

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2018

Eliška Blauberová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Katedra zvukové tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Music editor v Čechách... a na Marsu
Perspektiva role music editora v českém prostředí
s příkladem na realizaci filmu Mars

Eliška Blauberová

Vedoucí práce: MgA. Martin Klusák

Oponent práce: Mgr. Michal Pekárek

Datum obhajoby: 13. září 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Music editor v Čechách...a na Marsu: Perspektiva role music editora
v českém prostředí s příkladem na realizaci filmu Mars

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

Praha, dne 30.8.2018

podpis diplomanta

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.

Poděkování

Děkuji Martinovi Klusákovi za odborné vedení práce, věcné připomínky, dobré rady a vstřícnost při konzultacích a vypracování bakalářské práce.

Abstrakt

V zahraniční americké a západoevropské filmové zvukové postprodukci existuje v rámci modelu týmové práce specializovaných profesí také funkce music editora. Music editor se stará o hudební koncepci filmu. Má music editing perspektivu také ve zvukové postprodukci českého filmu? Na tuto otázku se v práci snažím odpovědět za pomoci rozboru spolupráce music editora na realizaci českého filmu Mars a především na základě odpovědí, které jsem sesbírala během rozhovorů se zvukovými mistry a producenty zvukových postprodukčních studií. Výsledkem této analýzy je polemika několika stran. Všichni respondenti rozhovorů v nějaké míře postrádají ucelený přístup k hudbě. Vzhledem k realizované spolupráci na filmu Mars vidím perspektivu role music editora především v invenci a chuti hledat nové cesty v tvůrčím procesu.

Abstract

In American and western European film sound post production and within the model of team of specialised professions there is also a Music Editor. Music Editor takes care of musical conception of film. Does music editing have a perspective also in sound post production of Czech film? I try to answer this question with help of analysis of cooperation of Music Editor on realisation of the Czech film Trash on Mars and also due to answers I received during interviews with Sound Designers and Producers of Sound post production studios. The outcome of this analysis is polemic of a number of opponents. All the respondents in a way miss a conceptual approach to music. With regard to a realised cooperation with Music Editor on film Trash on Mars I see a perspective of role of Music Editor in invention and in ambition to seek for new paths in the creative process.

OBSAH

Úvod	7
Informační zdroje	9
Kontext a vymezení pojmů	10
1. Zvuková postprodukce v západní filmové produkci - model specializovaných profesí	11
1.1 Music editor	11
2. Zvuková postprodukce v českém prostředí	14
2.1 Původní tradice	14
2.2 Inspirace zahraničním modelem	15
3. Music editing na filmu Mars	16
3.1 O filmu	16
3.2 Střih filmu a vznik hudby	17
3.3 Zvuková koncepce	18
3.4 Music editing	18
3.5 Mix hudby a filmu	20
3.6 Reflexe zkušenosti music editora u projektu Mars	21
4. Reflexe potenciálu music editora v českém prostředí	23
Závěr	26
Bibliografie	27

Úvod

V západní filmové zvukové postprodukci existuje v rámci modelu týmové práce specializovaných profesí také funkce music editora. Music editor je jakýsi statik, který pomáhá režisérovi jako architektovi vystavět hudební klenbu filmu složenou z kamenů vyrobených hudebním skladatelem. Zodpovídá za hudební koncepci filmu, formálně a doporučně.

V českém prostředí navazujeme na tradici ucelené práce jednoho autora zvuku, který v minulosti procházel filmem od příprav přes natáčení až do postprodukce a dohlížel na zvukovou dramaturgii filmu, včetně hudby.

V současné době i česká studia rozdělují svou práci do týmů. Zodpovědnost za hudební složku povětšinou leží na hudebním skladateli, hudba je pak v různých formách upravována zvukovým mistrem. Zdá se, že v množství práce a časovém shonu někdy v procesu tvorby filmu chybí ucelený pohled na hudební pojetí.

Objevují se však tendence inspirované zahraničními modelem a přístupem k filmové hudbě. Má music editing v českém prostředí perspektivu? Na čem závisí, zda se na malém trhu českého filmu uplatní?

V průběhu postprodukce českého filmu *Mars*¹ v roce 2018 vznikla příležitost přizvat do týmu zvukové postprodukce music editora. Jak spolupráce probíhala a jakou zkušenost přinesla filmovým tvůrcům Marsu a českému filmu?

Tato teoretická práce si klade za cíl odpovědět na výše zmíněné otázky. V první části se budu zabývat věcným představením specifik role music editora a kontextem, do nějž zapadá. V druhé části stručně představím současné české přístupy ke spolupráci na hudební složce a historické aspekty, které ji ovlivnily. Ve třetí části se pak budu zabývat realizací music editu českého filmu *Mars*.

V poslední kapitole budu porovnávat zahraniční konvenci se zkušeností s music editingem v rámci českého projektu filmu *Mars* a reflektovat pohledy a názory českých zvukových mistrů a zástupců zvukových postprodukčních studií na perspektivu music editingu u nás.

¹ Benjamin Tuček. *Mars* [film]. 2018.

