, kde jim hudba dá svou dynamikou prostor (racci). Vše končí stylizovaným časosběrným záběrem na klíčící zrnko pšenice, hudba odchází do ticha, pohled na lán obilí, začíná nová sezona. Ticho, zklidnění. Další sekvenci odstartuje nový kytarový, dělnický motiv, spolu se zapískáním a ruchem jedoucího vlaku.

Bill se vrací. Celá sekvence jeho návratu je opět vystavěna na hudbě. Nejsou prakticky přítomné ruchy ani atmosféry. Sekvence totiž zobrazuje především emoce postav, vše ostatní, co se děje na scéně, je vedlejší a tudíž na to není nutné upozorňovat, právě naopak.

Zvuk se zase vrátí až v závěru, kdy se opravdu něco děje. Farmář pozoruje Abby a Billa jak se obejmou. Mělo to být rozloučení, ale farmář to tak nechápe. Scéna je podbarvena „farmářovým“ zvukem vrtule. Lze na ní opět prezentovat práci s velikostí zvukových záběrů, která se zde nedrží obrazu ale postav:

VC: Bill a Abby vychází ze stodoly– vrtule je slyšet z dálky, také v celku.

PD: Farmář stojí na terase u vrtule a pozoruje je– vrtule je slyšet z blízka, v detailu.

VC: Stejný jako ten první, ovšem nyní díky záběru na farmáře je již brán jako jeho subjektivní pohled, a tak zvuk vrtule zůstává stále detailní.

Celá scéna je ještě podbarvena foukáním větru, které je ve všech záběrech stejné a konstantní, čímž je zvýrazněna jednota místa.

Na farmu přilétají sarančata. Místo jejich cvrkotu však ve zvuku zůstává jen foukání větru a prázdnota z předchozí scény. Teprve v momentě, kdy si sarančat lidé všimnou, nastupuje jejich hudební motiv, který cvrkot dost připomíná (víření smyčců) a samotné cvrkání slyšíme jen jako akcent při detailních záběrech na kobylky, lezoucí po stéblech pšenice. Mnohem více je slyšet povyk lidí, kteří proti nim bojují, sarančat je ale mnohem víc a tak křik pomalu mizí a projevuje se cvrkání, které se nakonec stane společně s hudbou jedinou a zcela dominantní zvukovou plochou. Sarančata vyhrála a lidé svůj boj vzdávají.

Následuje apokalyptická scéna požáru, jíž z počátku dominuje hudba, ovšem v momentě, kdy se požár už zcela vymkne kontrole, nastoupí naprosto realistická zvuková montáž. Divák je tak mnohem lépe vtažen do děje a zmatku na plátně. V této scéně se ozvou prakticky všechny zvuky přírody (země, farmáře), které jsme měli doposud možnost ve filmu slyšet (zvířata, ptáci, hmyz) a vše je následně spáleno a zastřeno v hukotu plamenů, který pak doléhá i do následující scény ve vile.

Po požáru Bill zabije farmáře a uteče s děvčaty z farmy. Nastupuje hudební motiv cesty a komentář, který vše vysvětluje. Utíkají po řece, po vodě. Není ji však již přisuzován žádný důraz. Je tichá a pasivní, stejně jako Abby, která má výčitky svědomí a dělá jen to, co se po ní chce, ale sama již veškerou aktivitu vzdala.

Film se nevyhnutelně blíží ke svému konci. Policie je hrdinům na stopě a jednoho dne je chytí. Celá scéna Billova posledního zoufalého útěku je ve zvuku vystavěna naprosto reálně a popisně. Až moment, kdy je Bill zasažen kulkou a mrtev padá do vody, je akcentován filmovým tichem. Mělo by být slyšet šplouchnutí, které by vše zakrylo (detail zpod hladiny), slyšíme však pouze atmosféru. Bill je mrtvý, emoce dostávají přednost před dějem, ruchy jdou do pozadí a nastupuje hudba. V záběru s plačící (aktivní) Abby poprvé uslyšíme zvuk tekoucí vody.

