

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Obor zvuková tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zvukové atmosféry

a jejich přínos filmové řeči

Šimon Herrmann

Vedoucí práce: MgA. Radim Lapčík

Oponent práce: Mgr. Jakub Kudláč, Ph.D.

Datum obhajoby: 11.9.2019

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Art and New Media
Department of sound

BACHELOR'S THESIS

Sound Ambiences

And their contribution to film language

Šimon Herrmann

Supervisor: MgA. Radim Lapčík

Opponent: Mgr. Jakub Kudláč, Ph.D.

Date of thesis defence: 11. 9. 2019

Assigned degree: BcA.

Prague, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Zvukové atmosféry

a jejich přínos filmové řeči

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

Praha, dne

.....

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.

Evidenční list

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

[illegible]

Abstrakt

Práce se věnuje problematice zvukových atmosfér ve filmové tvorbě. První kapitola je vyhrazena interpretaci pojmů s atmosférami spjatých a zařazení atmosfér do rámce již definované terminologie zvukové dramaturgie. Hlavní část práce se zaměřuje na přínos zvukových atmosfér filmovému jazyku. Je zde zmíněno několik funkcí, které mohou atmosféry nést, a možností, jak mohou obohatit zvukovou tvorbu. V další kapitole se popisuje postup tvorby zvukových atmosfér a práci uzavírá porovnání filmové hudby a atmosfér na základě diegetického rámce a emočního důsledku.

Abstract

This bachelor's thesis attends to issues of sound ambiances in the film production process. The first chapter interprets the adherent terms and categorize ambiances within already defined terminology of sound dramaturgy. The main part of the thesis focuses on contribution of sound ambiances to the film language. There are mentioned some functions and possibilities, that tell us how ambiances are able to enrich the sound production. Next chapter describes the procedure of processing sound ambiances and the thesis ends with the comparison of film music and ambiances on the basis of diegesis and emotional impact.

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucímu práce Radimu Lapčíkovi za vřelý přístup, důkladné připomínky a přínosné konzultace během tvorby. Poděkování patří také Haně Herrmannové a Aramu Herrmannovi za gramatickou, pravopisnou a stylistickou korekturu.

Obsah

1) Úvod	1
2) Vymezení zvukových atmosfér	2
a) Zvukové pozadí	2
b) Zvukový celek a gestaltismus	3
i) Zákon podobnosti	3
ii) Zákon proximity	4
iii) Zákon pokračování	4
iv) Zákon figury a pozadí	5
c) Zařazení atmosfér	6
3) Přínos zvukových atmosfér	7
a) Definování časoprostoru	8
1) Kulturní rovina	10
2) Historická rovina	11
3) Filmová rovina	11
b) Sdružování obrazů v celek	12
c) Práce s nízkými frekvencemi	14
d) Interpunkce a tempo	16
e) Mix atmosfér	18
f) Mluvené slovo a nálada	19
g) Ruchy a emoční dopad	20
4) Postup tvorby filmových atmosfér	22
5) Filmová hudba jako oponent atmosfér	24
6) Závěr	24
7) Seznam použité literatury	26
8) Seznam ukázek	27

1) Úvod

K výběru tématu zvukových atmosfér mě vedl dlouhodobější zájem o tuto složku zvukové dramaturgie. V práci hodlám charakterizovat atmosféry na základě často užívaných pojmů, dále poukážu skrze pravidla Gestalt psychologie i na význam atmosfér jakožto zvukových celků s přidanou hodnotou. Poté definuji vztah mezi atmosférami a základními zvukovými kategoriemi a načrtnu základní typy naslouchání. Hlavní část textu se věnuje možnostem, které práce se zvukovými atmosférami skýtá, a co specifického mohou atmosféry přinést do komplexity filmové řeči. Nakonec proberu postupy tvorby zvukových atmosfér a poukážu na tendenci nahrazování atmosfér filmovou hudbou.

V práci se krom svých dosavadních znalostí a zkušeností opírám o texty jak filmových teoretiků, tak svých starších kolegů a kolegyň. Jedná se o odborné knihy, internetové články a diplomové práce. K dovysvětlení jednotlivých problematik využívám ukázek z několika filmů, které jsou přiloženy na DVD.

2) Vymezení zvukových atmosfér

Zvukové atmosféry (angl. *ambiances*, *soundscapes*) představují specifickou formu zvukové složky ve filmu. V dnešní době se mohou vyznačovat značnou komplexitou, kterou umožnily technologické pokroky převážně druhé poloviny minulého století. K nejzásadnějším patří obecně možnost zaznamenat věrněji zvukové signály díky vyššímu rozlišení, ať už v rámci frekvenčního spektra, či dynamického rozsahu. Před nástupem systému DOLBY se o tvůrčí práci se subtilními ambientními zvuky ani moc nedalo uvažovat, jelikož tomu bránil nedostatečný odstup od hladiny šumu u tehdejších zvukových nosičů. Tento šum sice mohl některé funkce dnešních atmosfér alespoň z části nahradit, stále mu však zůstával přívlastek nežádoucího zvukového signálu. O možnostech šumu se zmíním v jedné z pozdějších kapitol, nejprve bych však rád objasnil několik pravidel a termínů, užívaných ve spojení se zvukovou atmosférou.

a) Zvukové pozadí

Pro atmosféry je jako jejich synonymum využíván pojem *zvukové pozadí*. Tento pojem má při bližším nahlédnutí dvě roviny - objektivní a subjektivní. Objektivní rovinou myslíme to, že zdroje zvuku atmosféru tvořící se nachází převážně v třetím plánu. Zvukovou charakteristikou - tedy relativně nízkou hlasitostí a poklesem vyšších frekvencí¹ - vytvářejí pocit vzdálenosti a diváka tak na sebe neupozorňují. Subjektivní rovinou myslíme lidskou schopnost selektivního sluchu: v reálném životě si mozek v daném množství zvuku vybere to důležité, na což se vědomě soustředí, ostatní odkládá do pomyslného pozadí. Ve filmové tvorbě si musíme pomoci mixem, jelikož počet zdrojů zvuku (reproduktorů) je omezený a snáze tak může docházet k maskování zvuků. Nicméně stále platí, že díky této schopnosti můžeme pokládat za součást atmosféry i zvuky z relativně blízké vzdálenosti, pokud nějak výrazněji neovlivňují *naraci*.

¹ Zde samozřejmě známe výjimky, například na vysoké frekvence bohaté zvuky cvrčků a cikád, které často atmosféru tvoří.

b) Zvukový celek a gestaltismus

Dalším ustáleným pojmem je *zvukový celek*. Ivo Bláha ho zmiňuje v příměru k obrazovým velikostem záběru.² K percepci obrazu jako celku nám však významně pomáhá jedna významná kvalita - jeho rám. Ten nám jasně vymezuje hranice zobrazovaného a vytváří díky svému geometrickému charakteru další možnosti k vnitřnímu dělení a subjektivní organizaci jednotlivých obrazových komponentů. Našemu skutečnému vnímání se však vnímání obrazu vzdaluje, jelikož slovy M. Petříčka „skutečnost není zarámovaná“.³ Zvuk se svým charakterem v tomto ohledu skutečnosti blíží více, jelikož žádný slyšitelný rám logicky nemá. Jak je tedy možné, že ho dokážeme pojímat jako celek? S trochou imaginace nám k pochopení pomohou principy teorie zvané gestaltismus, která vznikla v druhé polovině 19. století. Základní teze gestaltistů⁴ klasifikuje celek jako něco víc než jen jako pouhou sumu jeho částí. Tyto části jsou pak „...na celku závislé. Celek obsahuje kvalitu sebe sama, která je dokonce dílčími kvalitám fenomenálně a funkčně nadřazená.“⁵ Tato přidaná hodnota celku nám poskytuje velké pole působnosti v tvůrčí práci s atmosférami, které na diváka působí zpravidla ve více rovinách. Gestalt psychologie se sice věnuje celku spíše v rovinách duševní činnosti, behaviorálních vzorců a obrazové percepce skutečnosti, několik jejích pravidel se dá však vztáhnout i ke zvuku a k fungování atmosféry.