Protože film Mars na začátku vznikl jako určitý experiment, protože zkušenost music editingu na tomto filmu byla v českém prostředí také jedinečná, a protože i tato práce zkoumá možnosti music editingu, rozhodla jsem se název práce stylizovat.

Nová zkušenost s music editingem na filmu Mars se mi stala malou vědeckou základnou pro tuto teoretickou práci. Music editor v Čechách...a na Marsu.

Informační zdroje

Protože se téma týká především tvůrčí praxe, jako zdroje informací mi poslouží rozhovory s členy postprodukčního týmu a zvukovými mistry získané na základě osobních setkání nebo pomocí dotazníků. Primárním zdrojem mi bude film *Mars*, na němž budu zkoumat teoreticky nabyté informace.

Pro objasnění zahraničního kontextu využiji především monografii *Music Editing for Film and Television: The Art and the Process*² amerického autora, skladatele a music editora Stevena Saltzmana. Jedná se o podrobnou práci obsáhle pojednávající o pracovním prostředí music editora. Kniha obsahuje podrobné postupy práce napříč celou realizací filmu, praktické tipy a rozhovory se zástupci profesí úzce spolupracujících s music editory.

Pro ukotvení kontextu budu vycházet z literatury zabývající se historií filmu a filmové hudby, vývojem technologií a přístupů k realizaci filmových děl. Důležitou součástí jsou i internetové zdroje.

² Steven Saltzman. *Music Editing for Film and Television: The Art and the Process*. Burlington: Focal Press, 2015.

Kontext a vymezení pojmů

Vzhledem k odlišnosti modelů týmové spolupráce u nás a v západním filmovém průmyslu budu používat pojmenování vzhledem k té tradici, kterou se zabývám. Pro české prostředí to bude například zvukový mistr, hudební režisér, hudební dramaturg či mixér, pro zahraniční music editor, sound supervisor, či re-recording mixer. V některých případech však budu i v rámci českého kontextu kombinovat pojmy české a anglické. Je tomu tak proto, že některé specializované profese u nás již mají zastoupení, ale jiné scházejí, a tedy se nedoplňují, a na celou zvukovou postprodukcí dohlíží jedna osoba. Tu budu nazývat “zvukový mistr”. Může se tedy objevit situace, kdy v rámci jedné spolupráce budu psát o mistrovi zvuku a zároveň o sound designérovi či editorovi dialogů.

1. Zvuková postprodukce v západní filmové produkci - model specializovaných profesí

V zahraniční filmové produkci, zejména americké a západoevropské tradice, je zvuková postprodukce běžně rozdělena mezi početný tým specializovaných profesí. Mervyn Cooke o tendenci dělit práci na zvukových složkách filmu mezi více specialistů píše v Dějinách filmové hudby.³ Již ve 30. letech existoval “míchač dialogů”, který měl na starosti také míchání hudby. Později už pod jedním zvukovým mistrem pracovali tři zvukaři zaměřeni na dialog, ruchy a hudbu.

Po nástupu digitální technologie zpracování zvuku se model mohl ještě bohatěji rozvětvit. Dnes na zvukové postprodukci pracují i desítky lidí. Hudbou se v týmu zabývají především režisér filmu, střiháč, music editor, skladatel, music supervizor, music mixer, orchestrátor a v závěru hlavní mixér, tzv “re-recording mixer”.

1.1 Music editor

Music editor pracuje na několika rovinách. Střihá hudbu, skládá hudbu, vyhledává hudbu, komunikuje napříč pracovišti, dokumentuje poznámky k návrhům hudby, synchronizuje nové verze, připravuje projekty a tempo tracky do nahrávacího studia, a připravuje stemy do míchací haly.

Je to jakýsi komunikační most, držitel klenby hudební koncepce, který řeší ideálně již první zárodky hudebních nápadů. Ty se objevují už v přípravné fázi realizace například v případě, kdy je ve filmu využita reálná hudba, ať už je to hudba k tanci z rádia, živá kapela ve scéně, nebo když filmové postavy zpívají. Úkolem music editora je pohlídat synchronizaci obrazu a hudby. U vysokorozpočtových filmů je to právě music editor, kdo již od fáze přípravy natáčení vytváří stopy pro playback v různých variantách, například jako mix nebo jako rozdělené stemy pro různé typy

³ Cooke Eryvn, Dějiny filmové hudby, Nakladatelství AMU, Praha 2011, s. 89)

využití podle druhu scény. U těchto scén pak před uzavřením stříhu filmu kontroluje, zda je hudba synchronní s obrazem, zda je zachováno tempo hudby a jeho návaznost mezi stříhy. V případě chyb či nepřírozně působících scén se music editor obrátí na režiséra a střihače a společně pak řeší opravy jednotlivých stříhů.