Závěrečná katarzní scéna ukazuje, co se stalo s přeživšími hrdinkami. Obě dvě žijí svůj život dál, aniž by věděly, co je čeká. Abby utíká s kamarádkou z internátu na schůzku s chlapcem, vše podbarvuje „záhadný“ motiv ze začátku filmu– život je záhada, nevíme co nám přinese, nechme se jím vést. Chlapec na schůzku nepřijde, ale děvčatům to nevadí. Celý život mají před sebou.

Odcházejí po kolejích směrem dopředu, od kamery, a nastupuje opět hudební motiv celého filmu, tentokrát však optimistický, očekávající světlou budoucnost.

Konec

Rozhovorem s režisérem filmu 80 dopisů

Na závěr své práce bych rád přiložil tento krátký rozhovor s režisérem Václavem Kadrnkou. Film 80 dopisů vznikl minulý rok na jaře a mně bylo ctí a potěšením zúčastnit se natáčení na postu pomocného zvukaře– zajišťoval jsem kontaktní zvuk jako podklad pro následnou postprodukcí. Jestliže se v praxi často setkáváme s tím, že zvuk bývá jakožto součást uměleckého díla podceňován, v tomto případě tomu tak není a režisér si moc dobře uvědomuje jeho význam. Ačkoli, záznam který jsem pořizoval, byl pouze pomocný a počítalo se s tím, že většina zvukové stopy bude budována postprodukčně, snažil jsem se o to aby zvukař Jan Čeněk, který materiál následně zpracovával, měl co nejširší možnosti. A tak jsem nahrával nejen všechny záběry, ale pokud to šlo a přišlo mi to vhodné, i atmosféry z jednotlivých míst natáčení. Je jasné, že scény v „tichých ulicích“, kde ve skutečnosti takřka za kamerou jezdí kolony aut, byly kompletně postprodukovány (atmosféra i postsynchronní ruchy). Na druhou stranu například mumláni komparzistů při scénách v nemocnici či praskání zářivek v kanceláři náměstka, odjezd autobusu a podobně jsou kontaktní a určitě v postprodukcí ušetřily práci i peníze. Výsledná podoba filmu a každý drobný detail, který jsem měl na premiéře v kině možnost identifikovat jako částečně svoji práci, mě jen utvrzují v tom, že je-li i zdánlivě jen „pomocná“ práce dělána svědomitě, přináší své ovoce.

Nyní však již rozhovor s režisérem, jehož autorkou je studentka FMK, BcA. Klára Sodomková. Uvádím ho zde jako příklad komplexního a správného přístupu režiséra nejen k filmovému zvuku, ale k filmu jako celku, skládajícího se z mnoha částí, z kterýchžto by žádná neměla být podceňována.

Ještě ani neměl českou premiéru, a už vzbudil velký ohlas. Film Osmdesát dopisů totiž zaujal na letošním Berlinale způsobem, jakým pracuje s pamětí a jejím zobrazením. Bystrouška se kromě zvukové postprodukce podílela i na koprodukcí, a proto jsme se rozhodli s režisérem Václavem Kadrnkou zrekapitulovat práci na filmu, který v paměti zůstane určitě i kvůli zvuku.

Osmdesát dopisů je film, kde se moc nemluví. Atmosféra je budovaná obrazem, ale také zvukem. Proč právě takový koncept?

Scénář je autobiografický, popisuje období konce 80. let, kdy můj otec byl v emigraci a my s maminkou jsme se za ním snažili vystěhovat. Já byl tehdy ještě kluk a scénář vlastně vychází z mých vzpomínek a z dopisů, které maminka otci psala během jejich odloučení. Věřím, že lidská paměť v sobě uchovává především detaily, a proto je i filmová řeč hodně o detailu, jak obrazovém

tak zvukovém. Skrze detaily jsem se snažil vyvolat emoci, na kterou si vzpomínám.