i) Zákon podobnosti

Tento zákon hovoří o tom, že všechny prvky navzájem si podobné vnímáme jako celek. Představme si scénu odehrávající se na ulici blízko parku. Můžeme zaslechnout všemožné dopravní prostředky, lidské hlasy, ptáky, ševelící stromy, cvrčky a mnoho dalšího. Aby vše zapadlo do jednoho celku, stačí nám, když budou jednotlivé komponenty sjednocené hlasitostí a stejným charakterem prostoru - tedy zvukovými odrazy od okolních domů a silnice. Jelikož přímý zvukový signál a jeho následné odrazy

² [1] str. 51

³ [2] str. 38

⁴ Hlavními představiteli Gestalt psychologie jsou například Max Wertheimer, Wolfgang Köhler nebo Kurt Koffka.

⁵ [3]

od překážek vnímáme jako jeden spojitý zvuk, prostorové efekty, jako reverb a delay, nám vlastně retrospektivně dodají kýženou podobnost, na jejímž základě podněty spojujeme do celků.

ii) Zákon proximity

Další pravidlo pojednává o tendenci vnímat navzájem si blízké objekty jako celek. Pokud je vztáhneme na rovinu vícekanálové reprodukce zvuku, objevuje se nám důkaz jednoho z ověřených postupů při mixu atmosfér: jednotlivé prvky atmosféry panoramujeme umírněně a zřídkačy čistě jen do jednoho z kanálů. Pokud nutně potřebujeme pro vytvoření širšího zvukového obrazu některý z prvků nechat “zahrát” například čistě z levého kanálu, měli bychom alespoň jeho odrazy slyšet v ostatních kanálech. Při nedostatečné citlivosti při orientaci částí atmosfér se nám celek může rozpadnout a přidaná hodnota tak zcela vymizet.

iii) Zákon pokračování

Lidská mysl vnímá jako celek ty podněty, které vykazují řečeno geometricky podobnou vektorovou charakteristiku. Při obrazových vjemech můžeme mluvit o hejnu ryb či dopadajících kapkách deště, u nichž předvídáme společný osud. V souvislosti s percepcí zvuku zmíním jednu Chionovu tezi, která tvrdí, že zvuk je sám o sobě vektorizovaný. Chion dále tvrdí, že „je-li zvuk a obraz vektorizován, má určitý směr a tudíž vyvolává určitá očekávání, zároveň svou vícevrstevnatostí utváří určitou více či méně pravidelnou strukturu”.⁶ Atmosféry podle tohoto pravidla dokáží tvořit celek díky kontinuálnímu charakteru jednotlivých prvků bez výrazných změn. Výraznější změny hlasitosti či frekvenčního spektra mohou jemný stav celku buď narušit a přidanou hodnotu vymazat, nebo v jiném případě ovlivnit tempo, vytvořit napětí. Michel Chion v této souvislosti hovoří o míře předvídatelnosti: „Zvuk s pravidelným rytmem (jako třeba basso continuo nebo pravidelné tikání) je předvídatelnější, a tedy méně oživující čas než zvuk nepravidelný a tedy nepředvídatelný. Nepředvídatelnost vede k zvýšení

⁶ [4] str. 55

pozornosti diváka. Kapání vody v *Personě* (*Persona*, Švédsko 2010. Režie, producent: I. Bergman, pozn. aut.) nebo filmech Andreje Tarkovského poutá naši pozornost právě svou nepravidelností. Nicméně, rytmus, který je absolutně pravidelně cyklický, může rovněž vyvolat pocit napětí – divák pak napjatě čeká na možnou změnu této mechanické pravidelnosti. Absolutní nepravidelnost naopak může vést k brzké únavě diváka a tedy otupení jeho pozornosti.”⁷

iv) Zákon figury a pozadí

O tomto pravidle jsem mluvil již v úvodu práce. Týká se naší schopnosti vydělovat jeden podnět (figuru) od ostatních (pozadí). V auditorním světě hovoříme o tzv. *cocktail party efektu*. Znamená to situaci, kdy v hlučném, například hospodském prostředí dokážeme mezi mnoha hlasy rozeznat jeden nám známý a naslouchat mu. Stavíme si ho do role figury, vše ostatní nám tvoří pozadí. Byť tento hlas sám o sobě nemusí být hlasitější než ostatní, vzbuzuje v nás zájem, čímž se ostatním hlasům a jiným zvukovým podnětům nadřadí. Toto je zásadní rozdíl mezi lidským příjmem zvukových informací a nahráváním zvuku přes mikrofon.

Gestaltisté však na tomto pravidle chtěli demonstrovat ještě jednu významnou skutečnost: figura nemůže existovat bez pozadí, jelikož by ztratila tvar, ohraničení. Jako příklad ke světu slyšenému využiji pojem R. M. Schafera *keynote* (*tonální centrum*, přeneseně *zvukový základ*). Tento základ tvoří zvuky definované prostředím a klimatem, převážně různé zvuky přírody, jako zpěv ptáků, šum řek, potoků či stromů nebo vítr. Schafer používá tento hudební termín ve smyslu funkce jakéhosi centra, okolo kterého „...vše ostatní moduluje, často zakrývá jeho důležitost”,⁸ avšak v referenci na toto centrum nabývá speciálního významu. Dále autor tvrdí, že: „Zvukový základ daného místa je důležitý, jelikož pomáhá zvýraznit lidský charakter sídlící přímo v něm.”⁹ A čím jiným by byl člověk, nežli figurou vystupující z neodmyslitelného pozadí rozmanitého

⁷ [4] str. 15

⁸ [5] str. 9

⁹ [5] str. 9

okolí.

Někdo by mohl namítnout, že ve skladbě filmového zvuku není tato přítomnost zvukového okolí nezbytná, naopak může rušit, jako například u technického voiceoveru. Zde si však položíme otázku, nakolik můžeme brát objektivního vypravěče či jiný nediegetický subjekt jako figuru. Jelikož nechci moc zacházet do filosofických hlubin, mohu alespoň namítnout, že i u těchto “neukotvených” zvukových prvků můžeme stále slyšet šum, ať už jako součást zvukové stopy, či jen vedlejší efekt zapnutých reproduktorů, který může sloužit jako pomyslné, i když velmi nejasné pozadí.

