

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra zvukové tvorby

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vliv zvuku na plynutí času v audiovizuálním díle

Vojtěch Zavadil

Vedoucí práce : Mgr. Georgy Bagdasarov, Ph.D.

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL

Department of Sound Design

DIPLOMA THESIS

Impact of sound on time flow in film

Vojtěch Zavadil

Supervisor : Mgr. Georgy Bagdasarov, Ph.D.

Opponent:

The date of defense:

Conferred degree: MgA.

Praha, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Vliv zvuku na plynutí času v audiovizuálním díle

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.

Poděkování:

Děkuji Georgymu za vedení práce a všestranné podněty, které mi v ní dovolily vytvořit důležité souvislosti. Děkuji Tereze za pečlivou a profesionální korekturu. Děkuji rodičům za léta podpory a entuziasmu vůči mým studiím. Děkuji Anně za potřebnou dávku motivace pro dokončení této práce. Děkuji pedagogům, spolupracovníkům a spolužákům z Katedry zvukové tvorby za léta strávená v příjemném kolektivu při nabírání cenných dovedností i vědomostí ze světa zvuku.

Abstrakt

Tématem této práce je vliv zvukové složky na percepci času při sledování audiovizuálního díla a pokus o vyhledání vzorců a postupů ve zvukové tvorbě, které přispívají ke změně této percepce. V první části jsou uvedeny a popsány zdroje ze světové filozofie a filmové teorie zabývající se tématem času, především díla Henriho Bergsona a Gillesse Deleuzeho. Z těchto zdrojů jsou vybrány myšlenky a úryvky k ústřednímu tématu práce relevantní. V druhé části jsou nově kategorizovány různé způsoby vnímání času v audiovizuálním díle a u každého z nich popsány rozličné dramaturgické postupy zvukové tvorby, které v rámci vnímání času hrají roli. Tyto postupy jsou dále prozkoumávány ve světle teorie zavedené v první části práce. Tato práce je pojata jako subjektivní úvaha nad tématem, která připouští svoji neúplnost a možnou polemiku.

Abstract

Theme of this thesis is influence of the sound track on perception of time, when watching an audiovisual work, and attempt at finding patterns and methods in sound creation, that are changing this perception. In the first part of this work, different sources from global philosophy and art theory, that deals with the subject of time, are introduced. Namely works from Henri Bergson and Gilles Deleuze, from which certain thoughts and pieces, relevant to the subject of this thesis, are extracted. In the second part, different directions of audiovisual influences of the time flow are introduced and categorized and in each of them different methods of sound creation, that play certain role in these influences, are described. These methods are later looked at in the light of the theory established in the first part. This thesis is written as a subjective reflection over the main theme that admits its own incompleteness and possible different opinions.

Obsah

Úvod.....	8
1.Bergson a čas.....	10
1.1.Alternativní pojetí času podle Henriho Bergsona.....	10
1.2.Deleuzeho interpretace Bergsonovy problematiky.....	15
2.Různé druhy „časů“ při sledování filmu.....	18
2.1.Nehybný čas.....	20
2.1.1.Andrej Tarkovskij – Stalker.....	20
2.1.2.Sergio Leone – Tenkrát na Západě a Hodný, zlý a ošklivý.....	25
2.1.3.Dovětek Nehybného času.....	27
2.2.Koncentrovaný čas.....	28
2.2.1.Aquaman – DC Comics a Warner Bros.....	28
2.2.2.Dovětek Koncentrovaného času.....	32
2.3.Zaměřený čas.....	33
2.3.1.Birdman - Alejandro González Iñárritu.....	33
2.3.2.The Revenant - Alejandro González Iñárritu.....	37
2.3.3.Roma – Alfonso Cuarón.....	39
2.3.4.Dovětek Zaměřeného času.....	40
2.4.Normální čas.....	41
2.4.1.Nashville – Robert Altman.....	42
2.5.Transcendentální čas.....	47
2.5.1.Kapsář a K smrti odsouzený uprchl.....	47
Závěr.....	52
Seznam použitých pramenů a literatury.....	54
Literatura.....	54
Seznam uvedených filmů a audiovizuálních děl.....	55
Seznam uvedených hudebních děl a zvukových kompozicí.....	57
Seznam obrázků.....	57
Odkazy na ukázky z filmů.....	58

Úvod

Čas. Pod tímto pojmem se skrývá složitá struktura. Pro každého jinak plynoucí a s jiným významem. Mnoho velkých myslitelů napříč historií se jej snažilo popsat, od vědců exaktních věd až po filosofy. Nechci ani v nejmenším naznačovat, že všechny jejich teorie znám, že jim rozumím, nebo snad, že se jim můj laický pohled může vyrovnat. Přesto jsem pojal chuť se ve své diplomové práci nad časem zamyslet. A to z úhlu pohledu mně sice blízkého, ale dovolil bych si tvrdit, že globálně poměrně netradičního. Fascinuje mne totiž naše prožívání trvání času v rámci audiovizuálního díla a často při své praxi rozmýšlím nad tím, jakým způsobem jsme toto prožívání schopni ovlivnit. Tedy konkrétně při tvorbě a manipulaci se zvukovou složkou.

Mimo zvukové pole bylo v audiovizuálním světě ztvárněno již nespočet děl a teoretických statí s touto tematikou. Na mysl vyvstává například zajímavý experiment mé spolužačky Lei Petříkové, která ve svém díle *Minuta*¹ demonstrovala subjektivní lidské vnímání času, na zábavném a jednoduchém formátu, kdy lidé v různých situacích mají sami od sebe poznat, za jak dlouhou dobu uběhla minuta času. Ale zaměření přímo na zvukovou složku audiovizuálního díla nebylo v tomto kontextu, myslím, ještě dostatečně prozkoumáno.

Často se v odborné literatuře týkající se zvukové tvorby i v rozhovorech se svými kolegy z praxe setkávám s různými názory na tuto tematiku. Tyto postoje mají většinou přímočarý a logický směr. Například: pokud použijeme svižnou hudební kompozici pod jinak standardně postavenou filmovou sekvencí, bude se nám zdát, že je její průběh rychlejší. Pokud ji naopak necháme bez jakéhokoliv hudebního doprovodu, budeme daleko diskrétněji vnímat každý její moment, a v důsledku toho se nám její trvání bude jevit daleko delší. Ve většině případů musím takovým názorům dát za pravdu. Pokud se však do celé problematiky pokusíme hlouběji ponořit, začne nám být jasné, že ji nelze pojmut takto jednoduše, nebo alespoň ne v celém jejím rozsahu.

Pro ilustraci situace, kdy tato analogie nefunguje, bych rád uvedl jednu svoji

1 Lea Petříková. *Minuta*. [video] FAMU. 2012.

zkušenost. Při prezentaci samostatných zvukových cvičení našeho ročníku mne zaujal neočekávaný efekt, jaký mělo to spolužákovo na moje momentální prožívání času. Zadaným tématem byly dvě abstraktní, ale zároveň protikladné zvukové atmosféry, a on se rozhodl ztvárnit pojmy „diskrétní“ a „spojitý“.² Obě dvě byly postaveny především na syntetických zvucích, u *diskrétní* byly použity především zvuky krátké, rychle za sebou jdoucí, rozprostřené v prostoru, ale přitom dobře lokalizovatelné. U *spojitý* naopak dlouhé, „dronovité“, které spolu splývaly a vytvářely nekonkrétní prostor. Obě atmosféry měly stejnou délku. K mému překvapení se mi však zdálo, že druhá, „spojitá“, uběhla mnohem rychleji než „diskrétní“, a to navzdory tomu, že všeobecný předpoklad o dynamických a rychlých zvucích se zdá být opačný, tedy že plynutí času naopak urychlují. Je pravda, že tato zkušenost není „audiovizuální“ v pravém slova smyslu. Je také velmi specifická a individuální, takže nemusí být úplně směrodatná. Přesto bych ji však chtěl použít právě k ukázání toho, jak složitý a neuchopitelný je zvuk v kontextu prožívání času.

Můžeme sice říci, že se nám zdá, že některé události plynou rychleji než jiné, a tudíž mají pro nás teoreticky jinou časovou délku, ale toto sdělení téměř nikdy beze zbytku nevystihne jejich prožití. Záhy tedy dojdeme k závěru, že klasifikování času na pouhé *dlouhý, krátký, rychlý a pomalý* není vůbec dostačující, a že je třeba aktualizovat celou naši terminologii, kterou se čas snažíme popsat. A spolu s ní možná i pohled na čas jako jeden z fyzických rozměrů neboli dimenzí.

Ve své práci se tedy nejprve pokusím shrnout jeden z alternativních pohledů na čas, konkrétně francouzského filosofa Henriho Bergsona. Filosof totiž ve svém díle upozornil na trhliny ve smýšlení o čase zažitými konvenčními způsoby, což se přímo dotýká problémů, které jsem nastínil výše. Následně tento způsob přemýšlení o čase konfrontuji se svými zkušenostmi z oboru a také s fungováním času v rámci audiovizuálního díla obecně. Budu také částečně následovat ve stopách bývalého studenta zvukové tvorby Jana Richtra, který na toto téma sepsal svoji diplomní práci *Čas a zvuk ve filmu*³, která je velmi dobrým a přehledným shrnutím již existujících teoretických prací a podnětů, které byly o tomto tématu sepsány.