Je pro Vás práce se zvukem zásadní již ve fázi námětu, nebo se to vyvinulo postupně během práce na filmu?

Zvuk je pro mě velmi podstatný a vždy o něm přemýšlím dopředu. Mám rád, když se některé věci ve filmu dají vyjádřit jen zvukem. Divákovi kolikrát stačí jen ruch a cítí, co se děje, nemusí to vidět doslovně v obraze. To mě ve filmu vždy potěší. A takové věci je potřeba rozmyslet dopředu. Myslím, že zvuk je vynalézavější než obraz, má mnohem větší potenciál diváka vtáhnout, je to fyzický, vnitřní vjem, na rozdíl od obrazu, který je vnějškový a analytický. Pro mě je zvuková dramaturgie zásadní složka tvůrčího procesu a ze všech fází výroby filmu mám nejraději práci se zvukem.

Jak to bylo se zvukovou dramaturgií u Osmdesáti dopisů?

S Honzou Čeňkem jsme probírali tvůrčí možnosti zvuku u autobiografické látky, jakou je Osmdesát dopisů, navíc dobově zasazené. Jak už jsem se zmiňoval, měli jsme zvukové pasáže popsané již ve scénáři a pak jsme je ještě s Honzou rozvíjeli. Řešili jsme úlohu M.O. hlasu matky, dialogů, které jsme chtěli, aby působily útržkovitě, jakoby je ty naše postavy jen zachytávaly, a dalších motivů. Diskutovali jsme spolu, on mi spoustu věcí vysvětlil a poradil mi. Když jsme pak film dotočili, měli jsme problém s financováním postprodukce. V tu chvíli do projektu vstoupila Bystrouška i jako koproducent.

Vzniklo ve studiu něco navíc, nebo se jen čerpalo z toho, co už bylo vymyšleno?

Vznikaly nové věci. Pořád jsme to probírali, zkoušeli, experimentovali. Honza pracuje velice pečlivě, žádnou věc nechce opomenout, navíc se mi líbí, že zvuk ve filmu vnímá jako kreativní složku a ne jen jako druhý plán či technickou nutnost. Mám radost například ze zvukového pojetí scény, kdy matka se synem jdou na úřad odevzdat žádost. Matka jde rázně, hlučným krokem předběhne frontu a zaklepe na dveře kanceláře. Chlapcovy kroky nejsou slyšet, on jakoby vedle ní chodil po špičkách. Matka vejde přímo do kanceláře. Žádný z té fronty nic neřekne, nechají se poslušně předběhnout, ale jakmile se dveře zavřou, slyšíme pohoršené zašeptání. To podle mě velice vystihuje tu dobu, lidé nic nahlas neřekli, nevzbouřili se, ale každý si postěžoval v tichosti a myslel si své. Celá zvuková postprodukce nakonec trvala asi tři měsíce, byly to hodiny a dny strávené ve studiu, ale na filmu je to myslím poznat.

Ve filmu jsou výrazné například kroky...

Ano, matčiny kroky. Film se odehrává během jednoho dne, kdy syn nešel do školy, ale je u matky, když vyřizuje po úřadech záležitosti, aby mohli vycestovat za otcem. Matka je dominantní, rozhodná, jde za jasným cílem, její kroky jsou tedy hlasité, rázné, narušují okolní netečnost. To je právě ten zvukový detail. Já matčiny kroky poznám i v davu. Stejně je to i s hlasem matky, který je slyšet mimo obraz. I když je film vyprávěn z pohledu chlapce, je to matka, kdo je hybatelem děje, proto slyšíme její vnitřní hlas. Důležitá je tam ale i hra s prostorem. Oni se vlastně ocitají mezi dvěma světy. Město, kde se příběh odehrává, je pro ně skoro minulostí, prostorem tady, ale brzy je čeká svět nový, ten budoucí. Spousta motivů ve filmu na toto poukazuje. Vašek vyhazuje své prošlapané boty a nazouvá nové, druhý pár pak posílají otci do Anglie, do „budoucnosti“.