c) Zařazení atmosfér

Abychom mohli zvukové atmosféry správně zařadit, musíme zde objasnit několik faktů. Pro začátek zmíním obligátní rozdělení základních zvukových kategorií na mluvené slovo, ruchy a hudbu. Dále je můžeme rozlišit na mnoho různých typů v závislosti na jejich vztahu k diegezi či původu (např. dělení ruchů na postsynchronní, kontaktní, archivní). Jiný způsob klasifikace je podle M. Chionem definovaných tří typů naslouchání - kauzální, sémantické a čisté (redukované). Jelikož toto téma dopodrobna zpracovali někteří mí starší kolegové a kolegyně, vypůjčím si zde krátkou charakteristiku z bakalářské práce Radima Lapčíka: „Tři základní druhy naslouchání se na první pohled přímo vztahují k třem základním kategoriím zvuku. K ruchům přistupujeme zpravidla kauzálně (co ten zvuk udělalo), k řeči sémanticky (co to znamená), k hudbě čistým nasloucháním (...jak to vyznívá). Zatímco tyto tři kategorie se občas mísí, ty tři módy naslouchání se mísí vždy.”¹⁰ Pro nás je zde důležitá jedna věc: všechny základní zvukové kategorie spojuje fakt, že převážná část informací se k nám dostává skrze *aktivní* naslouchání. To v zásadě znamená, že abychom informace dokázali zpracovat, musíme se o to nějakým způsobem vědomě snažit. V tom tkví zásadní rozdíl oproti atmosférám (a některým pro naraci nedůležitým ruchům umístěným od druhého plánu dál), z nichž informace přijímáme poslechem *pasivním*. Při něm naše vědomé úsilí na

¹⁰ [6]

rozkódování smyslu informací nevynakládáme. To samozřejmě neznamena, že hodnota informace přijímaná pasivním poslechem bude menší, jen k nám přichází skrze jiné, podvědomější cesty.

Atmosféry mohou být tvořeny všemi zvukovými kategoriemi, ať už jednotlivě, nebo kombinovaně. Logicky je však mezi ně neřadíme. Zvukové atmosféry totiž chápeme spíše jako zcela jinou, pasivní formu těchto kategorií.

Vymezit hranice atmosféry bývá často složité. Různé zvukové podněty na sebe mohou vázat pozornost, v další chvíli jí ztrácet, nakonec mohou úplně vymizet. Některé zvuky mohou mít charakter duální, závisí pak jen na všímavosti posluchače. Jako příklad můžeme uvést scénu z filmu *Amélie z Montmartru*¹¹, kde se k jejímu otci vrací domů cestující trpaslík. Těsně předtím, než ho spatříme, slyšíme v dálce zpomalující letadlo, a při pohledu na něj zdá se zahouká vlak, symbolizující fanfáru.¹² Pro někoho jsou to jen další prvky atmosféry, pro jiného důmyslná filmová řeč se značným vlivem na interpunkci.

¹¹ *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (Francie, 2001). Režie: Jean-Pierre Jeunet. Producent: Claudie Ossard.

¹² UKÁZKA č. 1

3) Přínos zvukových atmosfér

Definovali jsme si, jak atmosféra vypadá, jak ji vnímáme a proč funguje jako celek. Nyní bych rozebral některé možnosti přidané hodnoty již zmíněného celku, čili jak může atmosféra působit a co nám může v rámci filmové řeči přinést. Jelikož se soustředíme na pasivní poslech, musíme alespoň stručně zmínit hlubší psychologické jevy, jako jsou *imprintace* a geneticky zděděné reflexy. Podprahový přenos informací nám nabízí velkou možnost tvůrčí práce, týkající se například orientace diváka ve filmovém čase a prostoru, vytváření interpunkce nebo ovlivňování tempa filmu. Především nám jde o posílení divákova požitku z filmové reality a jeho vtažení do diegetického rámce, ať už např. skrze empatizaci k hlavní postavě nebo náladě celé situace. Za tímto účelem se mimo jiné stále posouvají hranice možností zvukové reprodukce kinosálů podle vzorce: čím více kanálů na více místech, tím větší divákovo vnoření do filmového rámce. Důležité je také zmínit, že divák je proti svému podvědomí bezbranný a my s ním můžeme skrze podprahové působení snáz manipulovat. Měli bychom si být tedy jako tvůrci vědomi toho, jaké možnosti se nám nabízejí. Rozepíšu se zde o několika samostatných bodech, které se však navzájem ovlivňují a mohou na sobě záviset.

a) Definování časoprostoru

Asi tou úplně nejzákladnější funkcí je vytvoření dojmu o charakteru a hloubce prostoru, v němž se scéna odehrává. Skrze obraz se nám tohoto ponětí často nedostává, jelikož úhel kamerových záběrů bývá omezený a celý prostor jednoduše nezaměří, nebo nám celkovou hloubku nedovolují nahlédnout světelné podmínky. Ať už tak tvůrci činí záměrně, nebo jen nemají vhodné podmínky na lokaci, zvukové atmosféry dokáží díky svým hloubkovým možnostem a práci s prostorovými efekty pojem o prostoru obohatit.

V souvislosti s aktivním a pasivním slyšením zde zvláštní případ tvoří dozvuk mluveného slova, ať už ve formě efektu na inputu, či samostatně vygenerované stopy. Pojímáme ho totiž automaticky jako součást atmosfér, jelikož naň neuplatňujeme ani jeden z modů naslouchání. Nejinak to samozřejmě funguje i s dozvukem diegetické

hudby či ruchů. Můžeme s nadsázkou říci, že ve vztahu k mixu *dry/wet* signálu *dry* posuzujeme aktivním poslechem a *wet* poslechem pasivním.

Správný výběr ambientních zvuků nám pomáhá dokreslit denní dobu, roční období a prostor, kde se scéna odehrává. V rámci definice časoprostoru bychom měli usilovat o co největší věrnost diegetického prostředí, které může záviset i na žánru daného filmu. Obezřetně musíme postupovat ve výběru zvuků v dokumentárních filmech s přírodní tematikou, kde nedostatečně realistický výběr zvukových komponent může působit rušivě. V jiných žánrech se často paradoxně musíme uchýlit ke stylizaci, abychom vytvořili věrohodnější prostředí. I v dnešní době dochází k situacím, kdy kupříkladu různí ornitologové občas volají zvukovým mistrům a vášnivě jim spílají, že zrovna tento druh ptáka u nás přeci přes léto nepřebývá atd. Pro ospravedlnění lze uvést zásadní fakt, že filmový svět se naší realitě může nanejvýš velmi podobat, nikdy však nedocílíme absolutní totožnosti. Naopak by tato snaha často mohla vést k nefunkčním výsledkům.

Při charakteristice specifického prostoru využíváme určitých kódů, které jsou zabudované v paměti člověka. David Sonnenschein v této souvislosti zavádí další druh naslouchání, a to *referenční*. „Referenční poslech zohledňuje kontext zvuku, při jehož zachycení přiřazujeme zvuku kromě jeho zdroje také dramatický či emoční význam, kterým jsme primárně ovlivněni.”¹³ Pojem referenční naslouchání je však silně zavádějící. Pokud totiž zvuk obsahuje jiný než primární kontext, neznamena to, že ho vnímáme nějakým dalším druhem naslouchání. Spíše se zdá, že Sonnenschein nevědomky poukázal na příklady mísení či vrstvení již definovaných modů naslouchání. Sonnenscheinovo referenční naslouchání odkazuje na nějaký další zvukový kontext. Pokud my tento kontext zachytíme a pochopíme, znamená to, že se v něm orientujeme, úplně stejně jako se orientujeme v jazyce (který není mimochodem ničím jiným než souborem kódů, které dešifrujeme). Pro pochopení dalších významů zvuku tedy využíváme sémantického naslouchání. Navíc pouhé zachycení kontextu je podmíněno naší schopností rozeznat něčím specifický zvukový charakter. To stručně řečeno znamená, že využíváme naslouchání čistého. Na základě těchto tezí seznáváme, že

¹³ [7] str. 78 „Referential listening consist of being aware of or affected by the context of the sound, linking not only to the source but principally to the emotional and dramatic meaning.”

referenční poslech nemůžeme stavět do stejné roviny jako ostatní, “chionovské” druhy naslouchání, jelikož nevykazuje dostatečnou samostatnost.

