

Akademie Múzických Umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Zvuková tvorba

Bakalářská práce

Audiovizuální spojení

interakce mezi obrazovou a zvukovou složkou A-V díla

Pavel Matyáš

Vedoucí práce: Odb. as. Mgr. Vladimír Skall

Oponent práce: MgA. Radim Lapčík

Datum obhajoby: 5.6.2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TELEVISION FACULTY

Department of Sound

Bachelor thesis

Audiovisual “chain”

relations between sound and image in A-V works

Pavel Matyáš

Supervisor: Odb. as. Mgr. Vladimír Skall

Opponent: MgA. Radim Lapčík

Date of thesis defence: 5.6.2017

Degree: BcA.

Praha, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

interakce mezi obrazovou a zvukovou složkou A-V díla

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V Praze, dne.....

.....
podpis absolventa

Upozornění: Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. Souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Souhlasím s tím, aby moje bakalářská práce byla půjčována ke studiu v Knihovně Akademie Múzických Umění v Praze.

V Praze, dne.....

.

.....

podpis studenta

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že ji vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Abstrakt

Ústředním tématem této práce je vzájemné působení obrazového a sluchového vjemu v rámci audiovizuální percepce. Jendá se o teoretický text, založený na myšlenkách z knihy *Audio-Vision: Sound on Screen* francouzského skladatele, filmaře pedagoga a teoretika Michela Chiona.

Autor si klade za cíl poukázat na některé skryté vlastnosti audiovize a pomoci tak čtenáři nalézt v nich nástroj tvorby.

Abstract

The main theme of this paper is mutual influence of visual and aural perception within the Framework of audio-visual perception. It is theoretical text based on ideas of Michel Chion, French composer, film-maker, pedagogue, and theorist, as summarized in his book *Audio-Vision: Sound on Screen*.

The author of this paper aims to point out certain hidden characteristics of audio-vision and help readers to discover them as creative tool.

Obsah

1. Úvod	7
2. Historický kontext	7
3. ZVUK A SLUCH	10
3.1 Základní poznatky a jejich důsledky pro film	10
3.2 Kauzální naslouchání	12
3.3 Sémantické naslouchání	12
3.4 Čisté naslouchání	12
4. PŘIPOJENÍ ZVUKU K OBRAZU	14
4.1 PŘIDANÁ HODNOTA	14
4.1.1 Hodnota přidaná textem	15
4.1.2 Hodnota přidaná hudbou	15
4.1.3 Harmonie, kontrapunkt, disonance	16
4.1.4 Reciprocita přidané hodnoty	17
4.2 SYNKREZE	19
4.2.1 Vnímání pohybu a rychlosti	19
4.2.2 Časový práh sluchu	20
4.2.3 Vnímání času	21
5. SPOJENÍ ZVUKU S OBRAZEM	23
5.1 Unifikace	23
5.2 Interpunkce	23
5.3 Obraz a zvuk ve vztahu ke střihu	24
5.4 Interní a externí logika	25
5.5 Práce s napětím, konvergence a divergence	25
5.6 Synchronní body a synkreze	26
5.7 Akuzmatika	27
5.8 Prostor mimo obraz, zvuk mimo obraz	27
6. Závěr	29
7. Seznam použité literatury a dalších zdrojů	30

1. Úvod

Záměrem mé práce je teoreticky rozebrat některé principy vzájemného působení obrazové a zvukové složky filmu (resp. audiovizuálního díla). Po téměř devadesáti letech existence zvukového filmu můžeme říci, že kinematografie, či audiovize obecně, již našla způsoby funkčního užití zvukové složky. Během vývoje byly postupně ustáleny určité kódy a stereotypy, které divák bez problému čte a které se dnes zdají samozřejmé. Stejně tak samozřejmě říkáme, že se díváme na film, ačkoliv jej zároveň posloucháme.

Ústřední myšlenkou a východiskem tmého textu je fakt, že sledovat film neznamena koukat na obraz a k tomu poslouchat zvukovou stopu, ale že výsledný dojem vzniká až interakcí těchto dvou domén. "We never see the same thing when we also hear; we don't hear the same thing when we see as well."; poznamenává francouzský teoretik a hudební skladatel Michel Chion v předmluvě své knihy *Audio-Vision: Sound on Screen*.

Má práce je stručným kompilátem myšlenek obsažených v této knize. Skládá se ze tří hlavních kapitol. První se týká samotného zvuku a jeho vnímání, druhá problematiky výběru zvuků pro daný obraz a třetí funkci zvuků v rámci A-V spojení. Text je určený všem začínajícím tvůrcům A-V děl, především těm v oblasti literární přípravy (scénáristům, režisérům), aby jim pomohl rozšířit obzory v oblasti zvukové dramaturgie, neboť tato nikdy neodevzdá filmu maximum svých možností, nebude-li o ní přemýšleno již ve fázi převádění příběhu do filmového jazyka. Cílem je poskytnout čtenáři analytický vhled do problematiky audio – vizuálního spojení a pomoci mu, aby v tomto fenoménu získal nástroj tvorby.

2. Historický kontext

Film a zvukový film jsme dnes zvyklí vnímat jako tentýž pojem. Naopak se pro původní pojem film vžil termín němý film a film zvukový je zkrátka film. Je však třeba si uvědomit, že film a zvukový film jsou de facto odlišné disciplíny. Nástup zvuku do kinematografie v podstatě změnil samotné medium filmu, jeho vyjadřovací nástroje a možnosti. Na jednu stranu zvuk obohatil film o další vjem, zároveň tím však narušil do té doby ustavený filmový jazyk, který vyprávěl samotným obrazem a absence zvuku byla de facto jeho imanentní součástí.

*1) Michel Chion. *Audio-vision : sound on screen*. 1994. str. XXVI

Úvodní fascinaci samotným spektáklem zvukového filmu, resp. z toho, že film mluví, vystřídalo rozpačité hledání funkčního užití zvukové složky. Období tzv. talkies ukázalo, že pouhým mechanickým napodobováním reality zvuk nenahradí obrazu to, co mu vzal dialogem. Kromě technických obtíží, které s sebou zvukové natáčení přineslo (především omezení pohybu kamery), to byla právě možnost mluveného sdělení, co ovlivnilo tehdejší filmovou řeč a samotnou filmovou výrobu nejvíce. Schopnost postav mluvit postavilo mnoho ze sugestivních triků a postupů obrazového vyjadřování jaksí mimo hru. V květnu roku 1929 píše René Clair v článku *The Art of Sound* ^{*2)}:

“Mluvicí film není všechno. Existuje též film zvukový, ke kterému jsou upínány poslední naděje stoupenců filmu němého.”

Naznačený rozdíl mezi mluvicím a zvukovým filmem se může zdát poněkud matoucí, neboť mluvené slovo je také zvuk a “mluvit” mohou (v určitém smyslu) i ruchy, či hudba. Klíčový je způsob užití daných zvukových elementů. Odehraje-li se většina sdělení pomocí řeči jakožto kódu, je tím potlačena výrazovost a sugestivnost celkového audiovizuálního spojení. Divák je totiž ochuzen o aktivní účast na interpretaci viděného / slyšeného a pouze pasivně přijímá informace – neprožívá. René Clair viděl jisté východisko v jinak koncipovaném záběrování dialogových scén (často je dramaticky zajímavější pozorovat posluchače, ne mluvčího) a ve vhodném výběru a použití ruchů. Pro ruchy totiž platí totéž. Jsou-li užívány systémem “co vidím, to slyším”, rychle se “ohrají” a stávají se, jak sám Clair uvádí, nudnými. Jako velmi účinný shledává opačný systém, který lze zjednodušeně nazvat “slyším to, co nevidím”. Ačkoliv je problematika použití zvuku mimo obraz složitější (viz níže), Clair už v samých začátcích zvukového filmu upozorňuje na dramatickou účinnost tohoto způsobu užití zvukové složky. V čem tato účinnost tkví můžeme pochopit např. z článku Vsevoloda Pudovkina *Asynchronism as a Principle of Sound Film* (Asynchronnost jako princip zvukového filmu, 1934) ^{*3)}:

“Role, kterou zvuk musí hrát ve filmu, je daleko významnější než naturalistické napodobování skutečnosti; hlavním posláním zvuku je posílit potenciální výraznost obsahu filmu.

Srovnáme-li zvukový film s němým, vidíme, že zvukový film umožňuje hlouběji odkrýt divákovi obsah filmu za poměrně stejnou dobu. Je jasné, že takovéto hlubší proniknutí do obsahu filmu nemůžeme divákovi poskytnout tím, že k filmu prostě dodáme naturalistický zvuk v podobě doprovodu; je třeba udělat něco více. A toto více spočívá v organizování obrazu a zvuku do dvou samostatných rytmických linií.”... “Jednoty obrazu a zvuku se dosahuje jejich smyslovým spojením, jehož výsledkem je daleko *přesnější zobrazování přírody* než jejím povrchním kopírováním.”

*2) René Clair. *The Art of Sound*, 1929. Z knihy: Timothy E. Scheurer. *Film Sound: Theory and Practice*. str. 92.

*3) Vsevolod I. Pudovkin - *Asynchronism as a Principle of Sound Film*, 1929. Z knihy: Timothy E. Scheurer. *Film Sound: Theory and Practice*. str. 86.