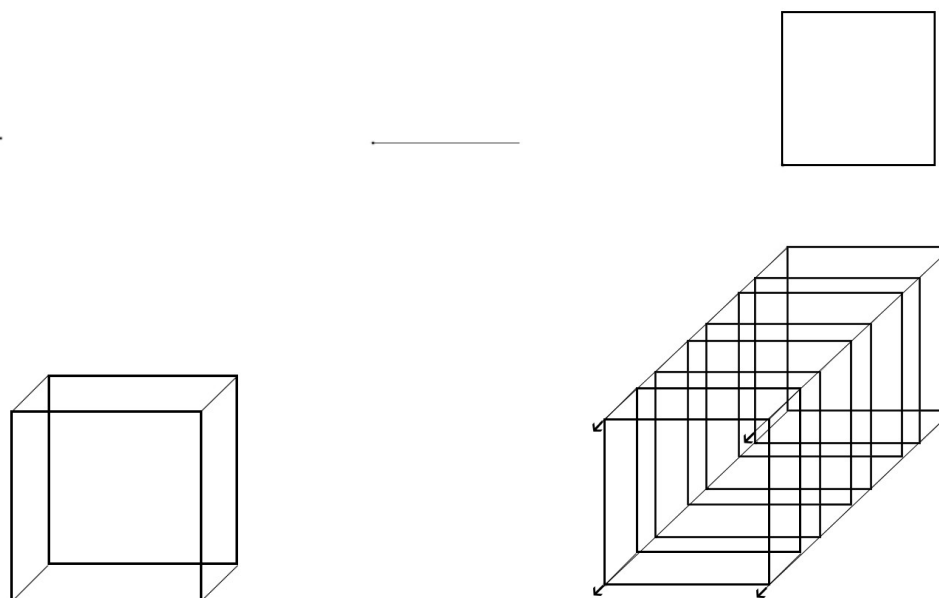
2 Adam Bláha. *Diskrétní – Spojitý*. [zvuková kompozice]. FAMU. 2018.

3 Jan Richtr. *Čas a zvuk ve filmu*. Diplomní práce. FAMU. 2017.

1. Bergson a čas

1.1. Alternativní pojetí času podle Henriho Bergsona

Ve svém díle *Čas a svoboda* se Henri Bergson zabývá mj. pojmem času. To proto, že si povšiml jedné zásadní trhliny, kterou konvenční pojetí času má, a kterému se nevyhnuli ani mnozí velcí myslitelé napříč historií lidstva. Jde o naše zautomatizované pojetí času, jakožto jedné z dimenzí prostoru.⁴ To, že čas je přirozenou, takzvanou „čtvrtou“ dimenzí, bereme i v dnešní době za naprostou samozřejmost, a vskutku, na první pohled to dává smysl. Když kreslíme abstraktní zobrazení prostorových dimenzí, začneme bodem, pak jej protáhneme v čáru, dalším krokem je čtverec a pomocí třetí dimenze se nám na papíru objeví projekce krychle. Je tudíž nasnadě, že pokračováním by bylo zanést polohy této krychle tak, jak se nám jeví v jednotlivých okamžicích jejího trvání, putování prostorem a jejího pohybu, a tuto projekci té „čtvrté“ dimenze pak považovat za relevantní znázornění času.



Obr1. Projekce čtyř rozměrů

⁴ Henri Bergson. *Čas a svoboda: O bezprostředních datech vědomí*. 2. vydání. Přeložil Boris Jakovenko. Vydal Filosofický ústav AV ČR. Praha 1. Nakladatelství FILOSOFIA. 1994 [1947], s. 54-68.

Už v tomto přirovnání sídlí zmíněný problém s naším pojetím času. Na papír jsme totiž ve skutečnosti nezanесли opravdu nic víc než jednotlivé polohy tělesa, jak se rozprostírá v prostoru v konkrétních okamžicích času. Opravdové trvání a jeho průběh v této analogii chybí.

Zcela nevědomě tedy zaměňujeme skutečné plynutí času za projekce poloh pohybu do jakéhosi abstraktního místa, které má ty samé parametry, jako reálný trojrozměrný prostor rozprostírající se kolem nás. Henri Bergson toto abstraktní místo označil za neexistující homogenní prostor.⁵ Dále si povšiml, že tohoto principu využíváme v běžném životě velmi často, a také, že to má své praktické využití. Například když si v duchu počítáme, tak jednotlivá čísla, která spolu mají interagovat (vzájemně se dělit, násobit, sčítat atd.) jako by šla za sebou v takovém pořadí, v jakém je čteme nebo si představujeme. Objevují se nám tedy v myslí podle plynutí našeho vnitřního času. Jenže aby pak mohla mezi sebou takto interagovat, nesmí spolu se svými okamžiky zmizet, a proto si je musíme ponechat ve vědomí dostatečně dlouho. Vedlejším účinkem pak je, že si čísla zachovávají „stopy“ těchto okamžiků, takže se nám jeví, jako by zastupovala samotné plynutí času (které se ale rozprostírá v abstraktním homogenním prostoru), a jako by „šla za sebou“.

Vrcholem tohoto konceptu je měření „objektivního“ času, tedy měřitelného času, který dennodenně počítáme a podle kterého se řídíme. Zpřesňováním denního cyklu jeho dělením na jednotlivé minuty, hodiny a vteřiny jsme se dějinným vývojem lidstva dostali až do fáze, kdy se náš život řídí tiky pomyslných globálních hodin. Podle Bergsona však s reálným trváním nemají nic společného. Jedná se opět o naši projekci pohybu, respektive oddělených poloh tohoto pohybu, do onoho virtuálního čtvrtého rozměru, který zaměňujeme za reálné plynutí času. Bergson si povšiml, že skutečně neexistuje přímé spojení, které by vázalo pohyby mechanismu hodin na naše trvání, a to zejména takové, jak jej reálně vnímáme. Často jsme při pohledu na hodinky překvapeni, když zjišťujeme, že se některé události odehrávaly delší či naopak kratší dobu, než jsme si mysleli, a nevědomě si podle hodin naše původní přesvědčení opravíme. Již si však neuvědomujeme, že tento náš prvotní dojem měl k realitě blíže než trvání rozsekané na stejně dlouhé minuty a vteřiny.

5 H. Bergson. *Čas a svoboda*, s. 56.

Nyní jsme shrnuli, čím čas podle Bergsona není, bylo by tedy na místě uvést, čím podle něj naopak je. Za prvé nám pomůže jazyk, kterým Bergson čas popisuje. Často se totiž uchyluje k užití slova „trvání“ namísto slova „čas“. To samo nás může navést směrem, kterým se filosof ve svých myšlenkách ubíral. V základě se totiž jedná o průběžnou kvalitativní změnu: Okamžiky času na sebe sice navazují, ale každý v sobě v podstatě obsahuje všechny předchozí, protože bez nich by byl vytržen z kontextu a nic by sám neznamenal. Bergson toto plynutí přirovnává k hudební kompozici (a to je také moment, který začíná být pro nás zvukaře zajímavý), kde lze sice každý tón vnímat naprosto odděleně, ale ke smyslu kompozice se dostaneme teprve tehdy, když tóny vnímáme ve sledu, a když každý následující tón v našem vědomí obsahuje celou dosavadní kompozici. Teprve tehdy můžeme pojmut vazby mezi tóny a nakonec i kompozici samotnou.

Je tedy lépe o čase přemýšlet kvalitativně a ne kvantitativně. Nezáleží na počtu uplynulých hodin, ale na jejich psychologickém dopadu na naši osobnost a na stopách, které v nás zanechávají. Stopy se poté v našem nitru řadí do sledu, který sice má danou posloupnost a směr, ale v základu je silně nelineární, a řídí se pouze kvalitativní změnou nás samotných. Mohli bychom rovněž říct, že čas se odehrává pouze v našem nitru, a pouze v každý další moment současnosti, tedy, že není reálné minulosti a budoucnosti, která by se odehrávala po vlastní ose, ale veškeré trvání se odehrává pouze v nás. K podobnému závěru došel o mnoho století před Bergsonem i sv. Augustin ve svých spisech *Vyznání*. V jeho pojetí ale okamžik, ve kterém se najednou odehrává minulost i budoucnost, není lidské nitro, ale „nekonečno Boží moci“⁶. Vraťme se ovšem k našemu civilizačně zažitému chápání času, v jakém vztahu funguje vůči Bergsonově filosofii, a jak je vůbec možné, že tyto diametrálně odlišné pohledy mohou fungovat vedle sebe. V nás samotných čas trvá stejně organicky a nesouměrně, jak Bergson popisuje, teprve tehdy, když k okamžikům přiřadíme příslušné odbyté hodiny, seřadí se podle dané souměrné stupnice, která ovšem přichází zvenku, a náš počitek trvání tím retrospektivně poupraví.

6 Svatý Augustin. *Vyznání*. 2. vydání. Přeložil Ondřej Koupil, Marie Kyrálová, Pavel Mareš. Vydalo Karmelitánské nakladatelství v Praze. 2019 [4-5 stol.], s. 301-329.

Dalším rysem, o kterém jsem přesvědčen, že je pro tuto Bergsonovu úvahu důležitý, je silný individualismus. Několikrát ve své knize zdůrazňuje, že „trvání“ je nepřenositelné a jedinečné pro každé vědomí.⁷ Abychom pochopili a zažili čas někoho jiného, museli bychom se jím de facto stát. Je nemožné naše zkušenosti, rovnocenně s tím, jak je sami prožíváme, někomu přetlumočit. A to žádným způsobem, jaký je člověku znám. Zvláště u jazykového vyjádření narážíme na limity, které jsou dány především samotnou strukturou jazyka. Přeci jen je to určitá „mřížka“, která nás nutí k redukování vyjádření našeho nitra do předem připravených pojmů. I když, jak sám Bergson uznává, se jim můžeme vyhnout za použití různých básnických obrátů, jako jsou například metafory.⁸ Dalším problémem podle Bergsona je, že pokud by se jedné entitě podařilo přenést beze zbytku svůj vnitřní vývoj na entitu druhou, nebyl by již mezi nimi žádný rozdíl a splynuly by v jedno.

Na závěr tohoto shrnutí Bergsonova alternativního pojetí času bych rád uvedl jeden svůj postřeh z populární debaty zvukařského prostředí poslední doby. Jde mi o zdánlivě nekonečný spor „Analog vs. Digital“, jinými slovy „spojitý“ a „diskrétní“ záznam a zpracování zvuku, který může připomínat právě rozpor mezi Bergsonovou sukcesivní řadou stavů vědomí a měřitelným časem v námi častěji využívané podobě. Čas podle Bergsona dává smysl pouze, když se neustále prolíná, zatímco jeho rozdělování a štěpení na předem odměřené jednotlivosti jej připravuje o smysl. Stejně tak můžeme zvuk v digitálním audiu zachytit pomocí oddělených fragmentů, smysl nám však bude dávat pouze ve svém trvání, když se jeho fragmenty slíjí do celku. Když se tedy vrátíme k našemu grafickému znázornění prostoru a času, zjistíme, že bychom mohli smysluplně znázornit vývoj objektu v čase, museli bychom náčrt poupravit tak, aby byl zachován celý, a ne pouze některé jeho polohy.