Ve fázi stříhu je potřeba vytvářet dočasné pracovní verze hudby. Music editor může přijít do hry v různých fázích stříhu. V první fázi je potřeba nasadit referenční hudbu. Tu může vyhledávat music editor. Pokud střihač vyhledává referenční hudbu sám, music editor přichází na řadu většinou až v závěru stříhu společně s hudebním skladatelem, kdy pomáhá formulovat zadání a komunikovat podobu hudby mezi režisérem a skladatelem. Ve finální fázi stříhu se uspořádá "Spotting session"⁴, které se účastní režisér, střihač, music editor, music supervisor, hudební skladatel a případně další profese. Po shlédnutí filmu v reálném čase music editor dokumentuje přání režiséra, zapisuje časové údaje míst filmu, kde má hrát hudba a snaží se otázkami najít specifika zadání. Proto je důležité, aby music editor znal praxi hudební skladby, terminologii a akustická specifika hudby a dalších zvukových složek filmu, aby mohl komunikovat se skladatelem, a zároveň by měl umět pojmenovat hudební jevy pro hudebního laika a porozumět požadavkům režiséra či producenta, kteří terminologii nemusí vždy ovládat. Music editor tedy může být jakýmsi tlumočnickem mezi skladatelem a autorem filmu. Díky znalostem akustických vlastností zvuku může předejít nežádoucímu maskování a pomoci navrhnout instrumentaci, aby hudba zněla v jiném frekvenčním pásmu než například tichý dialog nebo zvuky, které mají teprve vzniknout v rámci sound designu.

V další fázi je úkolem music editora spolupracovat s hudebním skladatelem a nahrávacím hudebním studiem, nasazovat pracovní verze hudby a prezentovat je režisérovi, stříhat hudbu a zkoušet její další možnosti, včas komunikovat změny a úpravy pracovní hudby, například před nahráváním hudby orchestrem či jiným hudebním tělesem.

Když je pracovní hudba sestříhaná do finální podoby, music editor ji předá orchestrátorovi na instrumentaci. Poté připravuje tempo tracky, guide tracky a celý projekt s videem a poznámkami pro hudební studio, aby zajistil synchronní

⁴ Steven Saltzman věnuje otázce Spotting session celou rozsáhlou kapitolu. Steven Saltzman. Music Editing for Film and Television: The Art and the Process. Burlington: Focal Press, 2015, s. 79-108.

nahrávání filmové hudby podle pracovní verze. Poté je přítomný i při nahrávání a obecně dokumentuje a udržuje přehled o realizované hudbě.⁵

V závěru provádí poslední změny ve střížích, předběžné návrhy k mixu a připravuje tracky a stemy k mixu. Je přítomen i finálnímu zvukovému mixu filmu.

V knize Music Editing for Film and Television zdůrazňuje autor a jeho respondenti a kolegové zásadní kompetence jako velký hudební cit, znalost hudební teorie i praxe, schopnost odhadnout "tón"⁶ hudebního přání režiséra, dobré interpersonální schopnosti, komunikativnost, trpělivost, nadhled a technické znalosti, ovládnutí programů, ideálně nejen Pro Tools ale i programů, s nimiž pracují hudební skladatelé.

⁵ Music Editor Joseph S. Debeasi sdílí svoji zkušenost, kdy v problematické scéně úspěšně nahradil hudbu, která se režisérovi nelíbila, náhradní variantou, kterou díky zbylému času ve studiu s orchestrem donahráli navíc. Ibidem, s.159-160.

⁶ „[...]communicate well with the director and editor and understand the tone they want to create.”stříhač Patrick J. Don Vito v rozhovoru v knize S. Saltzmana. Ibidem, s. 70-71.

2. Zvuková postprodukce v českém prostředí

Současný model práce na zvukové filmové postprodukci v Čechách částečně navazuje na původní tradici jednoho mistra zvuku a částečně je ovlivněn zahraničním vzorem, kdy se na editaci jednotlivých složek zvuku paralelně podílí více lidí.

Přístup k filmové tvorbě byl do velké míry ovlivněn politickou situací období komunismu. Po revoluci v roce 1989 se otevřely hranice vlivům západní kultury. Státem řízenou kinematografií pomalu vystřídaly soukromé produkce. Malý český filmový trh formovaly hlavně výrazné osobnosti. Díky přílivu filmů západní filmové produkce docházelo k postupnému úpadku návštěvnosti českých filmů v kinech. Česká filmová produkce druhé poloviny 90. let oproti 70. a 80. letům velmi opadá co do množství distribuovaných filmů.⁷

2.1 Původní tradice

Vzhledem k velikosti českého trhu a lineární technologii zpracování analogového záznamu zvuku v době před nástupem digitálních technologií pracoval na zvukové složce filmu jeden mistr zvuku od počátku příprav filmu, přes natáčení až po postprodukci. Důležitou roli zastával ve spolupráci s mistrem zvuku skript, a to nejen při natáčení, ale i v postprodukci, kdy skriptka pomáhala s dokumentací a plánováním postprodukčních prací. Co se týče hudební složky filmu, na skladbu filmové hudby se specializovala jen "hrstka" hudebních skladatelů. Dalšími úzce spolupracujícími profesemi byl hudební a zvukový režisér, aranžér a studiový technik a zvukař.

⁷ Andrej Halada. *Český film devadesátých let: Od tankového praporu ke Koljovi*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997.

Nejblíže práci music editora v českém prostředí je televizní hudební dramaturg. Ten pracuje především s archivní hudbou a stará se o hudební koncepci televizních pořadů.