Ačkoliv si Pudovkin pravděpodobně stěžil mohl představit, jak věrně bude jednou zvuk schopný kopírovat přírodu, respektive zprostředkovat realistický zvukový vjem, již tenkrát věděl, že i sebedokonalejší (technologický) realismus nebude funkční, pokud bude ke zvuku přistupováno jako k pouhému doprovodu viděného. Přesnější zobrazování přírody v citaci je proto třeba chápat nikoliv doslovně, tedy jako čistý naturalismus, nýbrž jako hlubší sdělení či prožitek. Filmový zvuk se stává funkčním tím, že vtahuje diváka do děje, posiluje jeho emoce a pomáhá vyprávět poutavou formou, čehož se dá pouhým naturalismem dosáhnout pouze v míře, která zdaleka nevyčerpává široké možnosti audio – vizuálního spojení. Právě toho smyslového spojení, pomocí něhož se dle Pudovkina dosahuje jednoty obrazu a zvuku. Nikoli však mechanické (synchronní), nýbrž smyslové (mentální). Taková situace nastává za předpokladu, že teprve syntézou auditivního a vizuálního vjemu vzniká výsledný smysl, tudíž, že každá složka nese svůj díl informace.

V roce 1994, tedy po šedesátiletém vývoji zvukového filmu vychází kniha *Audio-Vision: Sound on Screen*, ve které Michel Chion rozvíjí problematiku interakce zvukového a obrazového vjemu, včetně idey audiovizuálního kontrapunktu. Ústřední myšlenkou této knihy je fakt, že se oba vjemy navzájem nejen doplňují, ale i ovlivňují a transformují. Tato vlastnost filmového média zůstala v průběhu technologického vývoje poněkud zahalena právě pod rouškou stále se vyvíjejících technologických možností. Žádný z dosažených milníků však nebyl pro film - medium již tak fatální, jako samotný příchod zvuku, tudíž nebyl teoretiky, tím méně pak tvůrci, uvažován jako transformace media (i když méně nápadná). Většina lidí dnes bez problému chápe *jak* fungují kódy filmového jazyka. Budeme-li však chtít film vytvořit, měly bychom znát i *proč* a na jakých principech ony kódy fungují. Ve zmíněné knize předkládá Michel Chion ucelený systém klasifikace jevů spojených s kombinováním zvuku a obrazu. Některé, pro zvukovou dramaturgii důležité myšlenky, se budu nyní snažit srozumitelně interpretovat.

3. ZVUK A SLUCH

3.1 Základní poznatky a jejich důsledky pro film

Zvuk je mechanické vlnění částic hmotného prostředí. Rychlost jeho šíření je závislá na hustotě dané látky, teplotě, vlhkosti, atd. a její výpočet je složitý. Pro účely tohoto textu postačí přibližné hodnoty, tedy v kovech je to zhruba od 3000 do 6000m/s, v kapalinách kolem 1500m/s a konečně v plynech od cca 300 do 1400m/s. Pro nás je nejužitečnější znát rychlost šíření ve vzduchu – kolem 340m/s, což je zhruba tisíckrát méně než je rychlost světla (cca 300 tis m/s). Určujícími parametry zvuku jsou jeho intenzita (hlasitost), frekvenční spektrum a tzv. *obálka* (časové proporce). V přírodě se nevyskytuje harmonické zvukové vlnění složené z jediné frekvence (tzv. čistý tón), většina zvuků je tvořena celým spektrem kmitočtů. Podle povahy tohoto spektra dělíme zvuky na periodické – tóny a aperiodické – hluky (někdy též šumy z angl. *nois*). Od bodového zdroje se zvuk šíří v homogenním prostředí všesměrově. Má-li zdroj upravenou směrovost (např. zvukovodem u reproduktoru) je tato směrovost frekvenčně závislá – roste s kmitočtem.

Podobně jako je viditelné světlo jen úzké pásmo elektromagnetického záření i slyšitelný zvuk je jen výsekem z celého frekvenčního spektra. V literatuře se okrajové hodnoty slyšitelného pásma liší zdroj od zdroje. Jeho rozsah je totiž individuální, mění se s věkem, zkrátka je složité určit exaktní hodnoty. Spokojme se s nejčastěji uváděným intervalem 20Hz – 20kHz. Lidský sluchový aparát není lineární, jeho citlivost je frekvenčně závislá. Nejcitlivější je v pásmu cca 1 – 5 kHz, směrem k okrajovým pásmům pak citlivost klesá. Pro film je důležitou vlastností zvuku jeho *maskování*^{*4)}. Z hlediska intenzity určujeme u člověka práh slyšitelnosti (0dB) – nejnižší slyšitelnou intenzitu a práh bolestivosti (130dB) – intenzita po jejíž překročení dochází k trvalému poškození sluchu. Rozdíl intenzit, které je ucho schopné vnímat je obrovský (v řádech 10^{12}), proto byla zavedena poměrová jednotka Bell, resp. deciBell – dB a proto disponuje sluchový aparát schopností adaptability, podobně jako oko rozšiřuje a zužuje zorničku, nicméně mnohem pomaleji. Adaptabilitu sluchu si lehce ověříme návštěvou hlasitého prostředí (např. hudebního klubu). Vydeme-li z poměrně tichého prostředí podvečerní ulice v klidné městské čtvrti do hudebního klubu, kde hraje živá rocková hudba, chvíli bude trvat, než si sluchový orgán na hluk zvykne. Teprve po chvíli nám přestane být hluk nepříjemný a budeme schopni vnímat přijímaný zvuk detailněji. Vydeme-li z klubu opět na klidnou ulici, bude zase chvíli trvat, než přestaneme mluvit zbytečně nahlas a než nám (nedej bože) přestane pískat v uších.

*4) Maskování zvuku je psychoakustický jev, který vzniká při současném působení dvou zvuků rozdílných hladin intenzity. Pro frekvence okolo 1kHz uvádí literatura rozdíl 10dB, při kterém dochází k potlačení slabšího signálu silnějším pod slyšitelnou úroveň. Tato hodnota je také závislá na frekvenčním odstupu obou signálů. Čím menší tento odstup je, tím se bude maskování uplatňovat výrazněji.

Dnešní filmová technologie umožňuje reprodukci poměrně velkého dynamického rozdílu. Je proto dobré mít na paměti i to, že při dlouhodobém zatížení příliš vysokou, nebo naopak příliš nízkou intenzitou akustického tlaku dochází k únavě systému ucho-mozek, která má za následek ztrátu citlivosti a následně pozornosti. Samotná fyziologie tak determinuje určité vlastnosti horizontální skladby zvukové složky. Je nutné předem rozmyslet rozmístění a délku exponovaných pasáží, aby divákovy smysly zůstaly ve střehu až do konce. (Pozn.: Únava sluchu se netýká pouze intenzity výsledného signálu, důležitým faktorem je také hustota informací v něm obsažených. U malých intenzit (např. šepot) se únava dostavuje zejména v důsledku snížené srozumitelnosti.)

Analogií ke stereoskopickému vidění je binaurální slyšení. Obojí slouží k orientaci v prostoru a obojí funguje na principu porovnávání dvou signálů. Zaměřením se však poněkud liší. Zatímco stereoskopie slouží především k určování vzdálenosti, dvě uši má člověk proto, aby byl schopen určit směr daného zvukového zdroje. Neznamená to, že by sluch nebyl schopen vnímat vzdálenost. Mozek, na základě frekvenčních a fázových rozdílů signálů z obou uší, vrací ucelený prostorový vjem, jehož součástí je i zvuková perspektiva. Přesnost určení vzdálenosti sluchem je však natolik závislá na mnoha faktorech, že ji lze i v ideálních případech označit za přibližnou. Spíše než přesnou vzdálenost rozpoznáme sluchem její změnu. Díky tomu je práce se zvukovou perspektivou vděčným nástrojem zvukového designu, neboť z hlediska směrovosti využije kinematografie vlastně jen malou výseč. (Pozn.: Záměrně zde opomím problematiku vícekanálového zvuku, neboť ten na principu nic zásadního nemění.)

Kromě extrémních případů jako je vaakum, nebo bezdozvuková komora nás zvuk obklopuje kontinuálně a všesměrově. Na první pohled přirozená fakta, která však mají méně patrné důsledky. Aby naše vědomí nebylo přesyceno neusálým přísunem auditivních informací (abychom mohli např. spát), musí mozek nejprve přijmutý signál rozebrat na elementy a přiřadit jim priority naší pozornosti. Tento proces je velmi složitý a podléhá kulturním kódům, zkušenostem a vkusu jedince. Zjednodušeně lze však říci, že některé zvuky, které slyšíme, se zpracovávají na pozadí, řekněme podvědomě. Je to kupříkladu většina projevů našeho okolí. Půjdeme-li po rušné ulici, tak sice uslyšíme projíždějící auta, hudbu z restaurací, hovory kolemjdoucích a klapání jejich podpatků, pípání mobilních zařízení a mnoho dalších rozličných zvuků, nicméně úroveň pozornosti by se dala trefně popsat rčením: "jedním uchem tam, druhým zase ven". Jinými slovy nezanechají vědomou stopu v naší mysli a to, co budem v takové situaci "poslouchat", budou spíše naše myšlenky. Ještě nižší pozornosti se výše uvedeným zvukům dostane, půjdeme-li s někým v družném rozhovoru, neboť se většina kapacity auditivní percepce bude starat o to, abychom rozuměli řeči.

Potenciál daného zvuku přitáhnout na sebe pozornost záleží zejména na jeho charakteru a poměru jeho intezity vůči okolí. Alarmující signály jako budíky, sirény, kostelní zvony, a pod. jsou příklady zvuků, které díky svému charakteru snadno překonávají bariéru mezi slyšeným a naslouchaným. Oproti tomu hovoru kolemjdoucího si vědomě všimneme, až když bude jeho intenzita značně převyšovat ostatní zvukové okolí. To však neznamená, že by se veškerá auditivní percepce odehrávala v binární logice mezi těmito dvěma stavy (slyšené vs. naslouchané). Jak jsem již uvedl, naslouchání je složitý proces, který se odehrává na mnoha úrovních vědomí i podvědomí. Pro pochopení, jakým způsobem bude daný zvuk vnímán, zavádí Michel Chion tři způsoby naslouchání: kauzální, sémantické a čisté.