7 H. Bergson. *Čas a svoboda*, s. 71-80.

8 Tamtéž, s. 78.



Obr2. Spojitá projekce času

Jak je ovšem z nákresu patrné, v takovém případě by znázornění ztratilo svůj význam, protože se v něm čas i prostor slévají v jedno. I skrze tuto paralelu můžeme dát Bergsonově filosofii za pravdu, že přirovnávání času k prostoru a jeho měření podle stejných pravidel nám není tak blízké, jako by se na první pohled mohlo zdát.

1.2. Deleuzeho interpretace Bergsonovy problematiky

Gilles Deleuze byl francouzský filozof a teoretik umění, který se zajímal mimo jiné o kinematografii, a napsal o ní dvě rozsáhlé knihy; *Film 1 Obraz-pohyb* a *Film 2 Obraz-čas*. Vycházel ale z poměrně nekonvenčních základů opírajících se právě o filozofii, k jejímž představitelům z velké části patřil právě Bergson.

Ihned ze začátku ovšem Deleuze narazil na překážku, neboť Bergsonova filosofie staví film do role „falešné hříčky“, která pomocí reprodukce časových řezů ukazuje pouze iluzi průběhu času, a sám Bergson film označil za důkaz civilizačního odvracení se od reálného průběhu času a jeho prožívání.⁹ Na první pohled to tak vskutku vypadá, protože na plátně doopravdy není vidět nic víc než řadu momentek, které v „život“ probouzí „hodinový stroj“ – promítací zařízení. Deleuze ovšem poukázal na to, že v momentě, kdy filmaři začali s kamerou manipulovat a využívat střihu, tedy když se snímání oddělilo od reprodukce, se ve výsledku zkonstruoval nový časový sled. Tento sled pak již nebyl pouhou optickou iluzí, ale měl určitou kvalitu sobě vlastní. Deleuze se tedy ptá, zda umělost prostředků nutně musí znamenat umělost výsledku.¹⁰

Deleuze ve svém díle ovšem neskončil polemikou s Bergsonem. V celém souboru *Film 1* a *2* rozvíjí svoje myšlenky, které byly silně ovlivněné světovou filozofií, a které se dají pokládat za alternativu k všeobecně známému přístupu k filmové teorii. V první ze zmiňovaných knih se namísto toho, aby popisoval jednotlivé součásti filmového díla jako kameru, hereckou akci, střih a podobně, zaměřuje na definování vlastních pojmů, které k filmu přistupují z jiné strany. Jsou to například pojmy jako *obraz-pohyb*, *záběr-sekvence* nebo *obraz-afekt*. Právě poslední jmenovaný je pro nás důležitý. Při popisu obrazu-afektu, se Deleuze dostává ke způsobu, jakým film dokáže zprostředkovat emoce a subjektivní prožívání filmových postav¹¹, a to především pomocí detailních záběrů (může se jednat o obličej, ale není to zde podmínkou), které nás k postavám přenáší tváří v tvář, staví je do naší bezprostřední blízkosti a tím na nás snad přenesou něco z jejich nitra. Je zde tedy

9 Henri Bergson. *Vývoj tvořivý*. Přeložil Ferdinand Pelikán, František Žákovec. Vydal Jan Laichter. V Praze. 1917, s. 368-468.

10 Gilles Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*. Přeložil Jiří Dědeček, Přemysl Maydl. Vydal Národní filmový archiv. V Praze. 2000, s. 10.

11 G. Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*, s. 110-150.

silná paralela s Bergsonovou myšlenkou času jako vnitřního prožívání a nemožnosti jej unifikovat či přenést, přičemž pro Deleuzeho mají právě v rámci skladby filmového díla obrazy-afekty (detaily) tuto moc.

V *Obraz-pohyb* se Deleuze zabývá ustanovením principů tzv. senzomotorických filmů, v díle *Obraz-čas* pak rozebírá filmy, které právě toto schéma porušují.¹² Senzomotorické schéma je vlastně řada akcí a reakcí, která je páteří filmů typu obraz-pohyb: zápletky se vyvíjí, charaktery na ni reagují, záběry a střihy taktéž. Vše se řadí do logického řetězce, který je na konci uzavřen. U filmů typu obraz-čas se tento princip rozbíjí. Deleuze ještě uvádí jakýsi mezistupeň, kde se jedná pouze o uvolnění senzomotorického schématu; film typu *balada-projízďka*¹³, kde postavy sice jednají a reagují podle logiky situace, ale tempo filmu se rozvolňuje, začíná jej zajímat více cesta než cíl, a divák komplexně vstřebává spíše poetické vjemy. U obrazu-času je pak senzomotorický princip zcela porušen, a to tím, že charaktery již nejsou schopny na situace nijak reagovat. Těžiště filmu se tedy přesune na optické a zvukové vjemy, které Deleuze označil jako *opznaky* a *audiznaky*¹⁴. Tyto vjemy vycházející ze situace pak nevyvolávají reakci v rámci děje filmu samotného – ta je již nemožná – ale reakce se odehrává až v divákově nitru. Deleuze tím tedy klasifikuje především (ale nejenom) poválečnou kinematografii, ve které filmy již nemusely primárně sloužit jako zdroj zábavy a forma vyprávění příběhů, ale jako podnět k zamyšlení či komentář politického, globálního a společenského dění. V těchto souvislostech se Deleuze dostává ke způsobům, jakými může být divák záměrně zmaten, neboť filmové dílo již nemá konzistentní strukturu, která by dovolovala pouze jeden platný vývoj děje. Části filmu jsou subjektivní, sledují motivy různých postav a navzájem si protiřečí.¹⁵ Zde se Deleuze dotknul zajímavých aspektů zvukové dramaturgie, když nepřímo naznačil, jak důležitou roli v tomto procesu divákovy matení hraje zvuková stopa.

12 Gilles Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*. Přeložil Čestmír Pelikán. Vydal Národní filmový archiv. V Praze. 2006, s 7-46.

13 G. Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*, s. 245.

14 G. Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*, s. 12.

15 Tamtéž, s. 152-186.

Dalším prvkem, který nás v kontextu časovosti filmového díla zajímá, jsou Deleuzovy *krystaly času*.¹⁶ *Obraz-krystal* je vlastně řetězení odrazů reálného a virtuálního. Pokud si zvolíme daný úzký okruh reality, je možné pro něj najít adekvátní virtuální odraz, ten je pak opět aktualizován v dalším reálném odrazu, a tímto způsobem se tvoří krystaly času. Tento princip vychází opět z Bergsona, který podobně popsal princip fungování vzpomínek, kdy hrot současnosti vyvolává asociace v daném okruhu vzpomínek, a ten tím dále aktualizuje samotnou současnost, čímž se okruh vzpomínek opět rozšiřuje atd.¹⁷ V kinematografii se s těmito krystaly setkáme právě v rámci filmů typu *obraz-čas*, kdy samotné dílo pracuje na bázi několika úrovní, ale již ne v oddělených a zarámovaných flashbackích, snech a podobných odtrženích. Sny i vzpomínky se dostávají do skutečnosti, která se pak sama v sobě zrcadlí a do nekonečna krystalicky násobí. Tímto se tedy na film vytváří reprezentace času, ne pouze zprostředkování jeho sledu na základě zaznamenaného pohybu.

Deleuze v této druhé knize napsal část jedné kapitoly také o zvukové dramaturgii.¹⁸ Shrnul v ní několik již zavedených principů, jako například rozdělení zvukové stopy na mluvené slovo, ruchy a hudbu, a často se také odkazoval na Michela Chiona. Poměrně zajímavý je jeho pohled na oddělení zvukové stopy od té obrazové, což je podle Deleuzeho důležitým znakem moderního filmu. Pouze když je mezi nimi propast a obě dvě fungují jako *heautonomní*¹⁹ části, pak teprve jejich vzájemná konfrontace vytvoří celek, který divák sleduje. Zvuk již není pouze rozšířením mimoobrazového pole, ať už v diegetické či nediegetické rovině, ale jedná se o vlastní akustický obraz. Deleuze i tentokrát uvádí zajímavé příklady, například filmy Margarite Durasové jako je *India Song*²⁰, kde jsou obě složky obraz i zvuk od sebe naprosto odpoutány.

16 G. Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*. s. 84-118

17 Henri Bergson. *Hmota a paměť: esej o vztahu těla k duchu*. Přeložil Alan Beguivin. Vydal Oikoymenh. Praha. 2003. s. 121.

18 G. Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*. s. 266-310

19 Pozn.: Chápáno jako spolu existující, rovnocenné a na sobě téměř nezávislé.

20 *India Song* [Film] .Režie Marguerite Duras. Francie: Sunchild Productions, Les Films Armorial, 1975

2. Různé druhy „časů“ při sledování filmu

Nyní se tedy pokusím rozvinout svoje úvahy nad úlohou zvuku ve vztahu k filmovému času. Jak jsem předestřel v první kapitole, rád bych se na celou záležitost podíval z trošku jiného konce, a to založeného právě na Bergsonově filosofii. Budu se tedy snažit nepřemýšlet v kvantitativních, ale především v kvalitativních pojmech. Mé subjektivní zkoumání již nebude mít za cíl zjistit, jestli jeden filmový výstup působil kratším dojmem než jiný, ale spíše jaký druh prožitku v divákovi vyvolává a proč.