Přestože nám tento termín může připadat zavádějící, může nám pomoci při uvažování nad různými vrstvami zvukových znaků. Ty identifikujeme dle dělení Sonnenscheina na čtyřech referenčních rovinách: univerzální, kulturní, historické a filmové. K přiblížení místa a času filmového syžetu nám poslouží kulturní, historická a filmová rovina. Univerzální rovina nám spíše než k definici časoprostoru napomáhá k navození emocí z dávno imprintovaných či zděněných kódů, zmíním se o ní proto v jiné kapitole.

1) Kulturní rovina

Při opravdu realistickém zpracování mohou atmosféry nabývat až dokumentárních hodnot. V tomto smyslu zmíním další Schaferův pojem tzv. *soundmarks*, který do češtiny můžeme přeložit jako *významné zvukové znaky* (odvozeno od *landmarks*). „Termín *soundmark* ... odkazuje ke komunitním zvukům, které jsou jedinečné nebo obsahují určité vlastnosti, díky kterým je lidé z dané komunity rozeznávají. Jakmile je takovýto významný zvukový znak identifikován, zasluhuje si být chráněn, jelikož činí akustický život komunity unikátním.”¹⁴ Jedná se zde o širokou škálu zvuků, mezi které patří zvuky endemické zvěře či ojedinělých přírodních úkazů (např. gejzíry na Islandu a Novém Zélandu). Zahrnujeme sem také širokou škálu rozličných jazyků a hudby, jejíž rozmanitost je obrovská, avšak v období masivní globalizace neudržitelná. Krom postupného vymírání různých kmenů, potažmo jejich jazyků, uvádím také hudební příklad z Indie, kde dříve lidé znali okolo šedesáti stupnic, dnes jich nenajdete více než patnáct.

¹⁴ [5] str. 10 „The term *soundmark* ... refers to a community sound which is unique or possesses qualities which make it specially regarded or noticed by the people in that community. Once a *soundmark* has been identified, it deserves to be protected, for *soundmarks* make the acoustic life of the community unique.“

Významné zvukové znaky ve filmech můžeme najít jak ve všech zvukových kategoriích, tak v atmosférách. Stačí nám například kdesi v pozadí zaslechnout kratičký úsek hudby obsahující sitár, ihned cítíme prvky orientálna. Podobně to funguje se stupnicemi a laděním, účinek však závisí na zkušenosti a zběhlosti posluchače/diváka.

2) Historická rovina

„Je vcelku jasné, že když vidíme ve filmu dobové kostýmy, zvyky, dopravní prostředky či architekturu, jedná se o historický snímek. Méně zřejmý, avšak podobně účinný k vytvoření impresie historického filmu je i správný výběr dobových zvuků.“¹⁵

U historických snímků musíme vybírat zvuky (nejen) do atmosfér obdobně obezřetně, jako ve filmech dokumentárních. Naše akustické prostředí se stále proměňuje kvůli neustále se zrychlujícímu technologickému pokroku. Proto se občas využívá pomoc historiků, kteří mohou svou znalostí reálií přispět k realističnosti zvukové stopy.

Povaha historické roviny se jeví vcelku relativní. Jelikož se filmy věnují často takovým epochám, které už nepamatují ani příslušníci nejstarší generace, vnímáme kódy výhradně skrze referenční rovinu filmovou.

3) Filmová rovina

Fenomén této roviny funguje na principu zpracovávání informací skrze známé postupy a kódy ustálené ve filmové tvorbě. Existuje několik příkladů zvukové stylizace, která je tak zaběhlá, že by bez ní zněla scéna nevěrohodně nebo až rušivě slabě. K nejznámějším patří například údery v bitkách nebo jakékoliv zvuky vesmíru.

A právě ve filmech odehrávajících se v prostoru mimo Zemi nacházíme nejvíce

¹⁵ [7] str. 209 „It is quite clear when you see a film with historical costumes, customs, transportation, and architecture that it is a historical piece. Less obvious, but as powerful in conveying this impression, are the appropriate sounds for that era.”

stylistických prvků. Jelikož tento žánr vznikl ještě před rozvojem cestování mimo atmosféru, vzniklé filmy obsahovaly nespočet čistě fiktivních a nereálných prvků. Skrze plátno jsme se ocitali v prostorech, o kterých jsme toho věděli velmi málo, ne-li zhora nic. Slepě jsme tedy museli důvěřovat filmovému tvůrci, který nám tyto prostředí představoval. Pro větší efekt vesmírné lodě a jiné objekty zněly často pěkně různorodými zvuky, kvůli fyzikálním pravidlům šíření zvuku však naprosto nereálnými. V dnešní době se díky technologickým pokrokům a úspěšným cestám lidských sond až za oběžnou dráhu Země vyvinul nový subžánr, který se vesmírné prostředí snaží věrně vykreslit. Důkazem je nejen relativně nový film *Gravitate*,¹⁶ ale i půl století starý snímek *2001: Vesmírná odyssea*.¹⁷

b) Sdružování obrazů v celek

Atmosféry dokáží v audiovizuálním díle fungovat jako pevný trám, na který se mohou přibít pomyslné příčky - záběry, nezřídka velmi odlišného tvaru a podoby. Některé scény v sobě navíc obsahují záběry natočené v různých prostorech, pro věrnost zde proto musíme opět zalhat a prostory sjednotit atmosférou postprodukčně komponovanou. V tuto chvíli se pohybujeme na tenkém ledě. Různí filmoví tvůrci by se zde bez otálení ohradili, že obraz přece nepotřebuje zvuk k propojení, jelikož rám nepotřebuje další (t)rám. Proto svou metaforu dále rozvedu trochu jiným směrem. Představme si, že stavíme kamenný dům, kde kameny znázorňují záběry a dům výsledný snímek. Kameny mají, stejně jako záběry, různou velikost i tvar, proto jsem záměrně nezvolil cihly. Víme, že aby nám dům držel pohromadě, budeme muset kameny k sobě klást velice důmyslně. Musíme přesně znát struktury jejich jednotlivých povrchů, které k sobě navzájem přikládáme. Tyto struktury mohou vyjadřovat pomyslnou vertikálu stříhových vazeb.¹⁸ I když se nám to povede, bez použití malty se nám možnosti tvaru výsledku stejně velice omezí. Malta – jakožto zvuk – zde tedy má možnost zhladit nerovnosti mezi kameny, zároveň posouvá možnosti výsledných tvarů

¹⁶ *Gravity* (USA/VB, 2013). Režie: Alfonso Cuarón. Producenti: A. Cuarón, David Heyman

¹⁷ *2001: A Space Odyssey* (VB/USA, 1968). Režie, producent: Stanley Kubrick.

¹⁸ Mistři v tomto oboru kamenové/záběrové skladby byli nepochybně ruští montážníci, pomáhající si např. intelektuální rovinou stříhu.

domu. V neposlední řadě můžeme vytvořit jen z malty různé nové ornamenty či funkční tvary, stejně jako ve filmu můžeme i za nepřítomnosti obrazu vytvořit soběstačné celky.