3.2 Kauzální naslouchání

Tento způsob naslouchání nám podává informaci o příčině, nebo zdroji daného zvuku, tedy co jej způsobilo. Pokud zdroj zvuku zároveň vidíme, je schopný nám poskytnout určité doplňující informace (kupříkladu, že mluvčí je nachlazený, nebo že popelnice, jejíž víko vidíme zavřít je z plastu). Pokud zdroj zvuku nevidíme, pracuje kauzální naslouchání na mnoha úrovních od identifikace konkrétního zdroje (známý lidský hlas, vlastní svazek klíčů) až po snahu určit obecnou povahu zdroje na základě zkušeností a logické dedukce (zda-li je zdroj zvuku stroj, člověk, příroda, nebo věc). Je třeba poznamenat, že kromě lidského hlasu je jen málo zdrojů zvuku identifikovatelných pouze podle zvuku samotného. Zde nastupuje zmíněná zkušenost a dedukce. Čekám-li doma známého, dedukuji, že před domem klaply dveře od jeho vozu. Právě díky mnohoznačnosti většiny zvuků může kinematografie kauzální naslouchání neustále manipulovat. Děje se tak v rámci A-V spojení, zejména díky působení jevu *synkreze* (viz níže).

3.3 Sémantické naslouchání

Jak už z názvu vyplývá, sémantické naslouchání se zabývá obsahem slyšeného, tudíž co zvuk znamená. Uplatňuje se tedy zejména v případech řeči, či jiného divákovi známého kódu a soustřeďuje se na význam řečeného, nikoli na formu. Jde-li o jazyk mateřský, nebo dobře známý, funguje sémantické naslouchání téměř automaticky – podvědomě, avšak u méně zažitých jazyků, či jiných akustických kódů, bude částečně odčerpávat pozornost, zejména v případech zhoršené srozumitelnosti. V mateřském jazyce jsme schopní bez obtíží domýšlet sémantický význam jednotlivých slov i ustálených slovních spojení. Cizí jazyk bude vyžadovat větší soustředění a námahu, abychom interpretovali přesně a bez ztráty kontextu. Konečně u cizího jazyka, kterému nerozumíme k sémantickému naslouchání nedochází téměř vůbec.

Je celkem zjevné, že jen ojediněle budeme naslouchat pouze sémanticky. Při naslouchání mluveného slova budeme zároveň poslouchat co, ale i jak je řečeno. Kauzální naslouchání tak k sémantickému významu doplní informace o intonaci, eventuálních řečových vadách, a pod.

3.4 Čisté naslouchání

Čisté, nebo též redukované naslouchání nastává tehdy, budeme-li zkoumat pouze sonickou kvalitu zvuku jako takového. Proto je Pierre Schaeffer, autor tohoto termínu nazval redukované, neboť jednou z podmínek jeho vzniku je omezení kauzality a sémantiky ve prospěch čistého poslouchání. U běžného člověka tento stav nastává, zejména při poslechu hudby, kdy se nesoustředíme na kauzalitu (který nástroj co hraje), ani sémantiku (případný text), pouze hodnotíme výslednou kompozici. Nicméně i ostatní zvuky mají své, řekněme hudební kvality, vzpomeňme například hlasy Radovana Lukavského, Vladimíra Moravce, či Evy Olmerové. Čisté naslouchání je disciplína závislá na individuálních schopnostech, není však otázkou inteligence, nýbrž citu. Díky tomu je významným nositelem emocí.

Naznačené hranice, mezi způsoby naslouchání slouží pouze jako teoretická základna, neboť se samostatně uplatňují jen sporadicky a v běžných situacích se neustále překrývají, kombinují a doplňují. Důležité je uvědomit si, že vědomé aktivní naslouchání je jen částí širší auditivní percepce. Aktivní a pasivní percepce je složité téma, přesahující rámec této práce. Pro jednoduchost uveďme, že ačkoliv je přirozeně možné aktivně zaměřit mysl na vše slyšené, v naší kultuře velmi snadno dojde k saturaci mozkové kapacity, následkem čehož některé elementy zvukového okolí uniknou naší pozornosti.

Pro kinematografii z výše uvedeného vyplývá, že zvukem lze, mnohem více než obrazem, manipulovat divákovy emoce i vědomí. Můžeme namítnout, že se situace v kině a v běžném životě liší, neboť předpokládáme, že divák film sleduje aktivně. To je samozřejmě pravda, nicméně to nemusí znamenat, že to co slyší, zároveň naslouchá. V běžném životě je vědomá auditivní percepce vedena vůlí a zvyklostmi jedince. Je tedy do jisté míry svobodná. Vrátime-li se k příkladu na rušné ulici ze začátku kapitoly, je třeba dodat, že hovořící kolemjdoucí nemusí vůbec křičet. Bude-li kupříkladu výstřední, či zaujme-li naši pozornost barva jeho hlasu, budeme v tu chvíli schopní jeho *slyšený* hovor i naslouchat a identifikujeme kupříkladu jazyk či dialekt, kterým hovoří.

Úkolem zvukové dramaturgie v kinematografii je defacto zprostředkovat divákovi dojem, že vědomě sleduje to, pro co se svobodně rozhodl. Zde přichází ke slovu tvůrčí proces, během něhož zkušený tvůrce kombinuje a vrství zvukové plány a tím divákovo vědomí doslova vede, aniž by si to dotýčný uvědomoval. Zde také vzniká třetí plocha mezi filmem jako reprodukcí reality a filmem jako uměním a proto by právě zde měly začínat první úvahy o celkové koncepci přepisu scénáře literárního do scénáře filmového.

4. PŘIPOJENÍ ZVUKU K OBRAZU

Doposud jsem se zabýval především zvukem jako takovým. Nyní se dostáváme k těžišti tohoto textu. Každý kdo někdy zažil kombinování obrazové sekvence (nebo jen záběru) s různým zvukovým materiálem ví, jak mocný a zásadní vliv na celkový dojem má volba konfigurace jednotlivých zvukových složek a jak bývá někdy složité a zároveň dobrodružné rozhodnout právě o té jediné možnosti. Pro účely tohoto textu budu užívat v kinematografii obecně ustálené dělení zvuků na mluvené slovo, hudbu a ruchy. Je to nejhrubší dělení, jehož hranice jsou (a měly by být) neustále překračovány, nicméně je to jistý odrazový můstek pro první úvahy o celkové skladbě zvukové stopy.^{*5)}

Je třeba mít na paměti, že na jednu stranu na nás daný zvuk působí fyziologicky vlastní materií, zároveň však také ovlivňuje celkovou A-V percepci díky fenoménu tzv. *přidané hodnoty*. Zvuk je za určitých podmínek schopný reinterpretovat dění v obraze, dokonce do té míry, že vidíme, co bychom bez něj neviděli.

4.1 PŘIDANÁ HODNOTA

Z historického hlediska i ze samotné rozdílné podstaty auditivního a vizuálního vjemu vyplývá, že zvuk připojujeme k obrazu, nikoli obráceně. Michel Chion zavádí v souvislosti s tímto procesem termín *přidaná hodnota* - informační a výrazová hodnota, kterou zvuk obohacuje daný obraz a dotváří tak výsledné vyznění A-V spojení, aniž by na sebe nepřiměřeně upozorňoval - rušil. Odtud plyne rčení: "Dobrý zvuk je ten, který není slyšet." Jev přidané hodnoty je těžko postřehnutelný, není vidět, není ani pouze slyšet. Často to vede k mylnému dojmu, že vše co sledujeme, je obsaženo v samotném obraze a že zvuk tudíž není pro sdělení důležitý.

*5) Pro hlubší vhled nejen do problematiky dělení a kategorizace zvuků v kinematografii doporučuji čtenáři text Radima Lapčíka "*Mít uši k vidění*": *druhy zvuku v audiovizuálním díle a způsoby jejich klasifikace a percepcie*.

4.1.1 Hodnota přidaná textem

Mezi výše zmíněnými složkami zvuku, je na prvním místě patrná hodnota přidaná textem, resp. lidským hlasem, neboť kinematografie je hlaso-, resp. slovo-středná. I v běžném životě, v naší civilizaci a kultuře je to právě lidský hlas, který přitáhne naši pozornost mezi ostatními obklopujícími zvuky. Teprve až zjistíme kdo mluví a co říká dochází k přenesení pozornosti na další zvuky v okolí.

Důvod je zřejmý, lidský hlas je mediem řeči – nejpoužívanějšího komunikačního kanálu naší civilizace. Proto je to právě dialog, který se snažíme při natáčení nahrát co nejčistěji (bez ostatních zvuků) a který je následně při postprodukcí izolován, aby bylo možné s ním dále pracovat samostatně. Poměr dialogu a ostatních zvuků je totiž nutné přizpůsobit vlastnostem celého kinematografického řetězce (nahrávání – úpravy - reprodukce – percepce), přičemž základním faktorem je jeho srozumitelnost. Proto je podle Chiona kinematografie vlastně slovo-středná.