Zaměřím se především na zvukovou složku filmu, a to nejen z toho důvodu, že jsem studentem Katedry zvukové tvorby. Jsem totiž přesvědčen, že v rámci audiovizuálního díla má k časovosti a k průběhu času vůbec zvuk velmi blízko. Jednoznačně je to médium, které nemůže existovat bez vývoje v čase. Oproti obrazové složce, kterou je možno zastavit a prohlédnout si jednotlivá políčka, neuslyšíme bez časového průběhu zhola nic. A jak popsal Michel Chion ve své knize *Audio-Vision*, zvuk musí mít nějaký vývoj, i když jen nepatrný, aby mohl vůbec existovat. Dále u zvuku daleko více záleží na jeho směru a rychlosti. V mnoha případech bychom mohli obrátit směr přehrávání obrazového záběru a pro výsledek by se nic nezměnilo (například třepetání listí ve větru). Se zvukem to ovšem nebude fungovat analogicky; pokud směr jeho přehrávání převrátíme, pro ucho posluchače bude změna ihned patrná.²¹ Jsme totiž zvyklí, že jednotlivé zvuky mají svoje poměrně detailní struktury a parametry, které se nazývají *Attack*, *Decay* a *Release*, a které když převrátíme, tak tím od základu změníme jejich vyznění. Proto tedy věřím, že ve filmu, ve kterém figuruje zvuk, má právě on velkou roli na vyznění časového průběhu. Na druhou stranu, ostatní filmové složky také není radno opomíjet, protože například herecká akce, práce s kamerou nebo stříhová skladba mají na plynutí času obrovský vliv. S těmi ovšem nemám takové zkušenosti jako se zvukovou tvorbou, proto se o nich budu zmiňovat méně a s daleko větší opatrností.

21 Michel Chion. *Audio-Vision: Sound on screen*. Přeložila Claudia Gorbman. Vydal Columbia University Press. New York Chichester. 1990, s. 9-20.

Abych trochu usměrnil pole této své úvahy, rozhodl jsem se zaměřit výhradně na celovečerní hrané filmy. Tím alespoň získám určitý rámeček, ve kterém bude možné díla navzájem porovnávat a stavět do kontextů. I přesto jsem si naprosto vědom, že zasáhnu pouze nepatrný výsek kinematografie, a moje bádání tedy bude mít neúplný charakter připouštějící mnoho výjimek a alternativních pohledů.

Nyní se pokusím popsat několik filmařských postupů a směrů, které specifickým způsobem ovlivňují divákovo prožívání konkrétního filmu, a které se mi pro tuto debatu zdají něčím zajímavé. Nebudu se příliš zabývat ustálenými konvenčními filmovými postupy (i když je těžké posoudit, zda něco takového skutečně existuje). Hrozí totiž, že bych pouze popisoval něco, co máme jak my, filmoví tvůrci, tak diváci poměrně zažité, což by pro moji úvahu bylo ve výsledku kontraproduktivní.

2.1. Nehybný čas

Jako první jsem si vybral fenomén, kdy se filmovým tvůrcům podaří navodit efekt určitého zpomalení času. A teď nemluvím o zpomalených záběrech, ty jsou samy o sobě často pouze berličkou pro diváka, aby mohl vstřebat děj, nebo aby situace dosáhla požadovaného napětí. Já bych se ale chtěl pokusit popsat ty momenty, kdy se nám film snaží navodit atmosféru plynutí času v rozvolněnějším tempu, než jsme zvyklí, a v některých případech, jako by se dokonce zacyklil sám do sebe nebo téměř zastavil. Je to těžko popsateľný jev, ale já jsem přesvědčen o tom, že není nemožné se s ním setkat i v reálném životě. Nemyslím tím pouze za použití nějakých psychotropních látek, můžeme se například procházet krajinou, poslouchat specifickou hudbu s melancholickým nábojem nebo být ve zvláštním emocionálním rozpoložení. To vše nám může navodit pocit určité rozvláčnosti a jednotlivé momenty, jako by v našem vědomí prodlévaly delší dobu. O něco podobného se dle mého názoru ve svých dílech někteří filmaři pokouší také.

2.1.1. Andrej Tarkovskij – *Stalker*²²

Tento film má legendárně rozvláčné tempo a na to, že se v něm po dějové stránce mnoho nestane, má i objektivně dlouhou délku – což ovšem film, pokud se divák jeho kouzlu podvolí, dokáže přetvořit ve svou největší přednost. Dalo by se říci, že svým způsobem jde ještě dál v oblíbeném principu „show, don't tell“, kdy o své pointě ani nemluví, ani ji neukazuje, ale svým komplexním zpracováním pouze naznačí. Zbytek je ponechán na divákovi a jeho interpretaci.

Máme zde možnost toto dílo konfrontovat s tím, jak se ke své tvorbě staví sám Tarkovskij, neboť o ní napsal knihu *Zapečetěný čas*. V této knize popisuje svoje vnitřní pohnutky a zásady k filmařské a vůbec umělecké činnosti jako takové. Je zajímavé, že on sám se v zásadě nepokládal za tvůrce fikce ani sci-fi, ale za zprostředkovatele reality.²³ Zda tato realita existovala i v hmatatelném světě, to

²² *Stalker* [Film]. Režie Andrej Arseňjevič Tarkovskij. SSSR: Mosfilm. 1979.

²³ Andrej Arseňjevič Tarkovskij. *Zapečetěný čas*. Přeložil Michal Petříček. Vydalo nakl. Camera obscura. Příbram. 2009, s. 33-34, 123, 153, 174.

zůstává otázkou, ale v hlavě svého tvůrce pravděpodobně ano. Jak Tarkovskij píše, tak je pro něj skutečný svět daleko zajímavější než kterýkoliv smyšlený příběh nebo psychologizace postav.²⁴

Již na názvu jeho knihy je vidět, že si byl u svých filmů velmi dobře vědom důležitosti časového průběhu. Byl přesvědčen, že se již při záznamu nenávratně otiskne do díla, že je pro jeho dobré vyznění potřeba jej zachovat a nesnažit se ho pomocí montáže změnit. Autor také upozorňuje na různou míru časového „zahuštění“, která z filmu může vyzařovat, a jak je důležité být si ho vědom a správně jej používat. Podobně jako Deleuze nevěřil v rozčlenění filmového díla na různé profese či filmovou řeč. Stejně jako malíř používá ke své tvorbě barvy, film se pro Tarkovského skládá výhradně z matérie času.²⁵

Nyní se tedy pokusím tomuto dílu dostat pod pokličku a nevybíravým způsobem jej rozdělit na prvočinitele. Bylo by bláhové myslet si, že zvuk v tomto případě hraje nejdůležitější roli, když uvážíme, jak je v něm podstatná kamera, střihová skladba, herecká akce, barevná paleta obrazu, scénografie atd. Jak se Záběry pomalu pohybují a prozkoumávají prostředí, zčásti tvořené ruinami naší civilizace, a zčásti bující přírodou, kterou se v dálce pohybují postavy protagonistů. To vše má na tvorbě zmíněného efektu veliký podíl. Zvuková složka zde má své důležité místo a využívá několika principů, pomocí kterých zásadním způsobem ovlivňuje výsledné vyznění.

a) Éterická hudební složka

Průvodní hudba se zde vyskytuje (vzhledem k délce celého filmu) poměrně sporadicky. Přesto, kdykoliv se objeví, má na průběh filmu zásadní vliv. Pokud ji vezmeme samu o sobě, je patrné, že i dnes má velmi originální vyznění. Syntezátory, doplněné o silně „zprocesovaný“²⁶ strunný nástroj a éterickou flétnu, které se harmonicky příliš nevyvíjí, spíše stále „plynou“ a dále tím prohlubují onu specifickou atmosféru a emoci. Vyznění hudby je tedy od začátku téměř meditativní. Pokud ji vezmeme v kontextu obrazů, kterým je přiřazená, pak nejen, že k nim přidává novou

24 A. Tarkovskij. *Zapečetěný čas*, s. 32-33.

25 Tamtéž, s. 117-127.

26 Pozn.: Chápáno jako míra manipulace s originálním zvukem v elektroakustické či digitální rovině.

hodnotu, ale razantním způsobem ovlivňuje jejich plynutí. Nemyslím si, že by je urychlovala nebo naopak zpomalovala, spíše jim ubírá na přímočarém směřování. Vezměme si například úplně první záběr, kdy (v ten moment nám ještě neznámý) Profesor vstupuje do baru, kde mají hlavní hrdinové sjednanou schůzi. Kdybychom záběr sledovali bez tohoto hudebního kontextu, daleko více bychom si všimli jeho kontinuity. Jak Profesor přejde z bodu A do bodu B, číšník mu donese nápoj atd. V hudebním kontextu najednou striktní kontinuita přestává mít tak velkou váhu, již není důležité, co přesně se v záběru stane, ale na povrch vyvstává samotná kompozice, pohyby a jemně melancholické vyznění záběru. Tím se nám momenty vlastně prodlužují, a to ne po své horizontální ploše (minulost-současnost-budoucnost), ale po té vertikální. Současnost je zde sama v sobě odražena a znásobena tak, jak to popisuje Deleuze u *krystalů času*. Jedná se tedy o příklad porušení senzomotorických zřetězení, tentokrát i díky hudbě.²⁷

b) Rytmizace – pravidelná i nepravidelná

V momentě, kdy hlavní hrdinové přejíždějí do Zóny na železniční drezíně, se zvuk kol na kolejkách zacyklí do naprosto pravidelného rytmu, což samo o sobě vytváří odchylku od normality. Takto sekvence nějakou dobu trvá, v obraze však vidíme pouze jejich hlavy na ubíhajícím, měnícím se pozadí, a postupně se do rytmu drezíny přidává stylizovaná hudba, o které jsem mluvil v předešlém úryvku, a která jej zároveň přesně doplňuje. S celou zvukovou stopou je dále pracováno a postupně je modulována. Monotónní, ale progresivní vyznění sekvence tedy může navodit pocit, že se dostáváme spolu s postavami do jiné sféry, kde čas začíná plynout jinak. To také koresponduje s dějem samotným, protože v tomto momentu se dostávají do oné Zóny, kde fyzické zákony přestávají fungovat. Výrazy postav jsou zároveň nejednoznačné, nemůžeme tušit, co přesně vidí, takže nám sekvence nechává velký prostor pro vlastní interpretaci. A opět si můžeme všimnout, že v tuto chvíli nejednají, pouze se nechávají unášet, což je další znak Deleuzova *obrazu-času*.²⁸