2.2 Inspirace zahraničním modelem

S nástupem digitálních technologií zpracování zvuku se otevřela i možnost rozdělit práci na zvukové postprodukci mezi specializované profese podle vzoru západní kinematografie. Dnes většinou jeden nebo dva zvukoví mistři dohlíží na celkovou zvukovou koncepci. Další lidé paralelně pracují na editech dialogů, efektů a postsynchronních ruchů. O hudební stopu se stará hudební skladatel. Ten komunikuje s režisérem a střihačem filmu. Do střižny posílá pracovní verze. V závislosti na žánru a kýžené výsledné instrumentaci dodává pracovní verze buď v MIDI formátu nebo jako premixy skladeb. Pokud je skladba určena pro orchestr nebo jiné hudební těleso, následuje nahrávání v hudebním studiu, kde je přítomen hudební režisér a hudební mistr zvuku. Instrumentaci a rozepisování do partitur má hudební skladatel ve své režii. Poté následuje střih a mix hudby v nahrávacím studiu, kde ji hudební mixér míchá po stopách do výsledného formátu zvuku filmu. V jiném případě například skladatel hudbu sám nahrává a míchá do stereo formátu. Při finálním mixu filmu zvukový mixér distribuuje stereo mix do vícekanálového poslechu.

3. Music editing na filmu Mars

3.1 O filmu

Film Mars se dá s určitou nadsázkou označit za dílo výzkumné mise. Na začátku nebyl námět a scénář, ale nevšední příležitost vytvořit výzkumnou misi s možností bádát na vědecké základně Mars Desert Research Station. Režisér filmu Benjamin Tuček se přihlásil do výběru výzkumných projektů k realizaci na základně a se záměrem “natočit na Marsu film” výběr vyhrál. Předběžný scénář poté vznikl během jednoho měsíce a po příjezdu do Utahu na základnu ho Benjamin Tuček společně s Terezou Nvotovou přepracovávali každý natáčecí den podle možností malého štábu a prostředí základny.

V nedotčené krajině červené pouště se objevuje šest osob ve skafandru. Jedná se o skupinu návštěvníků Marsu. Velitel mise, zástupce velitele, milionář, který misi financoval, a jeho snoubenka, se kterou chce na Marsu uzavřít sňatek, psycholožka a internetová celebrita. Po ubytování na základně zjišťují, že místo obývá také robot Bot. Sledujeme skupinu, jak zkoumá krajinu Marsu a jak se vypořádává s omezenými podmínkami základny a omezenými zdroji na Marsu. Příběhem nás vede komentář Bota, který vzpomíná na svého otce, vypráví o letech samoty na základně, jen s knihou o kolonizaci divokého západu, a podrobuje své spoláčnický chladnému rozboru jejich charakterů a motivací. Z počátku čitelné zápletky vývoje vztahů lidí uzavřených na malém prostoru se postupně přelévají do podivných intrik, zvrácených plánů vytvořit z Marsu odkladiště odpadu, a nakonec do surreálných situací, kdy vše se jeví jinak, než jsme si doposud mysleli. A to vše pravděpodobně vede Bot, s motivem již nezůstat na Marsu sám.

Film se natáčel 20 dní na základně a 2 dny v Praze.

Jako stylizace prostředí vesmíru - nekonečné krajiny, člověkem nepoznamenané a zároveň chladné, bez života, s níž se můžeme spojit jen díky technologiím - slouží pomalé jízdy kamery nad nahromaděnými elektronickými zařízeními umělecké instalace Postnaturalia Kryštofa Kintery. Dlouhá pomalá jízda se prolíná se záběrem

hvězd. Dohromady s komentářem robota Bota, hudbou a sound designem nás uvádí do nálady příběhu a znepokojivě připravuje na mystický rozměr zprávy, kterou nám vypravěč chce předat.

3.2 Střih filmu a vznik hudby

Na střihu se podíleli Evženie Brabcová a Pavel Hrdlička, se skladbou filmu pomáhal dramaturg Ivo Trajkov. V této fázi filmu zatím neměl nikdo ze zúčastněných tušení o tom, že bude v budoucnu v práci s hudbou figurovat music editor. Film procházel vývojem a úpravami po dobu dvou let.

Ovlivněn pouštní krajinou Utahu, režisér si už v průběhu natáčení definoval podobu hudby, již si pro sebe nazval “space country”⁸.

Na hudbě se podíleli Ondřej Ježek, Tomáš Procházka, Petr Marek a Prokop Holoubek. Režisér ve fázi střihu nasadil na některá místa filmu referenční hudbu, již autoři hudby “povětšinou ignorovali”⁹ a pracovali formou nahrávání improvizací. Ze střizny dostali pro inspiraci hrubý střih celého filmu. Společně ve střizně vybrali scény, u kterých bylo prostřednictvím hudby potřeba vystavět specifické emoce.