Jeden z praktických důsledků tohoto jevu je například složité řešení situací, ve kterých právě nemáme rozumět postavám, které vidíme mluvit. Nedostatečná dramaturgická příprava (střih, velikosti záběrů) může vést k tomu, že divák bude nesrozumitelnost vnímat jako chybu. Na druhou stranu je třeba dodat, že lidský mozek je schopný (a také tak činí) domýšlet auditivní vjemy, ještě než dozní. V případě řeči ve známém jazyce je to jev obecně známý, hojně využívaný například v rozhlasové produkci, kdy je možné dokonce překrývat slova přes sebe (za účelem šetření času, či zvýšení tempa), aniž by došlo ke ztrátě informace. V případě A-V vjemu vstupuje do hry také schopnost odezírání ze rtů. Ačkoliv je tato přisuzována zejména neslyšícím, i zdraví lidé ji využívají, i když jen v omezené míře, například právě v rušném prostředí.

V neposlední řadě je též důležité uvést, že informativní potenciál řeči činí z mluveného slova vhodného kandidáta pro použití jako zvuku mimo obraz (viz níže).

4.1.2 Hodnota přidaná hudbou

Patrně nejširší povědomí panuje o hodnotě přidané hudbou. Již v dobách tzv. němého filmu byli diváci zvyklí poslouchat hudební doprovod, který přebíral postupy od starších syntetických umění, zejména operet a oper. Tvůrčí rozpaky, doprovázející nástup zvukového filmu, se tak hudby týkaly spíše z technického hlediska, neboť (i s ohledem na kulturní a společenské kódy) hudba byla a je universálním jazykem. Jazykem, který nese především emoce. Podle Chiona působí emočně hudba ve vztahu k obrazu v principu dvěma způsoby, které Chion nazývá *empatetický* a *anempatetický*.

Empatetický efekt nastává v případě, kdy hudba koresponduje náladou, rytmem a proporcemi s děním v obraze. O tomto užití hudby panuje patrně nejrozšířenější povědomí jakožto o (beze sporu) funkčním “zesilovači” emocí.

Anempatetickou nazývá Chion hudbu, která zaujímá k dění v obraze indifferenční vztah - negraduje se scénou, neskončí v okamžiku zlomu (srážka, výstřel, a pod.) a s náladou postav se neváže přímo. Účinek takto užití hudby

spočívá právě v její netečnosti vůči emocím postav, které se tak dostávají více na povrch a divák se s nimi intenzivněji ztotožní.

Podle Chiona existuje v kinematografii ještě třetí případ hudby, který není ani empatetický ani anempatetický a má spíše abstraktní význam, nebo funkci prosté přítomnosti. Její hodnota je v tomto případě informativní, bez výrazného působení na emoce.

Zdá se mi zajímavé konfrontovat Chionovo dělení hudby s dělením podle Prof. Iva Bláhy, uvedeném v knize *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Zatímco Chion klade důraz zejména na emotivní účinek daného A-V spojení, prof. Bláha cílí na funkčnost a smysl vazby obrazu a hudby. Přes rozdílné úhly pohledů lze v myšlenkách obou pánů nalézt průnik, který obě hlediska spojuje. Podle prof. Bláhy vzniká vazba mezi obrazem a hudbou na základně souvislostí obsahových – vazba volná (vnitřní), nebo formálních – vazba těsná (vnější), přičemž může být přímá, či nepřímá.*⁶⁾ Přímá vazba je obdobou Chionova empatetického efektu, kdy hudba koresponduje se zobrazovanou scénou. Anempatetickou situaci rozebírá prof. Bláha v širším měřítku ve smyslu horizontální výstavby celého díla. Spíše než o indifferenčnosti hudby hovoří o její volnosti. Bere při tom v úvahu víceznačnost hudby, díky níž je nositelem více obsahových okruhů, které navazují spojení mezi různými prvky vizuálního vjemu. Nepřímou vazbou je pak podle prof. Bláhy záměrný nesoulad, či rozpor mezi obrazovou a zvukovou složkou, ve zmíněné knize poněkud nepřesně označovaný jako kontrapunkt.

4.1.3 Harmonie, kontrapunkt, disonance

Není náhodou a vlastně ani tak od věci, že filmoví teoretici tíhnou k analogiím s hudební terminologií. Bohužel ne vždy bylo postupováno precizně a tak vznikala řada nedorozumění a chybných interpretací. Připomeňme, že kontrapunktem v hudbě rozumíme systém kompozice, kdy současně posloucháme 2 a více linek, či hlasů, z nichž každý nese svou autonomní melodii – je horizontálně koherentní. Souzvuk jednotlivých tónů těchto linek, tedy jejich vertikální vztahy, reprezentuje harmonie, která posuzuje jde-li o konsonantní, či disonantní vztah. Z analogie vyplývá, že kontrapunkt v kinematografii znamená vnímat “linku” zvukové stopy v horizontálním tandemu s obrazovým pasem. To je ovšem odlišná situace od hudby, neboť porovnáváme toky rozdílných entit. Obrazové a zvukové elementy spolu interagují vrámci A-V synkreze a jejich vertikální vztahy jsou daleko komplexnější systém, než je tomu v hudební harmonii.

*6) Více viz Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2., dopln. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. str. 57 - 63

Harmonií ve filmu defacto rozumíme harmonický vztah – soulad (podobně jako v hudbě konsonanci) těchto elementů. Kontrapunkt chápaný jako záměrný rozpor, je vlastně případ A-V protikladu, který ovšem vyžaduje předpokládaný soulad, aby byl pro diváka pochopitelný. Jinými slovy scéna musí obsahovat jasně daný harmonický vztah, aby byl jasný smysl protikladu. Jako příklad uvádí Chion scénu z Godardova filmu *First Name Carmen*, kde vidíme pařížské metro a slyšíme hejno racků. Toto řešení redukuje zvukový vjem na znak: rackové - mořské pobřeží, čímž upozaduje jeho vnitřní sonické kvality a divák je nucen přijmout jedinou konkrétní interpretaci. A-V spojení, respektive jeho abstraktní jazyk, onen nekonečně složitý a pestrý fenomen vlastní filmovému mediu, zůstává uvězněn v binární logice založené na otázce: “Měl bych slyšet X, ale slyším Y!?”.

Je mnoho způsobů, jak připojit zvuk k obrazu. Některá řešení jsou konvenční - popisná, jiná nevykazují zjevný rozpor, pouze určitou míru nezávislosti. Tato pak posouvají vnímání obrazu na jinou úroveň, neboť splňují ideu kontrapunktu, po kterém volal např. Pudovkin, tedy samostatné vedení obrazové a zvukové linie. Konečně kontrapunkt-rozpor, nebo jinak A-V disonance, je de facto pouhá negace řešení konvenčního.

Záměrný rozpor může existovat i uvnitř zvukové složky. Zde se opět dostáváme k problematice kategorizace zvuků ve filmu a k hudebním analogiím. Pojmy jako tempo, rytmus, či dynamika s výhodou používáme ve filmovém prostředí. Zároveň neexistuje přesná hranice mezi hudbou a ruchem a ve své podstatě neexistuje nehudební zvuk, tudíž všechny zvuky mohou být součástí hudby, stejně tak jako ruchem. Záleží až na vertikálním a horizontálním uspořádání, jaká funkce bude danému zvuku přiřazena. Ani ta však nemusí být konečná, ba naopak, překračování hranic mezi hudbou a ruchem je velmi efektním nástrojem. Pro hodnotu přidanou ruchy de facto platí podobné principy, jako pro hudbu, i když ruchová dramaturgie jako taková, je samozřejmě samostatnou problematikou.

Vraťme se nyní k základnímu dělení zvuků na mluvené slovo, ruchy a hudbu a aplikujme ideu kontrapunktu na tyto složky. Dejme kupříkladu hudbu a ruchy do rozporu tak, že ve vztahu k obrazu bude hudba zaujímat souhlasnou tendenci a pouze ruchy budou v opozici. Třetí rovina se tak posouvá ze samotného středu A-V spojení, mění tvar a tím ovlivňuje celkové vyznění takového rozporu. Vše závisí na tvůrčím záměru, zda má rozpor působit humorně, či dramaticky, zda má být jasně patrný a jednoznačný, či zastřenější a více stimulující divákovu fantazii.

4.1.4 Reciprocita přidané hodnoty

Ačkoliv jsem výše zmínil, že je to zvuk, který připojujeme k obrazu, nemá toto tvrzení nic společného s poněkud malichernou otázkou: kdo z těch dvou je ve výsledku důležitější. Přidaná hodnota je kvalita, kterou obvykle přináší zvuk obrazu, neboť obraz zůstává principiální základnou filmového vjemu. Na jedné straně podává konkrétnější informace, které v některých případech i v běžném životě zkrátka stačí, neboť zrak úzce spolupracuje s dalším důležitým smyslem – hmatem. Na druhé straně je vnímání obrazu ovlivněno zvukem. Princip přidané hodnoty ovšem funguje i zpětně – je reciproční. Jinými slovy, i viděné ovlivňuje zpětně vnímání slyšeného.

V dobách, kdy se film musel vyhýbat zobrazení určitých věcí museli tvůrci hledat řešení jak obejít cenzuru a zároveň odvyprávět situaci suggestivně.

Chion uvádí jako příklad sekvenci ze začátku filmu Roberta Aldricha *Kiss Me Deadly*, kde je znásilněna žena. Divák však vidí jen cukající se nohy nešťastnice a

slyší její zoufalý křik, který nese silnou emoci. To co činí tento zvuk tak stísnující a nepříjemný nejsou jeho vlastní akustické parametry, nýbrž kontext vyprávěné situace a to, co je nám umožněno z ní vidět. Výmluvným příkladem jsou též všechny zvuky doprovázející devastaci různých částí lidských těl. Zvuk rozmáčknutého melounu bude působit zcela odlišně, bude-li doprovázet záběr cákance krve na podlaze, nebo legrační pád kreslené postavy.