Proč jsou vhodné právě atmosféry? Hlavním důvodem je samozřejmě obecná celistvost a víceméně konstantní a kontinuální hladina zvukové energie. Podstatnou skutečnost však tvoří fakt, že zdroje ambientních zvuků v obraze vidíme málokdy, což nám skýtá dvě výhody: Při situacích celek -> detail nemusíme hýbat s hlasitostní hladinou atmosféry, jelikož nevíme, zda se neviděnému zdroji opravdu přibližujeme, a v situacích záběr -> protizáběr nemusíme jednotlivé komponenty panoramovat v každém záběru opačně. Pro osvětlení uvedu dva příklady:

1. Představme si modelovou situaci, kdy v prvním záběru - celku vidíme zpredu poutníka na louce, kráčejícího směrem k nám. V dalším záběru vidíme v detailu jeho tvář. Zvuky kroků při změně záběrů svůj charakter samozřejmě promění - zkonkrétní se zesílením a přidáním vyšších frekvencí, uslyšíme také dech poutníka, luční hmyz však není nutno zesilovat.

2. V pokoji u okna do ulice sedí naproti sobě dvě postavy. Vedou dialog, který je patřičně rozzáběrován. Z okna k nám doléhají ambietní zvuky večerního města. Při jednotlivých detailech a polodetailech na oba protagonisty však zvuková atmosféra zůstává v nezměněných poměrech ve využitých kanálech, nepanoramujeme ji podle zdroje. Činí se tak proto, že prostorové změny tohoto typu, ať už seberealističtější, diváka zpravidla ruší. Jedná se o další typ mírné stylizace, která věrnosti naopak leckdy pomůže.

Pomoc plynulosti střihu tedy přichází skrze efekt *cihlové stavby*, o němž mluvili již významní představitelé montážnického filmu 20. let ve svém Zvukovém manifestu (1928), byť koncepčně v mnohem radikálnějším měřítku: „Jedině kontrapunktivní použití zvuku v poměru k obrazu skýtá možnost nových a dokonalejších forem montáže. Proto první zkušenosti se zvukovým filmem musí být zaměřeny na nesoulad mezi vizuálním a zvukovým záznamem: tento systém povede k vytvoření nového orchestrálního kontrapunktu.”¹⁹

¹⁹ [11]

Tato funkce cihlové stavby neleží čistě jen na atmosférách. V éře němého filmu takto částečně fungovala průvodní hudba, dnes můžeme použít i jiné druhy kontinuálních zvukových proudů, jako mluvené slovo ve formě komentáře. Tato kvalita je však pouze druhotným efektem výše zmíněných, převážně nediegetických zvukových prostředků. Byť mohou atmosférám v lecčem pomoci a často je i nahradit (častým postupem v práci s průvodní hudbou je nahrazení atmosféry - ve chvílích, kdy se rozezní, zvukové pozadí se vytratí), nemůžeme s nimi počítat za každé situace, jelikož jejich primární funkce výrazně ovlivňuje filmovou řeč.

c) Práce s nízkými frekvencemi

„Rozlišení zvuku se zlepšilo zejména díky pokroku ve snímání vysokých frekvencí; ty zobrazují spoustu nových detailů a informací, čímž přispívají k pocitu reality.”²⁰ Tak jako vysoké frekvence přispívají k realističnosti detailu, nízké frekvence, často využívané v atmosférách, dobře dokáží dokreslit celek. V této souvislosti pojednává Buddhadyia Chattopadhyay o *tělesné zkušenosti*²¹ z vnímání zvuku ve filmu. Podle něj zvuky o nízkých frekvencích dodávají celkovému zvuku tělo a posilují divákův počitek z filmové reality. Tomlinson Holman definuje atmosféry takto: „Zvukové atmosféry se nejčastěji skládají z více méně kontinuálního zvuku s častým důrazem na nižší frekvence, které si spojujeme s hlukem pozadí v prostoru.”²²

Specifickou funkci ve zvukové stopě mají nízkofrekvenční zvuky nedaleko hranice slyšitelnosti, které často nacházíme i coby součást atmosfér. Při pohlednutí na graf slyšitelného rozsahu lidského ucha v závislosti na intenzitě zvukových podnětů seznáváme, že čím hlubší frekvenci podnět má, tím musí působit silněji. U spodní hranice sluchu, tedy okolo 20 Hz, se práh slyšitelnosti pohybuje okolo 110 dB. Ještě do

²⁰ [4] str. 98

²¹ [8]

²² [9] „Ambience most typically consists of more or less continuous sound, often with a low-frequency emphasis we associate with background noise of spaces.”
str. 163

relativně nedávné doby první industrializace dokázaly zvuky o takové frekvenci vydat pouze extrémně rozbouřené živly. Ať už mluvíme o zemětřesení, sopkách, tornádech či neméně destruktivních vlnách tsunami, spojuje je významná věc: obrovské nebezpečí pro člověka. Je proto známo, že lidská mysl zdělila určité reflexy a na tyto zvuky reaguje např. zvýšením srdečního tepu a adrenalinu v krvi. Dále víme, že nízké zvuky vnímáme nejenom sluchovým ústrojím, nýbrž celým naším tělem. Pod hranicí slyšitelnosti se také nalézá infrazvuk, o jehož negativním působení na lidský organismus píše Hana Vyšínská:

„Jsme-li vystaveni zvuku o frekvencích kolem 37 Hz (tedy ještě poměrně vysoko nad hranicí infrazvuku), může dojít k srdečním, plicním nebo žaludečním obtížím. Frekvence kolem 18-19 Hz se shodují s rezonanční frekvencí očí. Při jejich působení mohou vznikat optické iluze, což může být nebezpečné zejména při řízení dopravních prostředků. Frekvence kolem 16 Hz jsou nebezpečné pro žaludek. Mezi nejkritičtější frekvence pro lidský organismus patří obecně frekvence pod 16 Hz. Tyto nízké kmitočty způsobují četné potíže a mohou být příčinou závažných zdravotních onemocnění. Zvláště nebezpečný je pak infrazvuk kolem 7-8 Hz, což je frekvence odpovídající střední mozkové frekvenci alfa a zároveň je to rezonanční frekvence některých tělních orgánů.“²³

Je tedy prokázané, že nízkofrekvenční zvuky na nás mají velký vliv, ať už působí přímo na naše tělní orgány, nebo nás upozorňují na nebezpečí. Nízké zvuky na hranici slyšitelnosti pak hojně využívají filmoví tvůrci jako významotvorný prostředek, a to v několika rovinách. Nás zajímají ty případy, kdy se naše mysl soustředí na jiné audiovizuální podněty, a přítomné “dunění” tak vnímáme pasivně.