Zhruba ve střední části filmu se postavy dostanou na místo, kde se na chvíli utáboří. Ve zvukové složce se zde objevuje kapání vody, které tyto scény v nepravidelných intervalech doprovází. Díky této nepravidelnosti nám již nevytváří onu

27 Odkaz na ukázkou: [Stalker_a](#)

28 Odkaz na ukázkou: [Stalker_b](#)

monotónní, až meditativní atmosféru, jako v případě drezíny na kolejích, ale naopak subtilní neklid. Zároveň ovšem podobným způsobem okamžiky protahuje a jednotlivé záběry, které v této sekvenci působí až nelineárním dojmem, jakoby svazuje do jedné dlouhé chvíle.

c) Rozčleněné zpracování zvuků prostředí

Schválně zde píši „zvuky prostředí“, protože pojem *zvuková atmosféra*²⁹, jak jej známe z všeobecného názvosloví kategorizování zvuku ve filmu, v tomto případě, myslím, nevystihuje způsob, jakým je v tomto filmu s ruchy prostředí nakládáno. V žádném případě zde tyto zvuky neslouží pouze k popisu daného místa, ale mají svou dramaturgickou funkci. Nejprve je důležité si uvědomit, že jednotlivé scény nedoprovází konstantně, ale spíše útržkovitě. Veškeré hučení větru, zpěv ptáků nebo šumění vody zazní pouze v tu chvíli, kdy mají dramaturgický smysl. Například když jde ve scéně po příjezdu do Zóny Stalker směrem k říčce, aniž by se změnila pozice záběru, začínáme slyšet její zurčení vody. Tyto objevující se ruchy ovšem nejsou spjaty pouze s akcí a pohybem postav. Fungují i jako *puntuace*³⁰ a v rámci dlouhých záběrů často tvoří jejich dynamiku. Poněkud zvláštní plynutí času ovšem vytváří právě jejich diskrétní použití, kdy nemusí nutně spojovat ostatní zvuky dohromady, jak je tomu běžně u atmosfér zvykem, ale vytváří se mezi nimi prázdný prostor. Takže i ruchy akce a dialogy působí v tomto prostředí výrazněji, jakoby se vše odehrávalo ve vzduchoprázdnu, nebo lépe řečeno v bezčasu. Postavy samy přitom poukazují na fakt, že je v Zóně ticho, takže tento efekt pak nepůsobí nijak násilně nebo šroubovaně.

d) Dikce a monology postav

Film *Stalker* je protkán dialogy a dlouhými monology, které často vůbec nereflektují děj, ale zabíhají k filozofickým a sociologickým otázkám. Některé jsou zde předneseny pomalým tempem, a tím také usměrňují tok času, ve kterém se film pohybuje. Mohli bychom zde odkázat na Tarkovského a říci, že jej zřetují či zahušťují.³¹ Vezměme například scénu zprostřed filmu, kdy se při odpočinkové pauze

29 Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3. vydání. Vydala Akademie múzických umění. Praha. 2014 [2004], s. 32-34.

30 M. Chion. *Audio-vision*, s. 48-49.

31 A. Tarkovskij. *Zapečetěný čas*, s. 121.

Spisovatel rozpovídá o významu umění. Dlouhý záběr jej sleduje a velmi pomalu se k němu přibližuje, zatímco unavený Spisovatel pomalu, již téměř v polospánku, sděluje své myšlenky. Kromě jeho mluvy slyšíme jen nepravidelné kapání vody. I tento moment se tedy zdá být roztažený, jako by v něm plynutí času nemělo žádnou váhu.³²

e) Progresivní prolínání zvukových elementů

Největší síla zvuků je samozřejmě v jejich kombinaci, která v případě *Stalkera* hraje ve hře s časem velkou roli. Zvukové plochy a elementy se zde často střídají, vyvíjejí se v jiné a různě kombinují. To vše opět v rozvláčném tempu. Vezměme například pasáž, kde skupina znavených protagonistů ulehne k odpočinku. Ke konci této části vidíme Stalkera, jak s lehce a podivně napjatým výrazem hledí do vody, k tomu slyšíme nejprve záchvěv větru, poté kapání vody. V jeden moment ovšem první zvukový plán z ničeho nic převezme neznámý ženský hlas, který přichází zvnějšku vůči diegetické rovině děje, a začne přednášet monolog (část Zjevení svatého Jana), který také není v přímém a jednoduchém spojení s tím, co se na plátně odehrává. Mezitím nastává střih na druhý záběr, kde opět vidíme Stalkera ležet, tentokrát na zádech. Kamera pak dál pokračuje nad jeho hlavu a prozkoumává vodu a veškeré rozmanité věci pod ní. Během tohoto záběru monolog skončí smíchem, ztrácejícím se v umělém dozvuku, a plynule jej vystřídá éterická hudba. Tím, jak se zde jednotlivé zvukové prostředky doplňují a neustále na sebe navazují, a jak zároveň záběr stále nachází nové a nové věci (civilizační artefakty) pod hladinou říčky, se zde vytváří pomyslný směr, jakési pomalé směřování. To se ovšem zdá být až nekonečné, jako bychom mohli tímto směrem bez přerušení pokračovat libovolně dlouho. Opět se tedy jedná o vertikální protažení současnosti a zároveň je zde důležitý prvek nerozlišitelnosti reality od snu, záměrná nejednoznačnost a divákově zmatení. Jsou tu tedy důležité stavební prvky krystalu času, kde zvuková dramaturgie hraje velkou roli.³³

32 Odkaz na ukázkou: [Stalker_d](#)

33 Odkaz na ukázkou: [Stalker_e](#)

2.1.2. Sergio Leone – Tenkrát na Západě³⁴ a Hodný, zlý a ošklivý³⁵

Tento slavný tvůrce má ve svých filmech také mnoho míst, kde se záměrně snaží ohýbat čas a natahovat některé chvíle až na hranici možností. Často jde hlavně o stupňování očekávání a napětí. Prostředky, kterých k tomu využívá, jsou opět rozmanité.

a) Tenkrát na Západě – Klid před bouří

Hned první scéna tohoto filmu má velmi specifické tempo. Tři pistolníci vyčkávají na železniční zastávce, přičemž z jejich zevnějšku je cítit, že to jsou drsní hoši. Děj to zatím reflektuje pouze v náznacích a v celé sekvenci se především rozmanitým způsobem čeká. Podobně jako u *Stalkera* se nám ve zvuku objevují jen ruchy prostředí a akcí postav, přičemž se podle obrazu střídají a doplňují. Ve scéně se nemluví a ani v ní nezazní hudba. Slyšíme tedy kroky bot na prknech, lupání kloubů jednoho z pistolníků, kapání vody, kovové skřípání a bzučení mouchy. Všechny tyto ruchy mají vlastní kvalitu, a zároveň jsou řazeny spíše za sebou, než aby se objevovaly současně. Ale neustále se k nim vracíme a jejich pořadí se variuje. Tyto repetice pak pomáhají, aby scéna nabrala ono kouzlo zacykleného okamžiku, které se přeruší pouze dvakrát - když je přetržen telegraf a chycena moucha. Zároveň je zde díky tomuto neúměrně nezahuštěnému času v kontrastu s vzezřením charakterů stupňováno očekávání a divák přirozeně cítí, že je to celé pouze předehra k nějaké akci či konfrontaci. To však počítá s částečnou divákovou participací. Divák si musí uvědomovat jemný humor a náznaky „tvrďáctví“ celé sekvence, aby ji mohl ocenit.³⁶

Zajímavá je také otázka, zda by se tento úryvek dal přiřadit spíše k filmu typu *obraz-čas* či *obraz-pohyb*. Na jedné straně se celá sekvence otáčí kolem čekání či bloumání. Postavy si všímají nepodstatných detailů, které, každý sám o sobě, nikam

34 *Tenkrát na Západě* [Film]. Režie Sergio Leone. Itálie. Euro International Film, Pramont Pictures, Rafran Cinematografica, Finanzia San Marco. 1968.

35 *Hodný, zlý a ošklivý* [Film] Režie Sergio Leone. Itálie. Produzioni Europee Associate, United Artists. 1966.

36 Odkaz na ukázkou: [Tenkrát na západě](#)

nevedou. Mohli bychom je tedy brát jako *optoznaky* a *adiznaky*. Na druhou stranu má v kontextu celého díla tato scéna vyústění, postavy na jejím konci jednají. Mohl by to tedy být příklad onoho rozvolnění senzomotorických vazeb a ne jejich úplného přetržení. Ostatně sám Deleuze přiznává, že mnoho filmů nepatří do jedné či druhé kategorie, ale vlivy obou se v nich prolínají.³⁷

b) Hodný, zlý a ošklivý – Standoff

Na konci tohoto filmu je dobrý příklad klasického westernového duelu, kde se také, pro zvýšení napětí, scéna záměrně protahuje. Ve zvuku zde tentokrát figuruje především hudba. Kontext scény je jednoduchý, tři pistolníci, hlavní postavy filmu, se spolu musí utkat v souboji o zlato ukryté na hřbitově. Jak postavám pomalu dochází závažnost situace a přesouvají se na startovní pozice, postupně se začne budovat hudební motiv. Rytmická arpeggia vždy natahují danou frázi, dokud nepřijde následující akord. V momentě, kdy jsou postavy téměř na svých pozicích, se hudba změní a v crescendo se přidávají dechy a chorál, jen aby v následujícím momentě ustala docela. Slyšíme nyní reálné zvuky prostředí, čímž jsme opět vrženi do „reality“ a čas začne zase na chvíli běžet „normálně“. V příštím okamžiku ovšem hudba začíná nanovo a velmi podobně jako prve. Tím se tedy opět dostaneme do stejné atmosféry a rytmu. A právě rytmus je zde velmi důležitý, v průběhu této hudební evoluce je stále zřetelnější, a jak hudba nabírá na síle k finálnímu crescendo, tak se záběry začínají střídát čím dál rychleji. Můžeme si také všimnout, že se jedná převážně o detaily, protože pomocí detailů se dostáváme blízko postavám a do centra situace. Díky tomu se zdá být okamžik před výstřelem natahován, až téměř zastaven. Tento postup není ve filmové tvorbě neobvyklý. Pomocí vygradované hudby můžeme časovou materii zahustit do extrémů, a tím nechat diváka prožívat daný moment intenzivněji a vytvořit z něj určitý vrchol v prožitku časového sledu.³⁸

37 G. Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*, s.322.

38 Odkaz na ukázkou: [Hodný, zlý a ošklivý](#)

2.1.3. Dovětek Nehybného času

Podobných principů se samozřejmě využívá ve větší či menší míře napříč celou kinematografií. Vezměme si například hororový žánr, kde je také často potřeba protahovat okamžiky. V momentech napětí, kdy se ještě hrozba neprojevila, ale je jasné, že číhá za rohem, je v zájmu tvůrců, aby se čas napínavě natahoval. Pomáhají si proto i principy, které jsem popsal výše. Zvuková atmosféra přestává mít jednolitý charakter, začne být útržkovitá, sporadická a v jejím kontextu více vynikají ostatní ruchy. Díky tomu je očekávání nebezpečí daleko více „prožité“.