Metaforický význam samotného zvuku není často předem specifikovatelný. Až dramatický a vizuální kontext mu přiřadí konkrétní význam a funkci. Není to tedy akustický realismus, spíše synchronnost a ovšem určitá míra pravděpodobnosti (která však vychází spíše z konvencí, než z reality), co dovoluje divákovi uvěřit, že opravdu slyší to co vidí.

4.2 SYNKREZE

Efekt přidané hodnoty je účinný zejména v případě tzv. A-V synchronizmu, skrze princip tzv. synkreze (synchresis) - fenoménu, který leží v samotném srdci A-V spojení. Tento termín vznikl spojením slov synchronism a synthesis a označuje spontánní, nevyhnutelnou syntézu vztahu mezi viděným a slyšeným. Synkreze je jev, který kinematografii umožňuje dabing či postsynchrony, který umožňuje točit výbuchy na modelech a díky kterému slyšíme pořádnou facku (kterou herci pouze markýrují) a ne ránu pěstí do kusu hovězího. Synkreze je reflexivní, ale ne zcela automatická. Je to stále produkt našeho myšlení organizovaný zejména podle pravidel gestaltismu*⁷⁾ a z něho vyplývajících důsledků. Experimentální tvorba ukazuje, že lze kombinovat i zvuk a obraz, aniž by měly (v reálném světě) jasnou souvislost. Budeme-li k záběru přidávat náhodné zvukové záznamy, uvidíme, že některé se spolu pojí, jiné méně a některé vůbec. Je mnoho faktorů (obsah, rytmus, atd.), které ovlivňují efekt synkreze. Mnoho z nich je zjevných, jsou to ty, které jsou obecně známé a slouží především posílení realističnosti A-V iluze. V dnešní době jsme v kinematografii zvyklí kromě výše popsaných postprodukčních triků kupříkladu vidět i slyšet pohyb (např. kung-fu filmy), máme ustálené hudební kódy a další zvyky, které z fenoménu synkreze činí přirozenou vlastnost audiovize. Díky technologickému vývoji, ale i kulturním tendencím tíhne však její využívání ke stereotypům, které staví více na spektaklu, než na tvůrčí invenci. Michel Chion předkládá některé postřehy o vlastnostech spojování zvuku s obrazem, které zůstávají poněkud ukryty pod vrstvou zmíněných stereotypů.

4.2.1 Vnímání pohybu a rychlosti

Rozdíly mezi auditivním a vizuálním vjemem nejsou vždy zcela zjevné. Je to proto, že se v rámci A-V spojení navzájem ovlivňují, aniž bychom si to uvědomovali. Předně, každý z nich zaujímá jiný vztah k pohybu. Obraz, nebo jeho části mohou být statické, naproti tomu pro zvuk je pohyb (byť sebemenší) základním předpokladem, neboť teprve pohyb iniciuje vznik akustického vlnění.

Chion vychází z myšlenky, že zpracování auditivního vjemu je rychlejší než zpracování vjemu vizuálního. Mějme záběr nábojnice, která po výstřelu vyskakuje z komory revolveru. Díky rychlosti kterou je vymrštěna ji zrakem zaregistrujeme až v určité vzdálenosti od zbraně, kde její počáteční rychlost rapidně klesá. (Není náhoda, že kinematografie v těchto případech často využívá slow-motion záběry.)

*7) Gestaltismus – tvarová psychologie, vychází ze zásady tzv. celostnosti. Vše živé má tendenci tvořit tvary, formy, celky a touto tendencí se řídí i vnímání, myšlení, chování i usilování vůle.

Doprovodíme “ztracenou” část trajektorie nábojnice zvukem stejné délky a shledáme, že tento zvuk bez problémů zaregistrujeme, ba co více, najednou se nám bude zdát, že nábojnici sledujeme celou dobu. Není to otázkou soustředěnosti. Budeme-li stejný záběr sledovat několikrát za sebou, stejně vždy uvidíme náboj teprve až zpomalí. Podobná situace nastane i v méně extrémních případech jako jsou například rychlá gesta. Naproti tomu opakovaný poslech rapidmontáže krátkých zvuků nám bude odkrývat stále více detailů. Jeden z důvodů toho je, že zvuk je zejména mediem řeči. Mluvené slovo je v porovnání s čteným textem znatelně rychlejší, kromě výjimek u speciálně trénovaných lidí, nebo u neslyšících. Dalším důvodem je neporovnatelné množství informací a činností, které musí oko zpracovat. Zrak musí najednou mapovat prostor a zároveň sledovat pohyb v čase. Naproti tomu sluch je schopen se zaměřit na jeden konkrétní počitek a ten pak v čase sledovat. Lze tedy vyvodit závěr, že při spojování zvuku a obrazu má první jmenovaný spíše časový a druhý spíše prostorový charakter.

Při sledování zvukového filmu si zmíněné rozdíly v rychlosti auditivní a vizuální percepce neuvědomujeme, protože zasahuje přidaná hodnota. Dnešní kinematografie toho hojně využívá kupříkladu v případě akčních sekvencí, kdy překotné tempo vizuálních počitků (ať už díky rychlému střihu, nebo komplikovanému, digitálně modelovanému, pohybu kamery) znemožňuje divákovi zaznamenat veškeré detaily scény. Michel Chion uvádí v této souvislosti bojové scény v kung fu filmech. V obou případech má zvuk funkci pomyslného spotu, který je díky synchronnosti schopen zaměřit okamžitou divákovu pozornost na daný konkrétní pohyb. Ačkoli rapidmontáž byla známá již za éry němého filmu, obraz musel být maximálně zjednodušen, aby nepůsobil zmatečně (Viz slavná sekvence odstředivky z Ejzenštejnovy *Generální linie*, 1929). Zvuk je skutečně schopný zaměřit divákovu pozornost na trajektorii konkrétního pohybu až do té míry, že ji vidíme, aniž by byla obsažena v obraze. Všechny druhy svistů, švihy rukou, či mečem, údery, nárazy kov na kov a další, vesměs krátké, zvuky formují a strukturují vizuální tok, tak abychom viděli to co máme.

4.2.2 Časový práh sluchu

Ačkoliv jsem uvedl, že zvuk vnímáme kontinuálně, i auditivní percepce vyžaduje určitý čas, který uplyne mezi vlastním počitkem a jeho zpracováním, resp. identifikací v mozku. Michel Chion uvádí dvou až třívteřinový interval, během kterého soustava ucho-mozek předá mysli kompletní informaci o daném vjemu. Domnívám se, že tento interval je zásadně závislý na zvuku samotném, zejména na jeho časových proporcích a na zkušenosti percipienta. Dvě až tři vteřiny je čas, za který bude schopno kauzální, sémantické a čisté naslouchání podat maximum informací o zvuku nám neznámého původu. V rámci tohoto článku není možné rozebírat auditivní percepci z hlediska psychoakustiky, nicméně je možné říci, že u zvuků, jejichž původ známe, dojde k identifikaci v řádově kratším čase. Připomeňme, že rozlišovací schopnost ucha mezi difuzním a opakovaným dozvukem (hall vs. delay) jsou desítky milisekund. Znovu připomínám, že zásadní vliv má časová struktura zvuku samotného.

Pro kinematografii je tento interval důležitý zejména ve vztahu ke střihu, neboť nenecháme-li dostatek času k uspokojivé identifikaci daného zvukového materiálu, nebude mít požadovaný účinek. Záleží samozřejmě na charakteru daného zvuku. V rámci audiovizuálního spojení vstupuje do hry také faktor pravděpodobnosti a

předvídatelnosti. Zvuky s těsným synchronním vztahem k obrazu (pokládačky, nárazy, atd.) budou identifikovány téměř okamžitě. Kauzální a sémantické naslouchání bude uspokojeno bez nesnází (samozřejmě v návaznosti na kontext) a prostoru se dostane naslouchání čistému, které nám umožní sonický zážitek ze zvukového makrodetailu kupříkladu doutnajících cigarety. Naopak atmosféra kosmické lodi, elektronicky generované hudební plochy, nezřetelný zvuk připomínající lidský hlas, apod. budou vyžadovat delší čas, než je budeme schopni do kontextu zařadit.

4.2.3 Vnímání času

Ovlivnění vnímání času v obraze zvukem je jeden z nejvýznamnějších důsledků působení přidané hodnoty. Všeobecně známý je kupříkladu “zrychlující” účinek hudby, nicméně zvuk ovlivňuje filmový čas komplexněji. Michel Chion zavádí tři aspekty, kterými zvuk strukturuje vnímání času v obraze.

Za prvé zvuk interpretuje čas v obraze. Na mnoha různých úrovních zvuk definuje časový charakter obrazu jako přesný, či nahodilý, pravidelný, či kolísající, otevřený, či ohraničený. Za druhé zvuk ukotvuje záběry v časové následnosti. Sekvence němých záběrů nemusí vždy jednoznačně implikovat následnost, tedy že akce v záběru B následuje po akci v záběru A. Za třetí zvuk směřuje čas v záběru, orientuje jej směrem k budoucnosti, k cíli, k okamžiku očekávání.

Tyto tři efekty mohou nastat za určitých podmínek. Záleží na vlastnostech zvuku i obrazu. Prvním případem je situace, kdy obraz neobsahuje vykreslení v čase. Statické záběry, nebo chvění vodní hladiny, které zjevně nikam nesměřují jsou ukotveny v čase díky zvuku a zcela v jeho režii. Ve druhém případě obraz již čas obsahuje (pohyby postav a objektů, rozplývající se kouř, ale i změny rámování). Zde zvuk kombinuje vlastní čas s časem v obraze. Může jít o souhlasný vztah, či o mírný rozpor, záleží na tvůrčích požadavcích.