Uvedu jeden vcelku konvenční příklad z filmu *Počátek*²⁴: Ocitáme se v nejhlubší rovině snu v kulisách velkého města, které se dramaticky bortí. Cobb se zde za přítomnosti Ariadne setkává se svou projekcí zesnulé manželky. Blížíme se k vyvrcholení filmu, dle termínů dramaturgického oblouku ke katastrofě, která přichází s

²³ [10]

²⁴ *Inception* (USA, 2010). Režie: Christopher Nolan. Producenti: Ch. Nolan, Emma Thomas.

větou, kdy Cobb konečně objasňuje své domněnání, že za smrt své ženy může on. Atmosféru prostoru už nějakou dobu neslyšíme, avšak právě v této chvíli se ozve hluboké zadunění. Divák si tento zvuk sotva uvědomí, ovšem osudovost okamžiku, již má dunění vyjadřovat, k němu skrze pasivní poslech nepochybně dolehne.²⁵ S podobným způsobem využití těchto zvuků se setkáváme často ve vypjatých situacích filmů podobného žánru, jen v tomto snímku najdeme takových případů mnoho.

d) Interpunkce a tempo

Jak už jsem zmínil, různými technikami dokážeme skrze práci s atmosférami ovlivňovat tempo filmu, případně vytvářet pomyslnou interpunkci. Obojí závisí na naší citlivosti a důmyslnosti v rámci střihu a mixu atmosfér. Typickými situacemi pro práci s interpunkcí jsou dialogové scény. Herecké repliky samy o sobě obsahují prodlevy, intonační vzorce a hlasitostní výkyvy, které textovou interpunkci (v napsaném scénáři) analogicky vyjadřují, my jim však můžeme k leccemu dopomoci. Prodlevy můžeme buď pocitově zkrátit tím, že v pauzách atmosféru zesílíme, případně přidáme interpunkci zvukovou (např. zatroubení auta v dálce, zakašlání kohosi v povzdálí). Opačný postup ztišení všeho okolí význam prodlevy umocní a pauzu budeme subjektivně vnímat jako delší. U výše zmíněné scény z vrcholu filmu *Počátek zde* zadunění působí dokonce jako jakýsi vykřičník.

Mixem atmosfér také dokážeme ovlivňovat interpunkci obrazovou, do které patří například roztmívačky a zatmívačky. Tyto stylistické prvky najdeme hojně například ve filmu *Mrtvý muž*²⁶. V případě německého filmu bychom mohli být tímto rozkouskováním děje přehlcní, v Jarmushově filmu však jednak nalézáme pro tyto postupy opodstatnění (zmatení a špatný fyzický stav Williama Blakea), jednak je doprovázejí atmosféry vkusně se prolínající s tklivou hudbou Neila Younga.²⁷

²⁵ UKÁZKA č. 2

²⁶ *Dead man* (USA/Německo/Japonsko, 1995). Režie: Jim Jarmush. Producent: Demetra J. MacBride.

²⁷ UKÁZKA č. 3

Zvukové atmosféry mohou ovlivňovat i pocitové tempo filmu. Tento vliv může záviset na výběru dílčích částí či často velmi jemných stříhových změnách. Krom filmu *Amélie z Montmartru*, protkaného mnoha takovými situacemi, zde uvedu příklad z expozice snímku *Anglický pacient*,²⁸ na němž se jako střihač a současně zvukový mistr podílel Walter Murch. Scéna se odehrává ve vlaku hned po tíživém prologu s hořícím letadlem, kde poprvé spatřujeme jednu z hlavních postav snímku - ošetřovatelku Hanu. Zatímco prochází vagónem plným raněných, odehraje se ve třetím plánu miniaturní epizoda tvořená ruchy vystupujícími z atmosféry: slyšíme hlasité syčení, kola narážející o spoje kolejnic a houkání páry jako by nás nechávaly v napětí scény minulé. Vyvrcholení přichází v okamžiku míjení železničního přejezdu, po němž zvukové pozadí utichá a přenechává prostor prvnímu dialogu. Tato vhodně zvolená dramaturgie nám slouží jako zvukový můstek od tísnivé nálady k rozvernému rozhovoru a tempo se nepozorovaně zrychlí.²⁹

Častým postupem bývá také *anticipace*, neboli předjímka stříhu atmosféry z nové scény stříhu obrazového (většinou mezi scénami). Film *Anglický pacient* zmiňuje v této souvislosti také Tomlinson Holman, který o anticipaci píše: „Pokud uslyšíme zvukovou atmosféru z následující scény předtím, než přijde obrazový stříh, zajímavým způsobem tím upoutáváme pozornost pozorovatele/posluchače. Přestože panuje tendence tento způsob stříhu nadužívat, v některých případech nám může přinést opravdu mnoho.“³⁰ Skýtají se nám různé možnosti, jak zvuk anticipovat. Častým postupem bývá předsazený stříh celé prokomponované atmosféry, který sic ve výsledku slouží jako cihlová stavba, rychle se však ohraje. Pokud však atmosféry prolneme jemně a postupně přes jednotlivé prvky (zmíněná scéna z *Anglického pacienta* a houkání vlaku), důmyslně přidáme scéně na dynamičnosti. Některé filmy kombinují tyto postupy i s předjímkou mluveného slova („*Nobody? Nobody?*“ slyšíme často zmateného Williama Blakea ještě před roztmívačkou ve filmu *Mrtvý muž*), podobně se často pracuje i s anticipací hudební. Situace tohoto typu často bývají jasné předem a skladatel s nimi

²⁸ *The English Patient* (USA/VB, 1996). Režie: Anthony Minghella. Producent: Saul Zaentz.

²⁹ UKÁZKA č. 4

³⁰ [9] „If the sound changes ambience to that of a new scene before the picture changes, we draw the attention of the viewer/listener in an interesting way to the edit. Although this technique is subject to overuse, it may also be an extremely good one for certain cases.” str. 34

počítá již při kompozici hudebního materiálu.

Důležité je ještě zmínit, že o anticipaci mluvíme až tehdy, když ji jako diváci vnímáme. Je tedy příhodné zvuk buď předsadit o delší časový úsek (několik sekund), nebo využít v předsazení výrazné zvuky upozorňující na příchod nové scény. Jiným případ tvoří předsazení zvuku v rámci několika *framů*, které pouze zjemňuje obrazový střih. Tento postup se používá mnohem častěji, jelikož si ho divák takřka nepovšimne.

e) Mix atmosfér

Jak pravil M. Chion, filmy jsou logocentrickým fenoménem. „Tvrdím-li, že je kinematografie logocentrická, myslím tím, že téměř vždy zvýhodňuje hlas nad ostatními zvuky. Během natáčení je nahráván převážně hlas, stejně tak v postprodukci hlas bývá oddělen od ostatních zvuků jako sólový nástroj, pro nějž jsou ostatní zvuky (ruchy, atmosféry, hudba) toliko doprovodem.”³¹ To znamená, že většinu důležitých zvukových informací pojmáme skrz slova a jazyk. Mluvené slovo tedy bereme za nejdůležitější prvek, na jehož kvalitu dbáme nejvíce a jehož srozumitelnosti vše ostatní podřizujeme. Jakmile zazní mluvené slovo, atmosféry (taktéž ruchy i hudba) reagují okamžitým, avšak téměř nepostřehnutelným ztišením. Při modelování rušnější atmosféry můžeme ještě plošně ztlumit frekvence, které jsou u řeči nejdůležitější pro srozumitelnost (2 kHz – 4kHz) a mohly by být okolím maskovány.

Úpravou hlasitosti můžeme zvuk subjektivizovat. Nápadným ztišením se dá vytvořit celá škála pocitů, od napětí a únavy přes bolest až po osudové prozření. Využít můžeme buď celkového ztišení, nebo postupně nabývacího lowpass filtru. Ten nám ponechá hlubokofrekvenční zvuky, o jejichž významu jsem se již zmiňoval. V určitých situacích se využívá i razantní zvýšení hladiny zvukového okolí. Účinek tohoto postupu závisí na tom, který zvuk používáme. Zesílení deigetické atmosféry nám naznačuje, že postava toto prostředí vnímá a nějak na něj reaguje.