Jak nastiňuje Ježek: “[...] někdy šlo i jen o to probourat se hudbou do stavu, kdy z nás vypadne něco úplně jiného, nečekaného. Střídali jsme nástroje i jejich obsazení, točili celý den...”¹⁰

Výsledkem těchto jam sessions bylo několik sad hudebních skladeb, ploch, písní a motivů, se kterými pak autoři ve střizně dále pracovali a střih filmu na ně mohl přímo reagovat. Hudba “...plní roli dramatickou, kdy posunuje děj, vytváří napětí, nebo ho uvolňuje.”¹¹

⁸ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

⁹ Rozhovor s Ondřejem Ježkem.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

3.3 Zvuková koncepce

Film vznikl jako nízkorozpočtový projekt pod režisérovou vlastní produkcí a zvuková složka mohla vzniknout mimojiné díky koprodukcí se studiem Soundsquare. Režisér se rozhodl pro spolupráci s Markem Hartem, se kterým spolupracoval už na celovečerním filmu *Děvčátko*¹². Marek Hart oslovil ke spolupráci Sandru Klouzovou se záměrem vložit do pojetí sound designu vesmírného prostředí ženský přístup. Prostředí je stylizované, a tak i sound design směřoval spíše než k velkolepému zvuku inspirovanému zahraničními sci-fi filmy směrem ke stylizovanému minimalistickému pojetí se záměrem využít jako zdroje pro sound design co možná nejvíce reálné zvuky; i proto, že atmosféru zásadně spoluvytváří právě hudba. A právě umístění a vývoj hudby se v počátku zvukové postprodukce ukázalo jako velká výzva. V tuto chvíli přišla na řadu otázka music editora.

3.4 Music editing

Martin Klusák absolvoval magisterské studium na Katedře zvukové tvorby FAMU a v současné době studuje PhD na oboru skladba na HAMU. Martina Klusáka oslovil Pavel Rejholec se záměrem obsadit jej do projektů studia Soundsquare na pozici music editora nezávisle na filmu *Mars* a dlouho před postprodukcí tohoto filmu. I proto se ve chvíli řešení dilemat s uchopením hudebního pojetí Marsu plánovaná spolupráce hned nabídla.

V tuto chvíli byl hotový finální střih filmu, sound designéři Sandra Klouzová a Marek Hart připravovali edit dialogů, postsynchronních ruchů a efektů. Režisér Benjamin Tuček měl kromě nasazené hudby ještě tři složky improvizovaných skladeb skupiny hudebních autorů a několik hudebních ploch, jejichž autorem byl Petr Marek. Pro referenci a vzhled do vývoje sound designu dostal music editor guidetracky a poznámky k verzi zvukového editu, jež se pravidelně aktualizovali.

¹² Benjamin Tuček. *Děvčátko* [film]. 2002.

Jak popisuje a reflektuje začátek spolupráce Benjamin Tuček, Martin Klusák nejprve provedl “důkladnou analýzu a navrhl způsob, jak s hudebními motivy pracovat”¹³. Hudební skladby ve stereo formátu si nejprve společně rozdělili do několika kategorií podle formy (například skupina “písničky”), nálady a výrazných motivů (například “kaktusy”).

V tuto chvíli se ukázalo, jak důležité je v postupu práce hned na začátku si jasně pojmenovat skladby pro pozdější dokumentaci a rychlost práce. Při práci se totiž osvědčilo, že je snadné a příjemné pracovat se skladbami, které mají svůj konkrétní název, v tomto případě to byla obrazotvorná pojmenování, která pomáhala snadno si vybavit hudební motiv, kdežto další sada tracků s obecným pojmenováním jako “MIX1-02_2” byla velmi náročná pro práci a odlišení.¹⁴

Pak přišel na řadu samotný střih hudby. Během pravidelných setkávání spolu režisér a music editor experimentovali s nasazováním hudby na různá místa filmu, zkoušeli skladby vrstvit do ploch, prolínat a vytvářet dramatické oblouky podporující jednotlivé zápletky i celkové plynutí filmu.

V průběhu této důkladné práce se dopracovali k ustálení spojení některých motivů s postavami a typy scén. A také se ukázala problematická místa filmu, která potřebovala dramatickou oporu hudby, kterou však žádná z již hotových skladeb neposkytovala.

V tomto ohledu byla nejzásadnější práce se scénou, kde milionář Tomina ukradne vozík a projíždí se na něm po krajině Marsu. Jedná se o místo, k němuž se opakovaně v procesu postprodukce filmu vracelo jak ve střížně, tak se skladateli hudby. Dochází zde k prvnímu velkému zvratu v ději filmu. Ani důkladné zkoušení a kombinování hudebního materiálu ve fázi music editu nepomohlo scénu podpořit.

Za podpory music editora se režisér sešel s hudebníky v hudebním studiu a hudbu tentokrát nahrávali společně přímo na obraz finálního střihu s okamžitými poznámkami režiséra a následnými opětovnými pokusy, až došli ke kýženému výsledku - pocitu šílenosti.

¹³ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

¹⁴ Rozhovor s Martinem Klusákem.