Ovlivnění času v obraze zvukem je přirozeně závislé i na zvuku samotném. Faktory, které lze danému zvukovému materiálu přiřadit, ať už je to hudba, či atmosféra, ojedinělý ruch, či jejich kompozice, nebo pouze lidský dech, jsou následující:

1) Jaký je charakter zvukového toku, zda-li jde o homogenní, souvislou plochu či tón, nebo zvuk s vnitřním chvěním, či rytmickou texturou. Porovnejme účinek dlouhého “rovného” tónu hraného na housle a téhož tónu hraného vibrato. Vibrato bude jistě více směřovat k očekávání (podobně jako tuš na snare), zatím co rovný tón bude evokovat větší napětí, nebo, lidově řečeno, strach z leknutí.

2) Jak předvídatelný je vývoj zvuku. Pravidelný rytmus je předvídatelnější, než nepravidelný, který drží divákovu pozornost v očekávání něčeho nepředvídatelného. Naproti tomu cyklické pravidelné zvuky (kostelní zvon, tikání hodin, apod.) jsou schopné budovat napětí tím, že divák bude očekávat změnu, či konec. Na to úzce navazuje další vlastnost.

3) Tempo zvukové stopy není lineárně spjata s rychlostí času v obraze. Rychlá hudba nemusí nutně zrychlovat čas děje, a naopak. Mnohem větší efekt na rozvržení napětí v čase mají změny tempa. Zrychlující pasáž hudby bude emocionálně silnější, než kdyby bylo tempo rovnou vysoké. Změny tempa nemusí být pravidelné, mohou mít jakýkoliv průběh, mohou být skokové.

4) Posledním faktorem je samotné frekvenční spektrum. Opět záleží na konkrétním zvukovém materiálu, nicméně zjednodušeně je možné říci, že vysoké kmitočty zasahují sluch naléhavěji.

Ovlivnění času také závisí na způsobu svázání zvuku s obrazem a na rozmístění tzv. *synchronních bodů* (viz. níže), zda bude předvídatelné, či nikoli, pravidelné, nebo nahodilé. Kontrola nad očekáváním diváka znamená mít schopnost jej překvapit a mít pod kontrolou celkovou dramaturgickou koncepci.

5. SPOJENÍ ZVUKU S OBRAZEM

5.1. Unifikace

Jednou z nejpatrnějších vlastností filmového zvuku je jeho schopnost sjednocovat a propojovat. Z časového hlediska propojuje zvuk obrazové záběry tím, že překrývá jeho střihy. Prostorovou jednotu přináší zvuk obrazu skrze zvukové atmosféry. Konečně zvuk přináší též jednotu díky nediegetické hudbě, která je na filmové realitě časově i prostorově nezávislá. Sjednocující funkce zvuku je zásadně závislá na způsobu jeho střihu (viz níže).

5.2 Interpunkce

Analogicky ke gramatice, slouží interpunkce ve filmu zejména k členění na logické celky, zároveň však participuje na jejich významu. Chion poznamenává, že princip interpunkce používají dramatická umění odjakživa, němý film nevyjímaje (gesta, vizuální a rytmické prvky, mezititulky). Synchronní zvuk tedy nepřináší kinematografii princip interpunkce, nicméně ji umožňuje realizovat méně násilně, či simplictně. Vzdálené zaštekání psa, zazvonění hodin, či kostelního zvonu, atd. jsou zvuky, které mají schopnost nenásilně zdůraznit slovo, rozčlenit dialog, či uzavřít scénu.

Interpunkční užití zvuků závisí na jejich výběru a rozmístění v rámci scény. Scéna samotná determinuje výběr zvuků, její rytmus a celková nálada pak předurčuje rozmístění. V souvislosti s problematikou interpunkce zavádí Chion kategorii zvuků, kterou zve „elementy zvukového prostředí“, dále e.z.p. Jsou to zvuky, které pomáhají tvořit a definovat filmový prostor prostřednictvím specifických detailů, na rozdíl od kontinuálních zvukových ploch (zpěv ptáků, mořský příboj), které jsou samy o sobě zvukem určitého prostoru. Kromě narrativní role, kterou e.z.p. plní mohou též fungovat ve službách interpunkce. Díky možnosti střihu mohou být rozmístěny tak, aby pomáhaly budovat celkovou skladbu a temporytmus scény. Tato multifunkčnost rozšiřuje jejich dramaturgické možnosti.

Samostatnou kapitolou je inerpunkční funkce hudby. Hudba samotná je systém, který již má svá interpunkční pravidla, z nichž film řadu adoptoval. Její výrazové možnosti poskytují širokou paletu způsobů, kterými může hudba sktrukturovat děj, připomeňme alespoň princip leitmotivu. Podrobný rozbor hudební dramaturgie přesahuje rámec tohoto textu, poznamenejme alespoň, že pro problematiku interpunkce je zásadní časová struktura hudby, tedy kdy a jak začne a skončí, a jaký má průběh.

5.3 Obraz a zvuk ve vztahu ke střihu

Stejně tak jako obraz, i zvuk v kinematografii (a nejen v ní) stříháme. Nicméně pod pojem střih dnes spadá řada operací, které při kompozici zvukové složky provádíme. Rozdílný vztah obrazu a zvuku ke střihu tkví v jiném postavení vůči horizontálně–vertikální struktuře. Střih obrazu je čistě horizontální povahy, zatímco střih zvuku má díky možnosti vrstvení i své vertikální proporce. Dalším rozdílem je, že se střih obrazu a zvuku odehrává v jiných jednotkách.

Pro obraz je to právě stříhová skladba, která definuje základní jednotku filmu – záběr. Ačkoliv jej nepovažujeme za jednotku narrativní struktury, zůstává principiální, objektivně definovatelnou jednotkou pro tvůrce i diváky. Způsob kompozice zvukové stopy podléhá jiným pravidlům. Zatímco střih v obraze, ačkoliv je to skoková změna, nevnímáme jako narušení kontinuity, skokové změny ve zvukovém proudu působí nepřirozeně, neboť na ně nejsme zvyklí ani z běžného života. Současný trend ve filmové estetice je založený na možnosti “neslyšného” střihu jednotlivých zvukových elementů. Jejich překrýváním a prolínáním vzniká kompozice, která znemožňuje definování jednoznačně ohraničených zvukových jednotek. Neznamená to, že by ve zvuku neexistoval ostrý střih, nicméně ani v krajních případech (například u Godarda) netvoří ostře ustřižený segment zvukového proudu universální, dále nedělitelnou jednotku.

Stejně jako v běžném životě, určuje i ve filmu jednotku zvukové stopy materie jednoho daného zvukového elementu. Podle jeho povahy jej analyzujeme a strukturujeme. Dialog dělíme na slova, věty, či repliky, hudbu na fráze a témata, a konečně ruchy podle jejich zdroje, či události, která je iniciovala.*⁸⁾ Na rozdíl od obrazového záběru, který je ostře ohraničený, má každý zvukový element svoji obálku (graficky znázornitelný průběh intenzity v čase), jejíž základními parametry jsou náběh (attack), doba trvání (sustain) a dozvuk (release). Tvar obálky je díky editačním možnostem manipulovatelný, avšak do jisté míry, kterou určuje jednak povaha zvuku samotného a také jeho zasazení do diegeze filmu. Mějme kupříkladu záběr končící zabouchnutím dveří. V obraze trvá tato událost jeden frame (41,7 ms), tudíž i maximálně zkrácený odpovídající zvuk musí nutně doznít až v dalším záběru, což je z hlediska diegeze nonsens. Toto řešení se nicméně vžilo jako funkční a efektní způsob zvukového přechodu, neboť zvukem překryjeme střih (unifikace) a prostorová disproporce je v tomto případě tak krátká, že ji nestihneme postřehnout, případně ji vnímáme jako vžitou součást filmového jazyka. Poněkud složitější situace však nastane, pokud ony dveře budou v místnosti s dlouhým dozvukem, který jsme před tím slyšeli kupříkladu u dialogu. Použijeme-li zvuk dveří bez tohoto dozvuku, narušíme tím zvukovou perspektivu. Zachováme-li však zvukovou perspektivu, dozvuk, který přezní do dalšího záběru už bez povšimnutí nezůstane.

*8)...Velmi zjednodušeně řečeno. Zde se nabízí široká debata o tom, jak vlastně vnímáme aurální svět. Čtenáři bych doporučil článek Christiana Metzeho *Aural Objects*.

Zkušený střiháč by tedy neměl myslet pouze v obrazových záběrech. Často se střih odvíjí od hudby a často je třeba přizusobit dobu zrání záběru “době zrání zvuku”. Problematika zvukových přechodů, tedy způsob, jakým jsou svázány obrazové střihy s jednotlivými zvukovými elementy je důležitou součástí formálního stylu A-V díla.

5.4 Interní a externí logika

Zvukovou složku filmu lze charakterizovat podle plynulosti a provázanosti jednotlivých elementů. Jsou-li navzájem prolnuté a překryté v plynulém toku, nebo zda vykazují jistou míru diskontinuity, či fragmentálnosti. Tato vlastnost úzce souvisí s předchozími odstavci, ale přirozeně také vyplývá z narace samotné. Chion poukazuje na fakt, že v rámci filmového media existuje něco jako interní a externí logika způsobu kompozice filmu. Zvuk následující interní logiku vychází přímo z příběhu a pocitů, které má vyvolat. Tento režim svázání zvuku s obrazem, tíhne spíše k plynulejšímu rázu zvukové složky, kde jsou náhlé změny žádoucí pouze vyžaduje-li to příběh. Externí logika naopak využívá efektu diskontinuity, náhlých změn a trhlin jakožto vnější zásah do obsahu příběhu. Způsob střihu, který narušuje kontinuitu obrazu, nebo zvuku je jedním z výrazových prostředků specifických pro filmové medium. Jako příklad uvádí Chion film Rydleyho Scotta *Alien*, kde je napětí (mimo jiné) umocňováno také pomocí exponované externí logiky.