³¹ [4] str. 5-6

I po nástupu DOLBY systému však stále vzniká spousta významných filmů, které atmosféry nevyužívají. Při bližším zkoumání těchto snímků zjišťujeme, že jeden z komponentů atmosféry ve zvukové stopě stále zůstává: *šum*.

Co nám šum přináší? Víme, že protkáva zvukovou stopu téměř neustále a takřka neměnně, byť si jeho přítomnost většinou neuvědomíme. Ukazuje se také zcestné snažit se ho vnímat jakýmkoliv chionovským poslechem. Jeho zdroj je pro nás nepodstatný, má nulovou sémantickou informaci a průběh tak chaotický, že ani čistým poslechem nic nezmůžeme. Pokud se v čase neproměňuje, a nepřipomíná tak například vlny moře či šumění lesa, je jeho emoční potenciál také mizivý. Z těchto důvodů tvrdím, že právě šum ztělesňuje pomyslný rám zvukové složky filmu. Přímým důkazem je využití *technického ticha*. Pokud tento poměrně radikální postup použijeme, tento rám se rozpadne. Náš sluch zamíří svou soustředěnost do prostoru filmové projekce (ať už je to kinosál či obývací pokoj) a začne se v něm orientovat, hledat si nový rám.

Zmínil jsem, že někteří tvůrci s ambientními zvuky téměř nepracují, přesto nám chybět nemusí. Můžeme tuto tendenci brát tak, že na celý film aplikujeme neúměrné ztišení atmosféry a pomáháme tak divákovi více se vcítit do postav. Šum může nicméně fungovat jako prostor pro imaginaci atmosféry. Ze zkušenosti víme, že zvukové podněty nedosahující potřebné hlasitosti přestávají býti zřejmé, jelikož upadají pod hladinu šumu. I takto ztracený podnět však zůstává podnětem, který můžeme podvědomě cítit. Šum v takovémto případě může představovat něco jako vodní hladinu. Vhodíme-li na ni kámen, voda ho okamžitě pohltí. Po chvíli nám opět zůstane jen rovná a nehybná plocha. Stále však tušíme, že se pod ní skrývá rozmanité dno tvořené mnoha takovými kameny.

f) Mluvené slovo a nálada

Při tvorbě atmosféry tvořených mluveným slovem (sborů) musíme informace předávané sémanticky naprosto eliminovat. Kreativní část práce však spočívá ve vyjádření nálady situace. Pokud nás příliš nesvazuje velké množství obrazových informací, ke kterým bychom se museli vázat, máme zde k dispozici relativně širokou

paletu možností, jak náladu vytvořit výhradně zvukem.

Při nahrávání sborů patří k běžné praxi práce s intonací, intenzitou, hustotou mluvy a emočními bezeslovnými projevy hlasu (brek, smích). Interpunkci můžeme podpořit například zakašláním, kýchnutím či jiným výraznějším vokálním ruchem. Jelikož nechceme, aby na sebe zvukové pozadí upozorňovalo, neměla by na diváka “zaútočit” jakákoliv sémantická informace ze známého slova. Zároveň by měl být tušen jazyk svým obsahem odpovídající danému prostoru. Proto se při nahrávání sborů zavedly univerzální souzvuky a celá slova, která sice nedávají žádný smysl, obsahují však fonetické informace připomínající daný jazyk. Nejvýrazněji se jednotlivé jazyky liší intonací a frekvenční charakteristikou samohlásek (každý jazyk vyslovuje samohlásky jinak, diferenci tvoří jednotlivé polohy dvou hlavních formantů). Proto bychom měli pro jistotu vybírat pro nahrávání sborů rodilé mluvčí daného jazyka.

g) Ruchy a emoční dopad

Téměř každý zvuk v životě má svůj jasný zdroj, který svým více či méně zkušeným kauzálním nasloucháním dokážeme identifikovat, díky binaurálnímu systému pak také lokalizovat. Naše mysl má však tendenci v toku senzorických informací vyhledávat různé struktury, které již zná. Nejčastější příklad týkající se zrakových vjemů je spatřování tváří v nejasných strukturách, jako jsou např. skály, mraky, záhyby na oblečení atd. Se sluchem to funguje podobně. Zvuky nám známé zpravidla obsahují nějaký emoční potenciál, který pouze na základě zvukové podobnosti dokážeme převést na zvuk nově slyšený, bez ohledu na jeho reálný zdroj. V těchto chvílích tedy informace získané čistým nasloucháním nadřazujeme nad ty získané nasloucháním kauzálním. Můžeme hovořit o emočních významech dávno imprintovaných do našeho podvědomí, proto se s nimi můžeme setkat často i u atmosfér. Patří sem celá výše zmíněná práce s nízkofrekvenčním zvukem, na opačné straně také využívání zvuků působících blahodárně na naše smysly, jako je například velmi obligátní zpěv ptáků.

D. Sonnenschein by tento fenomén zařadil do univerzální roviny referenčního poslechu. Emoce vetkané do naší mysli však nemusí být univerzální, záleží tu (až na

fyziologické reakce) na osobních prožitcích každého jedince. Zvláštní případ tvoří třeba lidé pocházející z tundry, kteří se přistěhují do velkoměsta. Na otázku, co je ruší nejvíce, často zmiňují šum stromů. Navíc zde opět vidíme, že referenční naslouchání pouze poukazuje na záměnu modů naslouchání, v tomto případě čistého za kauzální.

Obečně je jedním z nejvýraznějších emočně nabitých prvků smích či pláč.³² V tomto smyslu se zvukově pracuje s větrem, o čemž se zmíním v souvislosti se snímkem *Lúno*³³ maďarského režiséra Benedeka Fliegaufa. Hlavní roli ztvárňuje Eva Green, která zažívá těžká traumata, jejichž vrcholem je často pouze tichá slza na její kamené tváři. Tíživý pocit zde skvěle doplňuje konstantní vítr, typický pro opuštěné pláže severní Británie, který nám svými charakterem a “intonací” připomíná truchlivé naříkání.³⁴ Krom diegetických ruchů používáme k navození emocí i ruchy nediegetické, které mohou svým rozporem s obrazem svůj dopad navýšit. Významné využití těchto ruchů najdeme v díle Andreje Tarkovského.

³² Pokud je zdrojem malé dítě, emoce se ještě násobí.

³³ *Womb* (Německo/Maďarsko/Francie, 2010). Režie: Benedek Fliegauf. Producenti: Gerhard Meixner, Roman Paul, Edda Reiser, Verona Meier, András Muhi.

³⁴ UKÁZKA č. 5.

4) Postup tvorby filmových atmosfér

Tvorba atmosfér podle D. Sonnenscheina začíná už v druhé fázi, hned po přečtení scénáře. Už v něm mohou být totiž atmosféry naznačeny, ne-li věrně popsány. První informace o nich dostáváme z hlavičky scény, kde stojí například EXT. POLNÍ CESTA - NOC. Z těchto tří slov dostáváme základní informace o čase a prostoru. Náladu situace scénarista načrtává v úvodu scény. A jak ve scénáři, tak i ve výsledném filmu často přijímáme první informace ze zvukových atmosfér. Jelikož často scény začínají jakousi mikroexpozicí bez dialogů či ruchů, objevuje se situace, kdy atmosférám nasloucháme vědomě, aktivně.

Další fáze tvorby přichází během filmového natáčení. Tím, že zdroje ambientních zvuků nevidíme v obraze, máme možnost si je nahrát kdykoliv mimo natáčení. Navíc můžeme využít technik dvou- či pětistopého nahrávání, které nám poskytne větší plasticitu záznamu.