S ostatními mechanismy, které jsem zmiňoval, je to složitější, ale i jejich stopy můžeme v rozličných filmech najít. Zejména hudba vždy ovlivňuje vnímání času a jsem si jist, že mnoho soundtracků podobných tomu ze *Stalkera* je použito k rozvolnění tempa daných scén, a k navození téměř meditativního rozpoložení. Více mainstreamový příklad můžeme najít třeba ve filmu *Blade Runner*³⁹ s jeho stylizovanými scénami, které jsou plné syntezátorů a melancholických ploch.

39 *Blade Runner* [Film]. Režie Ridley Scott. USA. Run Run Shaw, Tandem Productions, Warner Bros. 1982.

2.2. Koncentrovaný čas

Jako druhý směr jsem se rozhodl popsat úplný opak rozvláčnosti a meditace. Nedávno jsem v kině viděl vysokorozpočtový moderní blockbuster *Aquaman*⁴⁰, po jehož zhlédnutí jsem z kina odcházel naplněn dojmy do té míry, že to hraničilo až s přeplněním a únavou. Film mě svým tempem vskutku nenechal ani na okamžik vydechnout, neustále se řítíl vpřed a chrлил ze sebe množství vjemů a informací. Odvážil bych se tvrdit, že podobným směrem se ubírá většina moderních akčních filmů. Mají zájem o maximální divákovou stimulaci, protože jakákoliv dnešní mediální tvorba soupeří s neuvěřitelně obrovskou konkurencí nejrůznějších rozptýlení a poutačů pozornosti, takže chce být co „nejkřiklavější“. Jak tedy v těchto případech funguje zvuková stopa a čím filmu přispívá k tomuto pocitu „zahuštěného“ času?

2.2.1. Aquaman – DC Comics a Warner Bros.

Tento film je vskutku přehlcen dějem, postavami, scénami, mytologií, prostředím atd. Při jeho sledování se divák, pokud se podvolí a příběh skutečně vnímá, nenudí. Od začátku je ve víru expozice, která je sdělována v jakž-takž srozumitelném tempu akčních scén, které jsou často barevně, pohybově a všeobecně bohaté, a příběhů spleťtých sporů královských rodin. K tomu všemu přičtíme přeštel různých vtípků, několik antagonistů, každého se svou vlastní příběhovou linkou, monumentální scénérie, opulentní scénografii a v neposlední řadě také soundtrack, který je sám o sobě přeplněný.

a) Film či videoklip

Tento film je hudbou doslova nabitý, zajímavá je ovšem její častá žánrová neukotvenost. Není zde neobvyklé, že se z orchestrálního základu, který pod danou scénou hraje, vyklube rytmická záležitost a někdy i píseň. V jiných momentech se zas do soundtracku nenápadně dostávají syntezátory, které mohou, ale nemusí, celou pasáž převzít, a to samé platí i o rockových rifech zkreslených kytar. Ve všech případech jde o rafinovanou hru s divákem, v níž některé tyto změny zůstávají pod

40 *Aquaman* [Film]. Režie James Wan. USA. DC. Entertainment, Warner Bros. 2018.

povrchem a pouze doprovází situaci na plátně, ale jiné jsou tak výrazné, že doslova převezmou vedení a divák si jich je dozajista vědom. V každém případě fungují jako poutače pozornosti, ať už vědomé či nevědomé, což právě hraje do karet onomu směru zahuštěného prožití času.

Jako příklad toho vědomého poslouží pasáž, kdy se hlavní hrdinové Artur a Mera dostanou z oceánu a započnou svoji výpravu za hledáním ztraceného trojzubce. Jak skončí scéna, kdy se uvnitř velryby dohodnou, že se musí dostat na Saharskou poušť, začne zvolna do soundtracku pronikat píseň *Ocean to Ocean*⁴¹, která jej vzápětí zcela zaplní. Zatímco hraje, vidíme v rychlém sledu záběry, jak se hrdinové dostávají na břeh, nacházejí letiště, letadlo a již nad Saharou prolétají. To vše trvá pouze několik veršů písně a už jsme uvnitř letadla, kde se píseň přesunula ze svého původního nedeigetického postavení do kokpitu pilota, aby postavy mohly pokračovat v expozičním dialogu. Píseň zde tedy slouží k potěšení diváka, který jí dozajista vědomě vnímá, a k poutavému shrnutí časového sledu a propojení několika hezkých vizuálů, které v sobě mají jen omezený počet informací (hrdinové jsou na souši, našli Saharu, letadlo a míří v něm k cíli). Divák je tedy i v tuto chvíli stimulován na všech audiovizuálních frontách.⁴²

Jedno z míst, kde by naopak měla žánrová změna v hudebním doprovodu působit subtilně, můžeme najít o pár minut dříve v průběhu honičky atlantských ponorek. Zde se hudební stopa opět vyvíjí, a to v těsné vazbě k obrazu. Ponorky nápadně připomínají vesmírné lodě z jiných sci-fi děl a scénografie scény se zdá být silně inspirována filmy jako byl např. *Tron*⁴³, takže se nám do soundtracku nenápadně vplíží syntezátory a za okamžik i celý elektronický „beat“. V tomto případě by se dalo říci, že je hudba až komicky popisná, jenže oči diváka jsou zaměstnány, změny hudby dostatečně dynamické, a k tomu všemu je do zvukové stopy přidána celá řada hlasitých efektů, takže to diváci pravděpodobně přejdou bez povšimnutí. I pro toto místo ovšem platí, že stejně tak rychle, jako se hudební motiv objevil, tak rychle zase zmizel, respektive byl prolnut zpět do klasického orchestrálního doprovodu. A to právě v momentě, kdy se do honičky zapojil hlavní

41 Pitbull, Rhea. „Ocean to Ocean“ In: *Aquaman: Original Motion Picture Soundtrack* [Soundtrack k filmu]. Water Tower Music. 2018.

42 Odkaz na ukázkou: [Aquaman_a1](#)

43 *Tron* [Film]. Režie Steven Lisberger. USA. The Walt Disney Company. 1982.

antagonista, a bylo potřeba na okamžik tempo zvolnit, aby se pak mohlo rozjet nanovo.⁴⁴

b) Hudba vždy na dosah ruky

Další poznatek, který se váže k hudební složce, je její téměř neustálá přítomnost. Hudba zde bez přestání pokračuje a velmi popisným způsobem doplňuje dění na plátně. Je zároveň hodně dynamická. Dokáže se z nenápadného „podkresu“ v okamžiku vyvinout do monumentálního zahřmění, nebo na chvíli udělat významnou pauzu, když si to film žádá. Nikdy se ovšem, právě díky své dynamice, nedostane na hranici takzvaného „mikimauzování“, tedy přílišné popisnosti hraničící s parodií.⁴⁵ Divák má opět plno práce pochytat vše, co se ve filmu děje, takže si podprahovou popisnou hudbu stěží dokáže uvědomit. Jenže právě proto, že je hudba takto dynamická a proměnlivá, jen dále přispívá k zahušťování plynutí času. Jako příklad tohoto mechanismu lze uvést snad kteroukoliv scénu z filmu, ale zkusím jej ukázat na takové, která se jeví jako velmi prostá. V první části filmu je scéna v baru, kdy Artur pije a hovoří se svým otcem. Té předchází jejich opětovné shledání na molu, které končí sentimentálním a výrazným hudebním motivem, který se však vzápětí prolne do diegetické barové hudby. Ani ta ovšem v soundtracku dlouho nepobude. Děj se zaměří na komentátora v televizi, takže na malou chvíli hudební složka vymizí docela, aby se pak brzy vrátila, jako nedietický doprovod k expozičnímu a emocionálnímu dialogu Artura s jeho otcem, když se baví o jeho zmizelé matce. V momentě, kdy jsou vyrušeni lidmi z baru, udělá hudba dramatickou pauzu, aby bylo dobře slyšet rachtání židlí a další ruchy. Jak se domnělá hrozba blíží, tak opět zazní pár výstražných tónů jdoucích až do crescenda, jenže v příštím okamžiku se hrozba ukáže jako mylná, ze situace se stává vtip, a hudba se opět přemění do barového diegetického podkresu. Jenže vzápětí, jak se dostáváme k montáži na konci scény, tato barová hudba vystoupí z pozadí a převezme soundtrack v prvním plánu.⁴⁶⁴⁷ Takže i zdánlivě banální scéna jako tato má zde neuvěřitelně proměnlivý hudební vývoj, díky čemuž se časový sled neustále saturuje a snaží se diváka stimulovat.

44 Odkaz na ukázkou: [Aquaman_a2](#)

45 I. Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 45.

46 Pozn.: Plány jsou způsobem kategorizace zvukových elementů, podle míry jejich slyšitelnosti ve zvukové stopě v daném filmovém okamžiku, prvním plánem počínaje.