Užívání interní a externí logiky se přirozeně odvíjí od žánru a zvoleného formálního stylu. Externí logika de facto demaskuje industriální charakter filmu a proto ji budou jistě snadněji adoptovat Sci-fi a akční filmy, než dobová dramata.

5.5 Práce s napětím: konvergence, divergence

Jak bylo již uvedeno, z horizontální perspektivy nejsou zvuky a obrazové záběry jednotné elementy. Mají svůj vývoj, naznačují tendence, řídí se vzorci změn a opakování, které v divákovi vyvolávají očekávání. V rámci A-V sekvence divák méně či více vědomě rozeznává začátky určitých událostí (patternů) a sleduje jejich vývoj a interakci. Nejlépe je tento jev patrný ve spojení s hudbou, jejíž poslech se řídí podobnými principy. Nicméně i pohyb kamery, rytmus či obálka zvuku, nebo změna v chování postavy mohou být impulzy, které uvádějí diváka do stavu očekávání, nebo lépe předpokládání, předvídání. Často bývá zajímavější diváka překvapit, jindy zase nechat veškeré A-V dění vyvíjet souhlasně s předpokladem a očekávanou emoci tak posílit.

Různé obrazové a zvukové elementy mohou konvergovat, či divergovat více, či méně simplictně. Chion uvádí scénu z filmu Randa Hainese *Children of a Lesser God*, ve které William Hurt opouští tančírnu a Marlee Matlin jej následuje. Hudba, která je slyšet z tančírny je v rámci mixáže tlumena tak, že zcela zanikne ve zvukové atmosféře v okamžiku emočního propojení obou postav. Jejich setkání divák očekává vědomě, méně vědomě už sleduje fade out hudby. Tato konvergence usmíření postav a zániku hudby posiluje emotivnost scény, navzdory určité diegetické nesrovnalosti.

Práce s napětím, respektive časový harmonogram konvergentních a divergentních pasáží úzce souvisí s problematikou synchronních bodů. Synchronní body často tvoří okrajové, či inflexní body pomyslé “křivky napětí”.

5.6. Synchronní body a synkreze

Chionův termín synchronní bod má obdobu například u prof. Bláhy, který tyto body nazývá uzlovými. Jde o význačné okamžiky A-V sekvence, ve kterých se zvukové a vizuální události setkávají v synchronním vztahu - kde vznikají více, či méně těsné vertikální vazby mezi elementy rozdílných entit. Efekt synkreze zde nabývá výjimečné účinnosti, neboť také z jejích principů synchronní body vznikají, připomeňme gestaltismus. Synchronní body mohou též vznikat vrámci filmového média, jako produkt vnějších výrazových prostředků. Chion uvádí tyto případy:

- Neočekávaný "dvojstříh" - synchronní skoková změna obrazu i zvuku – externí logika.
- Forma interpunkce, například na konci sekvence, kdy zdánlivě separované kanály zároveň skončí – konvergence.
- Čistě z fyzikální příčiny, například obrazový, nebo zvukový detail.
- Ale též emotivní a významové příčiny, kupříkladu klíčové slovo, nebo věta dialogu, patřičně řečené.

Synchronní body se přirozeně projevují ve vztahu k obsahu scény a celkové dynamice filmu. Jako takové mu poskytují určitou kostru horizontální výstavby.

Zvláštním případem je tzv. klamný synchronní bod, který pracuje s očekáváním diváka podobně jako klamný závěr v hudbě. A-V situace konverguje k jasnému bodu, avšak v momentě jeho dosažení je vazba narušena. Jako příklad uvádí Chion scénu z filmu Johna Hustona *The Asphalt Jungle*, ve které dochází k sebevraždě zkorumpovaného úředníka. Vidíme, jak se zamyká ve své kanceláři, jak otevírá zásuvku a vyndává z ní zbraň, ovšem výstřel už jen slyšíme, neboť obraz stříhá jinam. Tyto případy mohou být efektnější, než běžné synchronní body, neboť zapojují divákovu fantazii do procesu svého vzniku.

Jako příznačný případ synchronního bodu uvádí Chion úder (rozuměj člověka). Narozdíl od běžného života, kde úder, jakkoliv bolestivý, nemusí vydávat výrazný zvuk, je dnes v kinematografii téměř povinností doprovodit takový úder v obraze patřičným zvukovým efektem. Tyto náhlé, krátké okamžiky, v nichž se setkává zvuk s obrazem, se staly klíčovými body, kolem kterých je budován narrativní čas scény, ke kterým vše konverguje a od nichž vše vyzařuje. Velmi krátký okamžik úderu samotného, pozorovaný pouze zrakem, může lehce zůstat bez povšimnutí, či být rychle zapomenut. Zvuk, byť jen krátký, má tu výhodu, že se přímo otiskne do vědomí. Kromě výše zmíněné funkce pomyslného spotu tak zároveň strukuruje scénu v čase, dodává jí tempo, rytmus a dynamiku.

5.7 Akuzmatika

Akuzmatická situace vzniká narušením vazby mezi viděným a slyšeným. V minulosti bylo s akuzmatikou experimentováno zejména v souvislosti s poslechem hudby, kdy měla absence vizuálního vjemu stimulovat zejména čisté naslouchání za účelem hlubšího prožitku. *Akuzmatický zvuk* je tedy ten, jehož zdroj, respektive příčinu nevidíme. Jako opak zavádí Chion termín *vizualizovaný zvuk*, tedy zvuk jehož zdroj zároveň i vidíme.

V kinematografii se může akuzmatická situace pohybovat v zásadě mezi dvěma scénáři. V prvním z nich nejprve vidíme příčinu zvuku, který je následně akuzmatizován. Ve druhém pak slyšíme akuzmatický zvuk, který je až následně vizualizován. První případ přiřadí daný zvuk jasně definovanému objektu scény, jehož podoba je pak s větší, či menší přesností vyvolatelná v divákově mysli, i když už zvuk slyší pouze akuzmatically. Kauzální naslouchání je v takovém případě uspokojeno a zvuk je zbaven veškerých otázek a tajemství. Zvuk, jehož zdroj zůstává divákovi skryt vyvolává pocit nejistoty a tajemna. Podle jeho druhu a povahy (lidský hlas, zvuk nějakého objektu) bude udržovat diváka v napětí, neboť kauzální naslouchání nebude schopné zodpovědět otázky: Kdo to mluví? Jak vypadá? Co způsobilo ten zvuk? Co se stalo? atp. Oddalování vizualizace, respektive de-akuzmatizace zvuku je samo o sobě dramatickou technikou využívanou už v divadle, kterou však film může využít v mnohem rozmanitějších variacích.

5.8. Prostor Mimo Obraz, zvuk Mimo Obraz

Zvuk MO je extrémní případ A-V spojení, které v sobě skrývá určitý paradox. Aby mohl být daný zvuk v rámci A-V sekvence označen jako MO, musí interagovat s "žádným" objektem v obraze, respektive s objektem v *prostoru mimo obraz*. Prostor mimo obraz je široký pojem. Může to být část scény, kterou známe a kterou momentálně nevidíme v záběru. Může to ale také být vedlejší kancelář, kam během filmu nikdy neuvidíme, nebo vzdálené město, jehož hluk dolehá do prostoru záběru. Rozšiřování hranic plátna zvukem je mocný nástroj, pomocí kterého lze bez dalších vysvětlujících záběrů umístit scénu do libovolného místa, nebo danou lokalitu blíže specifikovat. Míru tohoto rozšíření můžeme během filmu manipulovat za účelem posílení dramatického účinku. Necháme-li dialog dvou protagonistů, kupříkladu na nádraží, "topit se" v hmotě nádražní vřavy, vyzní scéna úplně jinak, než kdybychom okolní svět "zabydleli" jen nejnútnejšími ruchy (blízko procházející postavy, apod.). V extrémním případě se můžeme postavám přiblížit tak, že uslyšíme i jejich dech. Zvukem lze tedy nejen "rozšiřovat" filmový prostor za hranice plátna, ale i zužovat, přibližovat, subjektivizovat.

Tato funkce filmového zvuku souvisí s problematikou rozdílné povahy *pohledu kamery* a *bodu poslechu* (*Poin Of View, Point Of Audition*). Chion rozděluje jejich funkci na *prostorový* a *subjektivní* charakter podle toho zda reprezentují pohled pozorovatele - diváka, nebo subjektivní pohled postavy.

Pohled kamery, respektive její pozice je specifické místo v prostoru scény, které často neodpovídá koncepci kamera – oko reálného pozorovatele a podléhá jiným uměleckým záměrům. Zvuk se šíří všesměrově a v reálném životě ze všech směrů přichází. Ačkoliv každý prostor zní na různých místech s drobnými odchylkami, nebudeme podle nich schopní určit přesný bod, ze kterého daný prostor posloucháme. Pro filmový zvuk tak v podstatě neexistuje něco jako pohled a

protipohled. Místo bodu poslechu je tak vhodnější uvažovat zónu, oblast, prostor poslechu. Šířka takové oblasti bude odlišná pro různé druhy zvuků. Jinak budeme pracovat se zvukovou perspektivou v případě atmosféry a jinak v případě dialogu. “Bod” poslechu ve filmu je ryze iluzivní konstrukce, odvislá od koncepce *pohled kamery – bod poslechu*, ale také od prostorových vztahů mezi jednotlivými zvukovými elementy.