Kromě průvodní nediegetické hudby vybíral music editor hudbu diegetickou, konkrétně pro scény odehrávající se na toaletě. Výběr žánru elevator music pomohl odlehčení. I díky této hudbě působí humorně a dynamicky paralelní montáž, kde je střídána sexuální scéna ze záchodku se scénou, kdy se zbytek kosmonautů vrací z krajiny Marsu na základnu a nemohou se “dozvoniť”. Ostrý stříh kontrastních hudeb, které jsou obě svým způsobem odlehčené, podporuje montáž a absurdnost situace. I toto je příklad scény, které čas a pečlivé zkoušení různých variant pomohlo k dobrému výsledku. V původním návrhu ze střížny byla totiž neutrální hudba, se kterou režisér nebyl spokojen. Následoval music editorův návrh s výraznými skoky v hlasitosti a s hudbou různě “rozjetou” ve scénách mezi stříhy. Po uležení vznikla odlehčená varianta s elevator music, se kterou byli všichni spokojeni.¹⁵

3.5 Mix hudby a filmu

Po dokončení finální verze music editu vytvořil music editor soupisku hudeb pro skladatele Ondřeje Ježka, který hudbu také míchal. Skladatel podle stříhu referenčního stereo mixu skladeb nasadil jednotlivé stopy hudebních skladeb, a ty pak míchal do formátu 5.1. Během fáze mixu hudby skladatel provedl i některé změny v music editu.

Dokončování filmu probíhalo v časovém stresu, a tak music editor pomáhal i s mixem některých skladeb Petra Marka, aby byla hudba včas připravená na finální mix zvuku.

V tuto chvíli music editor odevzdal svůj projekt na finální mix filmu. Poslední změny v použití hudby se odehrály při finálním mixu filmu. Neměnilo se však už umístění hudebních ploch, ale změny se týkaly poměru hudby k sound designu. V některých scénách se sound designéři rozhodli hudbu úplně vynechat.

Spolupráce music editora s režisérem filmu a ostatními zvukovými složkami trvala dohromady přibližně čtyři měsíce.

¹⁵ Rozhovor s Martinem Klusákem.

3.6 Reflexe zkušenosti music editora u projektu Mars

Příběh vzniku film Mars byl od počátku celkem nestandardní. Díky tomu, že film vznikl “impulsivně”, reagoval na aktuální potřeby, které každá fáze vyžadovala, a to do jisté míry i ve věci finančních prostředků. Režisér si tak mohl dovést experimentovat a plánovat práci v zájmu filmu. “[...] moje priority byly do velké míry vedené touhou po dokonalém, zvládnutém zvuku, který bude poslouchatelný i za padesát let. Ne vždy má hudba ve filmu takovou roli. Music editor je pozice, která může přinést inspirativní, nový pohled na hudební kompozici a její dramaturgické použití ve filmu.”¹⁶

Martin Klusák jako music editor přišel ve chvíli, kdy ve zvukové postprodukci nebyl prostor a kapacita zabývat se hudbou koncepčně, a zároveň bylo potřeba pokračovat v práci na sound designu a dalších zvukových složkách filmu. “Martin nezatíženě, svobodně a krajně odpovědně vycítil, o čem film je a jaký má potenciál. Napnul svůj talent a znalosti, aby citlivě vybudoval hudební dramaturgii filmu. Jeho přínos je neocenitelný.”¹⁷

Podle Ondřeje Ježka pomohl music editor především s proporcemi filmu.¹⁸

Problematickou fází filmu Martin Klusák spatřoval v čase kolem 50. minuty. Tempo vyprávění stagnovalo, a tak s režisérem budovali dramatické oblouky a opory, aby podpořili vývoj a pomohli divákovi sledovat příběh. “Když jsme zjistili, že něco nefunguje, jak by mohlo, sám mě popichoval, abych ještě muzikanty otravoval, aby nahráli něco nového.”¹⁹ Takto nakonec dovedli scénu jízdy na vozíku ke spokojenosti.

Martin Klusák podle všech účastníků tvůrčího procesu projevils dovednosti, které dobrý music editor potřebuje. Ondřej Ježek úvahu doplňuje, že by “[...] nebylo špatné, aby měl kapacitu komunikovat třeba i se sound designem a hlavním

¹⁶ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

¹⁷ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

¹⁸ Rozhovor s Ondřejem Ježkem.

¹⁹ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

zvukařem, protože se nám na některých místech stávalo, že všichni tři trochu dělali totéž různými způsoby.”

V případě spolupráce na Marsu se jeden z hudebních autorů podílel na další hudební postprodukci. Ondřej Ježek se jako zkušený hudební i filmový zvukař postaral o mix hudby. Jako autor hudby pak provedl několik změn v music editu. Velký vliv na podobu hudby měl pak při samotném mixu. Ke stejným skladbám a motivům použitým na různých místech přistupoval pokaždé jiným způsobem, takže nakonec skladby zní velmi odlišně nebo i úplně jinak.²⁰

Zásadní změny se pak udály i při konečném mixu filmu. Music editor a režisér si oblíbili konkrétní plochy, které používali v několika scénách, především pak v závěrečné vyhocené scéně navazovali hudební skladby do dlouhé hudební plochy s pečlivě vykonstruovaným vývojem pro podporu gradace závěru filmu. Při mixu filmu Marek Hart nabídl jiný pohled z pozice odstupu od práce s hudbou, přičemž konečné rozhodnutí bylo gradaci hudby stupňovat, avšak s pauzami. Nedošlo ke změně střihu, hudba však v rámci mixu na několika místech na chvíli zmizela, aby pak mohl přijít další a vyšší gradační oblouk.