47 Odkaz na ukázkou: [Aquaman_b](#)

c) Neposedné ruchy

Tento film je částečně sci-fi, takže nabízí možnost poměrně kreativního sound designu, které se tvůrci rozhodně nebáli využít, ale podobně jako v případě hudby šli velmi popisnou cestou. Veškerá atlantská technologie a vůbec život pod vodou má tedy bohatou zvukovou paletu, která ovšem přesně odpovídá prvotní představě, jakou by si člověk z uměleckých konceptů a vizuálu filmu udělal. A zároveň všechno ve filmu vydává zvuk, jenže poměrně nekonzistentně. Záleží zde na postupu děje, momentálním vývoji zvukové složky i pozici kamery. Jsem přesvědčen, že tato nekonzistentnost a neustálé vyrušování zvukovými efekty je také záměr tvůrců o neúnavné stimulování diváka. Často se například stává, že je dialog hrdinů přerušen hlasitým výbuchem nebo podobně agresivní událostí. Je pravda, že toto není záležitost čistě zvuková, přesto však zde má zvuk svoji důležitou roli. Dalším příkladem může být atlantská navigační věcička, kterou Mera používá k nalezení trojzubce na Sahaře. Pokud se ve filmu zrovna nemluví a Mera má věcičku venku, tak ta vydává neuvěřitelně rozmanitá pípání.

Zajímavé také je, podívat se na zvukové perspektivy, jak je s nimi v tomto případě nakládáno. U efektů a atmosfér se totiž často řídí pozicí kamery a vzdáleností zdrojů zvuků od ní, ale ne úplně mechanicky, vždy to koresponduje s dramatickým vývojem. Výsledkem je opět „zdynamičtění“ celého soundtracku. Vezměme si například scénu, kdy se Artur a Mera snaží dostat do centra příkopu plného masožravých příšer. Střídají se zde záběry, kdy jsme blízko postav, s jinými, kdy je vidíme v dálce, jak v úzkém kruhu světla proplouvají mezi záplavou oblud, které se je snaží sežrat. Pokud je sledujeme zdálky, zvuková stopa popisuje tísnivý a nekonečný oceán různým bubláním, hromobitím a vzdáleným šuměním armády příšer. Když jsme přímo u nich, tak na nás naopak vyskakují blízké ruchy a skřeky oblud, takže téměř cítíme rychlost postav a vyhrocenost situace. Podobným způsobem se chová i hudba a mezi těmito dvěma polohami je v průběhu sekvence podle pozice kamery přepínáno či kříženo.⁴⁸ Takže i tyto postupy dále podporují všeobecnou rozmanitost a dynamiku se snahou, aby se pořád něco zajímavého dělo, aby byl komplexní vývoj filmu neustále v pohybu.

48 Odkaz na ukázkou: [Aquaman_c](#)

2.2.2. Dovětek Koncentrovaného času

Veškeré tyto postupy vlastně odpovídají Deleuzovým kritériím pro *obraz-pohyb*. A zároveň je staví do extrému, protože se soustředí pouze na vývoj zápletky kupředu. Vše se podřizuje této logice, není zde jakýkoliv prostor pro samostatné audiovizuální vjemy, na které by postavy nereagovaly, nebo které by pro diváka představovaly podnět k jakékoliv reflexi. Tato logika extrémní kauzality zde vlastně přesahuje hranice plátna, počítá s aktuálními módními trendy, když čas filmu taví ve videoklip nebo používá pop-kulturní odkazy pro okaté „pomrkávání“ na diváka. Je to jen jedno velké a velmi zahuštěné senzomotorické zřetězení, které prostupuje všemi vrstvami tohoto filmu.

U moderních filmů, které cílí na to, stát se světovými blockbustery, si můžeme všimnout, že využívají podobných postupů, i když možná ne v takové míře, jako v případě *Aquamana*. Mám na mysli filmy jako *Transformers*⁴⁹ nebo celý *Marvel Cinematic Universe*⁵⁰. Dělají to pravděpodobně z přesvědčení, že divák nesmí ani na okamžik zpozorovat výpadek energie, ubrání plynu, aby se snad v dnešním světě zaplněným nejrůznějšími rozptýleními nezačal v kinosále nebo před obrazovkou nudit. Pokud se v soundtracku na moment nic neděje, jedná se pouze o nádech před další záplavou vjemů. Andrej Tarkovskij by to pravděpodobně označil za přílišné zahuštění filmového pásu časovým tlakem, i když dnes samozřejmě nemůže být v tomto případě o filmové materii řeč.

49 *Transformers* [Film]. Režie Michael Bay. USA. DreamWorks Pictures, Hasbro di Bonaventura Pictures. 2007.

50 Pozn.: Chápáno jako série filmů pod hlavičkou společnosti Marvel, vycházející cca. od roku 2008 a mající společné postavy, místa i děj.

2.3. Zaměřený čas

Jako další přístup jsem si vybral určitou formu zprostředkování velmi subjektivního prožívání času. V některých filmech se objevují sekvence, kdy jsme postavám extrémně blízko. A nemyslím pouze opticky skrze kameru, ale když celá filmová dramaturgie směřuje k vylíčení jejich momentálního rozpoložení. Může se jednat o malé úseky, scény a v některých případech i o celé filmy.

2.3.1. Birdman⁵¹ - Alejandro González Iñárritu

Ve filmu *Birdman* sledujeme jedním dlouhým záběrem příběh hollywoodského herce Riggana, který se pomocí své broadwayské hry snaží svět přesvědčit, že herecky za něco stojí. Jak se premiéra blíží, napětí a tlak na hlavního hrdinu se postupně stupňují, až vše vyústí v tragické, ale zároveň ambivalentní finále. Tento trik s jedním záběrem, nám dovoluje postavy sledovat se specifickou bezprostředností a filmu se dobře daří diváka vrhnout přímo do děje. Zvuk zde opět v souhře výrazových prostředků hraje svoji roli.

a) V zajetí rytmu

Věc, která nejvíce „bije“ do uší, je samozřejmě minimalistický hudební doprovod skládající se převážně z bicí baterie. V průběhu filmu se sice setkáme i s jinými typy hudby, a to jak diegetickými, tak nediegetickými, ale rytmický doprovod zde jednoznačně hraje prim. O tomto rytmu by se dalo říci, že spadá do jazzové kategorie, takže má svůj vývoj, přesné, leč poměrně nervózní tempo, ale zároveň působí nepředvídatelně. Tím, jak je zvuk bicích bez jiných nástrojů obnažen, vyznívá velmi syrově a přímočaře. To vše má dopad na to, jak vnímáme průběh času stále více a více Rigganovými očima. Neúnavný, ale komplikovaný rytmus přináší nervozitu a stres, jak se spolu s Rigganem, který čelí závalu profesních i osobních problémů, rychlým krokem přesouváme po zákulisí broadwayského divadla a newyorských ulicích. Zároveň je rytmus zakomponován do děje a světa filmu. V

51 *Birdman* [Film]. Režie Alejandro González Iñárritu. USA. Regaacy Enterprises, New Regency, M Productions, Le Grisbi Productions, TSG Entertainment, Worldview Entertainment. 2014.

některých scénách kolem bubeníka dokonce procházíme, s čímž se váže proměnlivá perspektiva, ze které zvuk bicích slyšíme. Ve většině míst má klasickou kvalitu nediegetické hudby, je slyšet napřímo, blízko nám (i když také v sympatickém „roomovitém“ hávu), ale někdy se spolu s pohybem kamery mění a zní, jakoby vycházel odněkud ze scény. Dobrým příkladem tohoto efektu je scéna ze závěru filmu, kdy jde Riggan přes zákulisí divadla, aby zahrál poslední scénu své hry, a v ní se pokusil vzít si život. V momentě, když otevře dveře své šatny, se rozehraje rytmus, tentokrát klidný, stabilní, což může symbolizovat očekávání a Rigganovo smíření se svým osudem. A jeho náhlý nástup i osudově působí. Kamera se tentokrát přesune do pozice první osoby, takže my se stáváme Rigganem, jeho očima potkáváme několik postav a stínů, míhajících se před námi úzkými uličkami a nakonec, v jednom ze zákulisních zákoutí, i bubeníka, který rytmus hraje. Zvuk bicích se již, jak se k němu blížíme, začíná z průvodního postavení nenápadně měnit a znít zdálky z chodby. Postupně se přibližuje až do momentu, kdy se na okamžik u bubeníka zastavíme. Této pauzy je využito, aby se pozice kamery přesunula, a my jsme opět viděli Riggana zepředu. Spolu s ním se od bubeníka vzdalujeme, takže se vzdaluje i zvuk jeho bicích, který se ale v nestřeženou chvíli opět přemění do své nediegetické, bližší formy. Předtím, než Riggan vstoupí na scénu, je rytmus nenápadně schován a ukončen ve hřmění hromu, které je součástí scénického *sound-designu* hry, což tuto pasáž ukončí a nechá vyniknout bezprostřední kontrast následujícího děje, kde vnímáme pouze „realistické“ zvuky.⁵² Tyto změny posilují onen prožitek subjektivního času a pomáhají diváka vtáhnout do děje a zprostředkovat mu blízkost postav.

b) Nediegetické prvky?

V jednom Birdman pořádně zamíchává karty a na první pohled věci komplikuje, ale ve výsledku se ukazuje, že ještě více hru s divákem prohlubuje a motá jej do svých sítí. Mluvím právě o „nadpřirozených“ elementech, které odkazují na prvky magického realismu a nejsou přímo vysvětleny, čímž záměrně diváka matou. Je tak trochu na jeho interpretaci, jak se k nim postaví, i když místy je naznačeno, že se jedná pouze o výplody Rigganovy fantazie. Zvuk těmto elementům dovoluje, aby se subtilně, ale zároveň trochu znepokojivě do díla dostávaly. V prvé řadě je to hlas samotného Birdmana, který Riggan slyší (nejen) ve své šatně.