Pohled kamery, který reprezentuje subjektivní pohled nějaké postavy vyplývá zejména ze stříhové skladby. Postava se podívá z okna – stříh – vidíme co vidí. Ačkoliv se ocitáme v jiném prostoru, bez problému sekvenci čteme. Subjektivní charakter zvuku, tedy zvuk, který má reprezentovat to co slyší postava, je podle Chiona zásadně závislý na obraze. Teprve vizuální přiblížení a stříhová skladba pomohou divákovi identifikovat zvuk jako subjektivní vjem postavy. V tomto případě pak můžeme opravdu mluvit o bodu poslechu (POA), který je však definován spíše obrazem, než úpravou zvukové perspektivy. Zde je třeba dodat, že Chion stále vychází z mono formátu před nástupem systémů Dolby. Dnešní filmový zvuk má širší paletu výrazových prostředků. Dynamický rozsah, sonická kvalita a prostorovost jsou vhodné nástroje pro navození sugestivních vjemů a obraz již nemusí tolik přispívat. Nicméně, koncepce vztahů mezi POV a POA by měla i nadále kooperovat, nejen v případech subjektivizace, neboť je nedílnou součástí filmového jazyka.

Z hlediska akusmatiky mohou zvuky ve filmu zaujímat vůči obrazu v zásadě tři základní pozice: *zvuk v obraze – vizualizovaný*, *zvuk MO – akusmatický* a konečně *nediegetické zvuky* - vnější obrazu a celému filmovému prostoru. Při důkladnějším pohledu na problém však narazíme na řadu zvuků, které nelze tak snadno zařadit. Příkladem jsou zvukové atmosféry, jejichž elementy (zpěv ptáků, vzdálené sirény ve městě, atp.) nemusí mít zdroj viditelný v obraze, nicméně je chápeme jako jeho součást. Chion v této souvislosti zavádí dělení MO zvuků na *aktivní* a *pasivní*.

Aktivní zvuky MO posouvají děj a chovají se akusmaticky - evokují otázky, na které leží odpověď mimo záběr, vzbuzují v divákovi zvědavost, pohánají děj kupředu a určitým způsobem determinují stříhovou skladbu. Způsob stříhu dialogových scén, kdy mluvčího pouze slyšíme a obraz sleduje reakce ostatních zúčastněných je dnes naprosto běžné využití zvuku MO. Bohužel tak běžné, že se z něj pod heslem: “To uděláme ve zvuku”, často stává berlička nahrazující záběry, nenatočené ze všech možných, jen ne tvůrčích důvodů. Mállokdo si uvědomuje, že jde vlastně o kontrapunktické vedení obrazové a zvukové složky, jak po něm volali tvůrci a teoretici raného zvukového filmu a že jeho dramaturgický potenciál tkví zejména v koncepci jeho užití v rámci celého díla.

Pasivní MO zvuky naopak rozšiřují, obklopují a stabilizují obraz, aniž by evokovaly touhu vidět jejich zdroj. Tyto zvuky mají pro stříh opačný efekt, neboť mu umožňují volnější pohyb po prostoru.

Ačkoliv má dnes většinově užívaný vícekanálový zvuk schopnost “umístit” zdroj zvuku mimo plátno, nemění to nic na faktu, že principiálně je status MO čistě mentálním produktem, který vzniká interakcí zvuku vycházejícího ze směru plátna a předpokládaného obrazového objektu v prostoru mimo plátno. Teprve míra akusmatizace však určí dramaturgickou funkci zvuku MO. Doznívající kroky postavy, která vyšla z obrazu, nezávisle na prostorovém ztvárnění v rámci mixu, budou působit jiným způsobem, než promluví postava, kterou jsme ještě neviděli, nebo viděli, ale jen siluetu, či pouze detail hovořících úst. Proces de-akusmatizace zvuku může být náhlý, nebo naopak pozvolný, či fragmentovaný, každopádně má potenciál napínat a překvapovat.

6. Závěr

Od roku 1994, kdy vyšla kniha, ze které jsem čerpal, se kinematografie opět posunula směrem k dokonalejší iluzi "reality". Digitální obraz zcela osvobodil kameru jak z hlediska pohybu, tak z hlediska mizanscény. Digitální zpracování zvuku nám již dlouho umožňuje pracovat se zvukovou materií jako s plastelínou. Nyní má i obraz podobné možnosti, takže se dá říci, že je dnes v kinematografii možné cokoliv si tvůrci vymyslí. Těžiště tvůrčího procesu se poněkud posouvá "z placu" do postprodukce, což otevírá nepřeborné množství možností, ovšem vybrat je třeba jen jednu. Digitalizace kinematografie tedy pomáhá zejména výrobě, nikoli tvorbě jako takové. Na tvůrce, naopak, klade nárok na daleko přesnější představu o výsledku. Jistě, pro film – umění je náhoda legitimním nástrojem tvorby, nicméně přihlédneme-li k paradoxu volby, hovoří zvyšování počtu možností jasně v její neprospěch.

Technologický vývoj doposud sloužil zejména spektakulárně filmového média a díky digitalizaci je dnes v kinematografii opravdu možné cokoliv. Nabízí se otázka, zda z technologického hlediska medium filmu nedosáhlo stádia, kdy už může jen cizelovat dosažené tvůrčí prostředky (4K ...XK, Dolby ATMOS, Dolby Galaxi?, ...), nebo se transformovat (3D cinema, virtuální realita)? Ať tak, či onak, fenomén synkreze je spontánní a nevyhnutelný mentální proces, který je funkční napříč audiovizuální tvorbou.

Tak, jako sochař musí znát svůj materiál, aby byl schopný zhmotnit své vize co nejpřesvědčivěji, měl by i filmový tvůrce znát své medium, aby byl schopný naplno využít jeho potenciál. Vlastosti audiovize, které jsem se snažil ve své práci osvětlit, by měly být (mimo jiné) zohledňovány již ve fázi literární přípravy, neboť to napomůže větší provázanosti tvůrčích složek. Filmy, které vznikají systémem: "scénář = dialog plus akce, režisér si pohlídá herce, kameraman zasvítí scénu, střihač vymyslí finální scénosled a pak se k tomu nějak dodělá zvuk", budou mít tendenci stát se spíš výrobkem, než uměleckým dílem, ačkoli na začátku mohla být vize sebelepší.

Narozdíl od sochy, film je kolektivní dílo, tudíž je nutné vize komunikovat. O zvuku se mluví těžko, neboť neexistuje obecně známý pojmový aparát. Většina lidí, se kterými jsem spolupracoval sdělovala rovnou jak má daný zvuk působit, nebo jako co má znít. V dnešní době je běžné, že vám pro ilustraci režisér pustí úryvek z jiného filmu, což bývá zdrojem četných nedorozumění, neboť je těžké mu vysvětlit, že s jeho obrazem bude daný zvuk interagovat jinak (bohužel často proti záměru). Zvukovou dramaturgii nelze řešit scénu po scéně, stejně jako styl rámování, nebo styl střihové skladby. Právě provázanost všech tvůrčích složek dodává filmu kompaktnost a promyšlenost. Takové filmy pak mohou rozvíjet složitější naraci a bavit diváky nejen spektáklem, ale i chytrostí a rafinovaností kouzla zvaného kinematografie.

Na závěr bych rád poděkoval panu profesoru Ivo Bláhovi, který mi poskytl základy v nazírání na problematiku audiovizuálního spojení, panu doktorovi Georgyi Bagdasarovi za uvedení do světa Michela Chiona a v neposlední řadě panu magistru Vladimíru Skalovi, který se laskavě ujal vedení této práce. Děkuji!

7. Seznam použité literatury a dalších zdrojů

Citované filmy (v pořadí dle výskytu v textu)

Jean-Luc Godard (*First Name Carmen*, 1983)
Robert Aldrif (*Kiss me deadly*, 1955)
Sergej Michajlovič Ejzenštejn (*Generalnaja linija*, 1929)
Ridley Scott (*Alien*, 1979)
Randa Haines (*Children of a lesser God*, 1986)
John Huston (*The Asphal Jungle*, 1950)

Literatura

Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2., dopln. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. 145 s. ISBN 80-7331-010-4.

Michel Chion. *Audio-vision : sound on screen*. Edited and translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University, 1994. 239 s. ISBN 978-0-231-07899-3.

Radim Lapčík. *"Mít uši k vidění" : druhy zvuku v audiovizuálním díle a způsoby jejich klasifikace a percepce*. Praha, 2013. [32] s.

Christian Metz. *Aural Objects*. Z knihy: Timothy E. Scheurer. *Film Sound: Theory and Practice*. Edited by Elisabeth Weis, John Belton. New York: Columbia University, 1985. 462 s. ISBN 978-0-231-05637-3. str. 154-161.

Citované články

(str. 8) René Clair. *The Art of Sound, 1929*. Z knihy: Timothy E. Scheurer. *Film Sound: Theory and Practice*. Edited by Elisabeth Weis, John Belton. New York: Columbia University, 1985. 462 s. ISBN 978-0-231-05637-3. str. 86-91.

(str. 8) Vsevolod I. Pudovkin. *Asynchronism as a Principle of Sound Film, 1929*. Z knihy: Timothy E. Scheurer. *Film Sound: Theory and Practice*. Edited by Elisabeth Weis, John Belton. New York: Columbia University, 1985. 462 s. ISBN 978-0-231-05637-3. str. 92-95.

Internetové zdroje

<http://filmsound.org>

<http://fyzika.jreichl.com/main.article/view/1179-maskovani-zvuku>

<https://cs.wikipedia.org>