Jak moc počítáte s hudbou?

Nemám rád, když hudba jen podkresluje obraz, film pak chtě nechtě působí melodramaticky. V Osmdesáti dopisech je hudba jen asi ve třech scénách, ale pokaždé účelně, aby třeba podpořila jiný čas. Nejprve jsem myslel, že se film bez hudby obejde, ale pak si o ní tyto scény řekly samy.

Proč myslíte, že se dnes ke zvuku nepřistupuje tolik kreativně?

Ono se to děje, ale bohužel ne tak často u nás. V zahraničí vzniká spousta filmů se zajímavou zvukovou dramaturgií. Myslím, že to je taky proto, že české hrané filmy příliš spoléhají na dialogy a vůbec jsou příliš literární. Přes dialogy většinou chtějí odvyprávět celý příběh. Pak jsou ostatní složky filmu zákonitě oslabené a z ruchů a atmosfér se stává jen popisný druhý plán. Já mám rád, když všechny složky filmu hrají unisono.

Film Osmdesát dopisů měl značné potíže se vznikem, jak se Vám nakonec podařilo projekt dotáhnout až na Berlinale?

Ano, realizace nebyla snadná, několikrát se změnili partneři, odcházeli producenti i členové štábu, ve finále trvalo skoro tři roky, než se projekt podařilo dokončit. Není to jednoduché, natočit debut, který se snaží být osobní a osobitý. Mohli jsme polevit, udělat kompromisy, přepsat scénář a přizpůsobit ho zdejšímu poměrům, to prostředí nás k tomu přímo vyzývalo, pak by to asi šlo všechno mnohem hladčeji, natáčení by bylo pohodlnější, mohli jsme mít větší rozpočet, ale to už by nebyl příběh, jaký chci vyprávět. Důležité je, že jsme to ustáli. A to všechno potom, včetně Berlinale, to už si ten projekt vytváří sám.

Osmdesát dopisů má v Česku premiéru 21. Dubna 2011.

Závěr práce

Ve své práci jsem popsal celý proces vzniku zvukové složky audiovizuálního díla. Práce zvukaře se skládá z obsáhlého souboru úkonů. Patří mezi ně technicko-řemeslná práce, diplomacie, schopnost komunikace s celým štábem při produkci díla a velká dávka uměleckého cítění při celém procesu tvorby a především pak v postprodukcí.

Zvukový film od svého nástupu ve třicátých letech prodělal obrovský vývoj. Z počátku byl zvuk především další atrakcí, novinkou, která měla přilákat nové diváky do kina. Postupem času se z něj však stala samostatná umělecká oblast, vyžadující nejen technické povědomí o problematice, ale i značné nadání.

Tak jako ve všech odvětvích audiovizuální tvorby, i do zvukového filmu v posledních dvou dekádách proniká digitalizace. Od počátků zvuku ve filmu před více než osmdesáti lety s jednostopým záznamem, kdy to, co bylo na place, popřípadě ve studiu nahráno se takřka beze změn prezentovalo divákům, jsme se přes vícestopé analogové záznamy a mixy dostali až k dnešní praxi, kdy je počet používaných stop prakticky neomezený a díky nejrůznějším efektovým jednotkám a syntetizátorům je dnes možné vyrobit prakticky jakýkoliv zvuk a ten pak použít s kreativitou, které prakticky nejsou kladeny žádné mantinely. Paradoxně tyto neomezené možnosti dávají vystoupit na světlo faktu, že ačkoli stroje a důmyslné alegorytmy za nás dokáží odvést obrovský kus práce, je to vždy člověk – zvukový mistr, který tyto přístroje ovládá a řídí. Jedině mistr zvuku dokáže udělat mistrný sound, který diváka dokáže vtáhnout do děje a přitom ho nikterak nerušit, jen ukolébávat, popřípadě ho děsit či vytrhávat ze židle.