Hlavní část tvorby atmosfér se odehrává během postprodukční fáze filmové tvorby. *SFX editor*³⁵ by měl mít připravené různé vrstvy, které může kombinovat v souladu s celkovou dramaturgií a stylistickou koncepcí filmu. Je zapotřebí orientovat se jednak v zobrazovaném prostoru, jednak znát i prostory okolní. Zvuk narozdíl od obrazu prochází zdmi, okny či jinými překážkami, což nám může v lecčem pomoci. Ve finále se ale řídíme charakterem scény. Představme si běžnou policejní kancelář. Teoreticky můžeme slyšet ambientní zvuky jak této kanceláře (tikající hodiny, zvuk počítače), tak kanceláří okolních. Dále lze zaslechnout zvuky z chodeb okolo kanceláří a ruch exteriéru. Pokud ale v zobrazované místnosti několik policistů plánuje složitou operaci na dopadení zločince, musíme být na pozoru. Při nadměrném přísunu sémantických informací, na které divák potřebuje plnou soustředěnost, musíme s ostatními informacemi šetřit. Ani naše podvědomí totiž nedokáže přijímat nadměrné množství podnětů v danou chvíli. Byť se vypjaté situace často prokládají hudbou, ani ta se nemůže být příliš výrazná. Zde se opět zmíním o scéně z vrcholu filmu *Počátek*, kde v

³⁵ *Sound Effects Editor*, tedy přeneseně střihač zvukových efektů, má zpravidla na starosti kromě ruchů i stříh atmosfér.

nejvypjatější pasáži slyšíme táhlou melodii smyčců bez výraznějšího rytmu.

Docílit bychom měli také frekvenční vyrovnanosti. Počítat musíme s některými komplikacemi:

1. Vyšší frekvence budí pozornost, byť známe výjimky (cikády, cvrčci či zpěv ptáků).
2. Tiché zvuky se mohou snáz navzájem maskovat, náš mix musí být o to preciznější, abychom o některé části nepřišli.
3. Měli bychom dávat pozor na nízkofrekvenční oblasti jednotlivých vrstev. Ty spolu často mohou nepříjemně interferovat. Můžeme například postupovat tak, že u jedné zvolené vrstvy dolní frekvence ponecháme, u ostatních vrstev je odfiltrujeme.

5) Filmová hudba jako oponent atmosféry

Je nesporné, že filmová hudba obsahuje obrovský tvůrčí potenciál v rámci zvukové tvorby. Dokáže zrychlovat i zpomalovat subjektivní čas filmu, propojovat scény a záběry, charakterizovat postavy či místa, nebo ve funkci zvukového znaku odkazovat k různým skutečnostem a nést tak další významy. Není náhodou, že se v některých svých funkcích filmová hudba podobá zvukovým atmosférám. Mají totiž jednu věc společnou: ve filmové řeči je vnímáme převážně pasivně. Stejně jako u atmosféry přítomnost filmové hudby povětšinou netušíme, tudíž můžeme s divákem pracovat stejně nepozorovaně. V některých věcech se však tyto dvě entity výrazně liší.

Zásadní rozdíl se týká diegetického rámce. Neznáme mnoho případů využití nediegetických atmosfér, kdežto u filmové hudby je tento postup nejčastější. S touto skutečností souvisí další podstatná difference. Filmovou hudbu totiž narozdíl od atmosféry většina tvůrců využívá převážně k navozování emocí. K této funkci má hudba sama o sobě nejblíže a málokdy se při jejím použití emočnímu důsledku vyhneme.

Dle mého názoru by měla být jakákoliv nediegetická složka zvuku silně opodstatněna. Tak jako by neměl nediegetický objektivní komentář pouze zdvojoovat obrazovou informaci, ani hudební složka by nás neměla obohacovat pouze o pocity. Bohužel, s emocemi se v nesčetných případech zachází podobně jako s dochucovadly a emulgátory v jídle. To, co nevytvoří příběh a filmová řeč obecně, se často musí dotáhnout právě hudbou, a to ne vždy úplně kvalitní. Onou nedostatečnou kvalitou zde myslím hlavně nadužívaná, dávno ustálená klišé v podobě protřelých harmonických kadencí či nástrojového obsazení. Zkušenější divák dokáže velmi často rozpoznat, že skladatel tvoří podle velmi předvídatelnéhoustru. Byť tento způsob konzumu chápeme a tolerujeme, mělkost těchto způsobů se zastřít nedá. Ba co víc, atmosféry filmové hudbě obvykle ustupují, jelikož už "nejsou potřeba". Pod neustálým vlekem emocí tak přicházíme o několik důmyslných rovin, na kterých zvukové atmosféry pracují.

6) Závěr

Cílem této práce bylo upozornit na relativně široké možnosti práce se zvukovými atmosférami a důležitost zvukového okolí obecně. Domnívám se, že tak jako je pozadí nezbytné ve vnímání figur, a tedy celistvosti skutečnosti, nemůžeme se obejít ani bez atmosfér v audiovizuální tvorbě.

7) Seznam použité literatury

1. BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 3., upr. vyd. Nakladatelství Akademie múzických umění, Praha 2014. ISBN 978-80-7331-303-6
2. PETŘÍČEK, Miroslav. Myšlení obrazem. Nakladatelství Herrmann a synové, Praha 2009. ISBN 9788087054185
3. KOHOUTEK, Rudolf. Úvod do celostní a tvarové psychologie.
<http://rudolfkohoutek.blog.cz/0811/celostni-a-tvarova-psychologie>
4. CHION Michel. Audio – Vision. Sound on screen. Columbia University Press, New York 1994. Volný překlad: Radim Lapčík. ISBN 0-231-07898-6
5. SCHAFER, R. Murray. The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Destiny Books, Rochester 1994. ISBN 978-0-89281-455-8
6. LAPČÍK, Radim. Mít uši k vidění. Praha 2013. Bakalářská práce KZT, FAMU.
7. SONNENSCHNEIN, David. Sound Design. Michael Wiese Productions, Studio City 2001. ISBN 0-941188-26-4
8. CHATTOPADHYAY, Buddhadytia. Reconstructing atmospheres: Ambient sound in film and media production.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2057047317742171>
9. HOLMAN, Tomlinson. Sound for Film and Television. 3rd Edition. Elsevier Inc. Oxford 2010. ISBN 978-0-240-81330-1
10. VYŠÍNSKÁ, Hana. Infrazvuk. Praha 2014. Bakalářská práce KZT, FAMU.
11. PUDOVKIN, Vsevolod I.; EJZENŠTEJN, Sergej M.; ALEXANDROV, Grigorij V., Manifest zvukového filmu. Žizň Iskusstva, č. 32, 1928.

8) Seznam ukázek

1. *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (Francie, 2001). Režie: Jean-Pierre Jeunet. Producent: Claudie Ossard.
2. *Inception* (USA, 2010). Režie: Christopher Nolan. Producenti: Ch. Nolan, Emma Thomas.
3. *Dead man* (USA/Německo/Japonsko, 1995). Režie: Jim Jarmush. Producent: Demetra J. MacBride.
4. *The English Patient* (USA/VB, 1996). Režie: Anthony Minghella. Producent: Saul Zaentz.
5. *Womb* (Německo/Maďarsko/Francie, 2010). Režie: Benedek Fliegauf. Producenti: Gerhard Meixner, Roman Paul, Edda Reiser, Verona Meier, András Muhi.