Týmová práce nabízí obohacení o nové pohledy, někdy za cenu ztráty části vlastního autorského vkladu. Spolupráce na filmu Mars byla jistě další hodnotnou zkušeností nového přístupu k filmu v českém filmovém prostředí.

²⁰ Rozhovor s Ondřejem Ježkem.

4. Reflexe potenciálu music editora v českém prostředí

Music editor, jak jeho práci můžeme pozorovat na zahraničních projektech americké a západoevropské filmové produkce, má bezesporu významný vliv na výslednou podobu filmu.

Může mít zapojení music editora takový vliv na výsledek filmu na malém českém trhu v rámci tvorby českých filmových žánrů? Nejčastější argument proti smyslu uplatnění music editora u nás zohledňuje právě malý trh českého filmu a nízké rozpočty. "US model je založen mimo jiné na velikosti trhu. Do filmů se investují značné prostředky a filmy také mohou značné prostředky vydělat. Řízení těchto financí přitahuje nakonec schopné lidi, kteří si najímají další schopné lidi. A ti schopní lidé si velmi dobře uvědomují, že zatímco obrazová složka filmu nese informační hodnotu, tak zvuková složka nese emoční hodnotu která nakonec rozhoduje o palci nahoru nebo dolů v srdcích diváků."²¹

Ale jak vyplývá z rozhovorů v knize Stevena Saltzmana Music Editing for film and Television, i nízkorozpočtové americké filmy mají v týmu svého music editora.

V českém prostředí se počítá s editem dialogů, zvukových efektů a postsynchronních ruchů jako s kategoriemi, i když je často vykonává třeba jen jedna osoba. Kategorie music editu neexistuje. Hudba má svého hudebního skladatele. Přesto se opakovaně na filmových projektech stává, že se práce zastaví na nefunkčním umístění hudby.

Petr Novák ze studia Bystrouška mluví o zkušenostech z praxe, kdy nejčastější problémy v otázce hudby ve filmu se týkají termínu dodání. Mezi stranou produkce a autorů filmu a stranou studia je dohoda, že za hudební stopu zodpovídá skladatel ve spolupráci s režisérem. "Občas se ale bohužel stane, že skladatel to nezvládne - tedy že jinak pěknou hudbu nasází na naprosto necitlivá místa.... pak obvykle na poslední chvíli nastupují naši nešťastní zvukaři a pod taktovkou režiséra zkouší přestřihávat, dávat jinam apod."²² Tak se prý děje přibližně v 15% filmů a zodpovědnost Petr Novák vidí v práci produkce.

²¹ Rozhovor s Petrem Novákem.

²² Ibidem.

Díky rozšíření škály tvůrčích možností obecně dnes není problém, aby filmovou hudbu skládal, nahrával i vydával člověk s minimem zkušeností. I proto se stává, že hudba sama o sobě obstojí, ale v rámci celku zvukové dramaturgie filmu může kolidovat s dílčími složkami. Protože často systém spolupráce není nastavený a chybí mu tento jednotící mezičlánek, který by hlídal smysl hudby v rámci dramaturgie filmu, hudební skladatel má často rozhodovací slovo například i ve věci mixu.

Marek Hart vzpomínal na dokončování filmu *Polski film*. Střih hudby řešil reálně až ve fázi finálního mixu.²³

Přestože zvukoví mistři filmů počítají s hudební složkou jako součástí jejich péče o film, práce s hudbou se zdá být komplikovanější. Její umístění vzhledem k obrazu má velký vliv na dramatickou stavbu a rozhodovat o místě hudby může být velká zodpovědnost vůči celému příběhu. Když se hudba tvoří až na finální obraz, stříhová skladba na hudbu už nemůže reagovat.

Zodpovědnost leží na hudebním skladateli, který je však ve věci tvůrčí účasti velmi osobně zapojený. Takto zvukový mistr Viktor Ekrt mluví o své nové zkušenosti “z druhé strany”, kdy se podílel na skládání hudby k filmu *Čertí brko* Marka Najbrta²⁴: “Jako ‚skladatel‘ jsem měl při pozdějším střihu hudby a její editaci mnohem menší schopnost vnímat film jako celek. Hudba má probouzet emoce a skladatel, aby toho dosáhl, musí do hudby vložit hodně citu či ‚srdce‘. Proto je pro skladatele později mnohem obtížnější posuzovat funkci hudby objektivně a s odstupem.”

Výhodu odstupu music editora od tvůrčího vkladu zmiňuje i režisér Jon Turteltaub: „They didn't write the music, or edit the picture, so they tend to be very amenable to making changes without taking things too personally.“²⁵

Spolupráce s music editorem na Marsu vznikla na české poměry v celkem nezvyklých podmínkách. “Díky tomu, že jsem také producentem filmu, mohl jsem se poměrně svobodně rozhodnout, do čeho chci investovat. Bez koprodučenské podpory studia Soundsquare by to ale nebylo možné. Poskytli nám čas a prostor, kde jsme s Martinem mohli na Marsu kutat.” Kromě kapacit studia Soundsquare

²³ Rozhovor s Markem Hartem.