Krásným příkladem toho může být právě film *Zahrada*, jehož rozbor je součástí mé práce. Jedná se o zdánlivě technologicky jednoduchý, monofonní zvuk, což ale nikterak nebrání v kreativě a originalitě. Práce zvukového mistra prožila za posledních 20 let velký technologický skok a s ním přišla technologická demokratizace, kdy udělat zajímavý soundesign je s trochou nadsázky možné i na běžném PC. Nijak výrazně však nepřibylo filmů, jejichž zvuková stránka by byla výrazně kreativnější či lepší ve srovnání s tvorbou například let sedmdesátých. Vzpomeňme *Starwars*, či *Days of Heaven*. S vynálezem tužky a papíru nepřibylo dobrých spisovatelů. To, že zvukař může pracovat s nácíním v hodnotě několika desítek tisíc neznamená, že by se jím mohl stát každý.

Právě naopak důsledkem této technologické demokratizace je často zvuk dělaný narychlo a bez patřičných umělecko-technických zásad. Doba se zrychluje a na postprodukci bývá stále méně času, ale existuje určitá hranice, pod kterou se jít nedá a v zájmu profesní cti ani nesmí. Tu určuje právě lidský faktor. Jestliže ještě nedávno při převozu zvukové složky díla do studia byla nutná minimálně autododávka a několik silných paží, které by přenesly desítky kilogramů vážící magnetické pásy a nasadili je do patřičných přístrojů, pak dnes je možné celý film přepravit v kapse na harddisku vážícím sotva pár stovek gramů. Veškerý zvuk lze synchronizovat stisknutím jediného tlačítka. Čas, který je nutný k postprodukci, je možné těmito a dalšími technickými záležitostmi podstatně zrychlit. Nedá se však zrychlit myšlení, pečlivost a nápaditost, které jsou nedílnou součástí zvukařské práce.

Mají-li být technické možnosti využity naplno, čas postprodukce se naopak může protáhnout. V počátcích se dbalo především na srozumitelnost dialogů, ke kterým se přimýchala filmová hudba. Časem se přidaly i atmosféry a ruchy. Jak doba postupovala, zvuk se stával stále ambicióznějším a propracovanějším. Atmosféry a ruchy již nebyly jen jednoduché monostopy, ale dostaly prostor i dramaturgický význam. Zvuk začal tvořit emoce, a spolupracovat s filmovou hudbou. Nyní se můžeme setkat s filmy, ve kterých filmová hudba takřka nezazní a vše je ponecháno na zvuku (např. nový český film 80 dopisů). Zvuk již není otrokem obrazu a naopak ho v mnohém posouvá dál. Když pomineme klasické příklady mimoobrazového zvuku, který dává informace o dění, které zrovna není v záběru, je tu ještě spousta zvukových efektů, která ilustrují pohyb kamery, naznačují psychický stav hrdiny a nebo vypráví příběh tak jak má být vnímán (například když jde zvuk do kontrastu s obrazem („hluché“ scény z bojového pole v Zachraňte vojína Rayena). Zvuk je zkrátka spojením diváka a filmového vyprávění.

Použitá literatura:

Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. AMU Praha, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

Miroslav Hůrka. *Když se řekne zvukový film*. ČSFÚ Praha, 1991. ISBN neuvedeno.

Dějiny filmu – Kristin Thompsonová, David Bordwell

Ján Grečnár ? *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*, Ústav hudobnej vedy, Bratislava 2005

Seznam obrázků:

1.1 a výš – Fotografie z natáčení praktické části mga. Práce + technika

2.1 a výš – Záběry z praktické části mga. Práce

3.1 - dozvuk a odrazy zvukových vln

Seznam příloh:

DVD film „ŠKODOVKOU“ - praktická část mga práce

DVD s filmy „Zahrada“ a „Nebeské dny“ - data