²⁴ Marek Najbrt. *Čertí brko* [film]. 2018.

²⁵ Steven Saltzman. *Music Editing for Film and Television: The Art and the Process*. Burlington: Focal Press, 2015, s. 55.

přispěl jeho majitel a zvukový mistr Pavel Rejholec filmu i jinou ingrediencí a tou byla invence. S Martinem Klusákem plánovali potenciální spolupráci v roli music editora již delší dobu a čekali na projekt a okolnosti, které to umožní. Velkou roli tedy hraje chuť zkoušet nové přístupy a hledat cesty, jak je realizovat. Do jisté míry i znát limity své práce.

Kdo tedy určuje směřování přístupů k práci v postprodukci? Zdá se, že nové trendy nabízejí sama studia, která využívají důvěry producentů a autorů filmu. Přístup specializovaných profesí zvukové postprodukce se v naší zemi s tradicí jednoho zvukového mistra také pomalu usadil. Nový člen týmu sice přináší nároky na kapacitu studií. Avšak zkušený music editor může zavést do procesu zvukové postprodukce změnu workflow, která ve výsledku může jiné fáze tvorby zjednodušit a zkrátit.

“Mars je zcela nízkorozpočtový film, i na české poměry. Takže jsem se nemohl ohánět penězi. O to cennější je pro mě výsledek a vážím si všech, kteří do projektu přinesli svoje úsilí a talent.”²⁶

²⁶ Rozhovor s Benjaminem Tučkem.

Závěr

Tato práce si kladla za cíl představit specifika práce music editora v rámci modelu specializovaných profesí zvukové postprodukce západního filmového světa.

Role music editora není v českém kontextu zavedená. Protože české filmy do určité míry strádají, co se týče koncepčního pojetí práce s hudební složkou filmu, hlavní otázka této práce pátrala po perspektivě role music editora v českém kontextu. Nejprve jsem stručně představila specifika práce music editora v zahraničí, poté jsem nastínila profesní kontext práce s hudbou v procesu tvorby v českém filmu. Díky spolupráci tvůrčího týmu filmu Mars s music editorem a jejich zkušenostem jsem mohla dospět k závěrečné reflexi přístupu k hudbě ve zvukové postprodukci českého filmu.

Všichni respondenti rozhovorů v nějaké míře postrádají ucelený přístup k filmové hudbě. Zodpovědnost za hudební složku nese hudební skladatel, přesto jsou zvukoví mistři nezřídka postaveni do situace, kdy společně s režisérem musejí dělat rozhodnutí o umístění hudby, často v časovém stresu.

Při realizaci Marsu se sešlo několik okolností, které napomohly probuzení potenciálu music editingu. Byla to vytrvalá vize důmyslné hudební dramaturgie, chuť spolupracovat a doplňovat se v tvorbě zvukového designu, invence vydat se novou cestou a umění podpořit hudební klenbu filmu. Pokud bude tento mix vyvážen i v dalších nových projektech, pak jistě existuje šance, že role music editora má v českém prostředí perspektivu.

Bibliografie

Literatura:

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2014.

BORDWELL, David a Kristin Thompsonová. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění v Praze / Nakladatelství lidové noviny, 2007.

BORDWELL, David a Kristin Thompsonová. *Umění filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, (s 347-396).

COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca, 2011.

HALADA, Andrej. *Český film devadesátých let: Od tankového praporu ke Koljovi*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997.

LUKEŠ, Jan. *Diagnózy času: Český a slovenský poválečný film*. Praha: Slovart, 2013.

MATZNER, Antonín, Pilka, Jiří. *Česká filmová hudba*. Praha: Dauphin, 2002, s. 360.

SALTZMAN, Steven. *Music Editing for Film and Television: The Art and the Process*. Burlington: Focal Press, 2015.

TOMLINSON, Holman. *Sound for Film and Television*, Elsevier 2010, s. 164.

Filmy:

TUČEK, Benjamin. *Děvčátko* [film]. 2002.

TUČEK, Benjamin. *Mars* [film]. 2018.

NAJBRT, Marek. *Čertí brko* [film]. 2018.

Rozhovory:

Rozhovor s Viktorem EKRTEM, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Ivem HEGEREM, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Ondřejem JEŽKEM, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Markem HARTEM, osobní setkání, srpen 2018.

Rozhovor se Sandrou KLOUZOVOU, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Martinem KLUSÁKEM, osobní setkání, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Petrem NOVÁKEM, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Markem POLEDNOU, elektronická korespondence, srpen 2018.

Rozhovor s Benjaminem TUČKEM, elektronická korespondence, srpen 2018.

Internetové zdroje:

<https://www.mpse.org>

<http://filmsound.org>

Benjamin Tuček o filmu Mars: "Chtěli jsme udělat něco jedinečného" In: *Czech Film Center* [online]. 5.7.2018. cit. [20.8.2018] Dostupné z

<http://www.filmcenter.cz/cs/novinky/1426-benjamin-tucek-o-filmu-mars-chteli-jsme-udelat-neco-jedinecneho>.