⁵² Odkaz na ukázkou: [Birdman_a](#)

Zvukové ztvárnění tohoto (většinou) nehmotného hlasu má velmi blízkou perspektivu, kdy nám jakoby našeptává věci přímo do ouška. Dále je to symfonická hudba (jiná než rytmus bicích, o kterém jsem mluvil v předchozí kapitole), která doprovází specifická místa filmu. Často se zrodí z hudby, která původně vycházela z prostředí filmu, například z baru, kde hraje piano. Z jejího zpracování tak nemusí být vždy na první pohled jasné, jestli se jedná o reálný či imaginární zvuk, a její pozice vůči diegezi filmu se může měnit. Riggan sám s ní místy interaguje, třeba když ke konci jeho létající procházky po New Yorku dá povel k jejímu zastavení, což opět naznačuje, že se ve skutečnosti jedná o součást jeho fantazií. Všechny tyto prvky, které by se na první pohled mohly zdát působit až zcizujícím dojmem, opět prohlubují extrémně subjektivní vnímání času v tomto filmu, protože nejen, že postavy zblízka sledujeme, ale dostáváme se zároveň pod pokličku jejich psýchy.

c) Prostor definovaný ruchy a hlasy

Při sledování zvukové dramaturgie tohoto filmu je opravdu důležité si zajistit reprezentativní reprodukci prostorového zvuku, a to ve větší míře než u většiny jiných filmů. Tvůrcům se zde totiž podařilo *spacializaci*⁵³, tím že je „skutečně“ využita, posunout na další úroveň, kde má na diváka nepopíratelně větší dopad. Díky specifické jedno-záběrové kompozici kamery jsou veškeré realistické zvuky rozprostřeny do prostoru, do všech stran kolem divákovy hlavy, velmi věrně s jejím pohledem a pohybem. Stejným způsobem je zde pracováno s ruchy, atmosférami i hlasy. V případě běžné filmové řeči, kde figuruje střih, by takovýto zvukový prostor působil rozbitě a nekonzistentně, zde však účinkuje naprosto plynule a naopak pomáhá navodit pocit určité blízkosti.

Dále je důležité si uvědomit, jak je prostředí filmu, často reprezentované zvukovými atmosférami a ruchy, ztvárněno, a jak je s ním ve filmu „počítáno“. Nejednou se stane, že ruch, který nejprve slyšíme z dálky, se v rámci zvukové stopy dostane do popředí a následně je pak zhmotněn, když jeho zdroj vidíme i v obraze. Dobrý příklad můžeme najít na začátku čtvrté čtvrtiny filmu, kdy Riggan po rozhovoru s neoblomnou kritičkou vychází z baru na newyorskou ulici. Piano, které v baru hrálo,

⁵³ Pozn.: Myšleno jako stereofonní rozmístění zvuků po kinosále či jiném poslechovém prostoru (binaurální poslech na sluchátkách nevyjímaje), závislé na daném reprodukčním formátu.

se nenápadně přemění v průvodní melancholickou hudbu a zároveň se nám na ulici objeví řev blázna, který svým obsahem nepřímě, ale velmi rafinovaně, až komicky, vlastně komentuje Rigganovo snažení. Tento hlas nás pronásleduje i do obchodu s alkoholem, zpět na ulici, až do chvíle, kdy se jeho původce objeví v obraze, a my zjistíme, že se jedná o nezaměstnaného herce, který se tímto výstupem snaží demonstrovat svůj um. Zároveň je tu ruch ulice dobře slyšitelný, výrazný, ale nijak přeplněný. Spíše tu a tam probleskují výkřiky nebo zasyčí průjezdy aut, což dobře kontrastuje s navazující atmosférou toho samého místa ráno následujícího dne, kde je zvuková atmosféra přeplněna ruchem města, drnčením stavební techniky, hlasy a ptáky.⁵⁴ Toto specifické využití ruchové složky pak koresponduje s vyzněním jednotlivých scén, a odráží nejen změnu času či místa, ale i vnitřní svět postav, čímž divák opět nenápadně staví do jejich bot.

A v neposlední řadě také samotné vyznění zvuků, jejich barva a perspektiva, jak se neustále podle kamery, místa, ale také podle dramaturgie a „feelu“ filmu mění. Všechny průjezdy aut na ulici před divadlem, šustění šatů různých postav a jejich kroky ozývající se z úzkých chodbiček zákulisí, to vše je dobře vymyšlený, sestavený a dynamický zvukový svět. *Birdman* je zářným příkladem toho, jak je možné ve zvukovém designu docílit struktury, která se zdá reálnější, než jak by zněla realita sama. Takže i toto dále pomáhá prohlubovat ono vtažení diváka přímo do světa a plynutí času filmu.

d) Dovětek k Birdmanovi

Aby zvuková dramaturgie mohla na této úrovni fungovat, musí film mít čistý tvůrčí záměr již od samotného začátku, což *Birdman* zjevně měl. Také bych rád poukázal na to, jak se vyhnul problému, který si sám vytvořil tím, že se film skládá pouze z jednoho dlouhého záběru. Pokud ve filmu není využito střihu, není zde ani možnost se v rámci jeho diegeze takto přesunout v prostoru nebo času. Toto je v *Birdmanovi* vyřešeno pomocí chytrých „časosběrných“ poloh kamery, která se na chvíli zaměří na scénu bez postav a nechá čas filmu nenápadně urychlit až do požadované chvíle. Posloupná změna zvukové palety nám pak této „střih“ dovysvětlí

54 Odkaz na ukázkou: [Birdman_c](#)

a usměrní ho.

Tento směr „zaměřeného času“ by se dal konfrontovat s Bergsonovým tvrzením, že čas je nepřenositelný element. Bergson byl přesvědčen, že to, co nás formuje v individuality, je právě naše jedinečné prožití času. Kdybychom toto prožití přenesli na druhého člověka, stal by se tak de facto námi samotnými. Deleuze pak ve vztahu ke kinematografii poukazuje na způsoby jak přenést emoci nebo specifické prožívání času, na diváka. Zaobírá se tím zejména v částech o *obrazu-afektu*, dy popisuje důležitost detailů pro docílení tohoto efektu. Můžeme tvrdit, že je tento směr v „zaměřeném čase“ dále prohlouben. Pocit „vcucnutí“ do děje, o který se film *Birdman* snaží, je dalším stupněm v pomyslné kinematografické cestě k co nejintenzivnějšímu a zároveň nejkontrolovanějšímu prožití časového úseku. Zároveň si můžeme povšimnout, že se zde nejedná o formu nějakého hyperrealismu, kdy bychom chtěli diváka dostat doslova „do hlavy“ některé postavy. Snahu o takový hyperrealismus si můžeme všimnout například ve filmu *Enter the Void*⁵⁵ od francouzského filmaře Gaspara Noého, kdy jsou vytyčeny jasné mantinely pro tvorbu naprosto realistického pohledu první osoby, které nejsou nikdy porušeny. *Birdman* není po formální stránce takto striktní, a proto může hranice svého světa do jisté míry ohýbat, a tím vlastně ohýbat i divákovo prožívání.

2.3.2. The Revenant⁵⁶ - Alejandro González Iñárritu

Podobné postupy můžeme najít například u dalšího Iñárritova díla *Revenant*. V něm se také spoléhá na dlouhé vtahující záběry, ale již ne tak sveřepě, jako v případě *Birdmana*. Iñárritu zde nechává promlouvat plnou škálu filmové řeči. To samé platí pro zvuk, kde se již režisér nebojí využívat nediegetické hudby ve větší, a možná i méně rafinované míře. Ruchy a atmosféry jsou ovšem *Birdmanovi* velmi podobné, jen auta a křik velkoměsta vystřídal zvuk nedotčené krajiny, tekoucí voda, vítr, zvěř atd. Perspektivy a prostorovost také fungují obdobně, opět ve vysoké míře

55 *Enter the Void* [Film]. Režie Gaspar Noé. Francie, Itálie, Německo. Fidélité Productions, Wild Bunch, Coproduction Office, Bim Distribuzione S.r.l. 2009.

56 *The Revenant* [Film]. Režie Alejandro González Iñárritu. USA. Regaency Enterprises, New Regency, RatPac Entertainment, Anonymous Content, M Productions, Appian Way Productions. 2015.

sledují pozici a pohyb kamery, dostáváme se skrz ně blízko charakterům i věcem (například řece) a zároveň nám pomáhají dokreslit hloubku prostředí. Na některých místech je trochu zneužito divákova seznámení s tímto principem a ruchy jsou použity v jiném kontextu, k jeho zmatení. Vezměme si například scénu, kdy zraněný Glass blouzní při čekání na svou smrt, a jeho syn ho spolu s dalšíma dvěma muži hlídá. Syn šeptá indiánská slova, která postavu Glasse přenáší do sekvence snů a flashbacků. Zde se mísí hudba, ruchy, které se zdají volně patřit k výjevům, a tři překrývající se šepoty. Jeden patří synovi, druhý samotnému Glassovi a občas je slyšet i jeho mrtvá indiánská žena. Ruchy, které se váží na snové a vzpomínkové záběry, jsou ve velké míře ztvárněny jako přicházející zdálky nebo jakoby utlumené. Proto nás ke konci této sekvence překvapí velmi blízké a v prostoru *panoramované*⁵⁷ kroky. Předpokládáme tedy, že se jedná o reálný zvuk, přicházející ze současnosti a ne z Glassova blouznění, jenže v příštím okamžiku, když se takzvaně „odakuzmatizují“⁵⁸, se ukáže, že je náš předpoklad mylný, protože patří Glassovi v posledním záběru z této sekvence jeho deliria. Následně se do jejich rytmu přidává zvuk druhý, jakési kovové klepání, které jejich dominantní pozici převezme. Zde si tedy podle předchozího myslíme, že i to patří do snů, a opět jsme, jak se ihned ukáže, na omylu. Tento zvuk nás již přivede zpět do základní diegeze filmu, současnosti, tím jak Fitzgerald kutá Glassovi hrob.⁵⁹ Takže tato sekvence záměrně porušuje ustanovená pravidla pro vytvoření nového prožívání, nového plynutí času, které je v přímém kontrastu s tím „zaměřeným“. Ve filmu je podle potřeby využíváno obojích. V případě akčních a napínavých scén jsme vždy vrženi přímo k postavám, abychom téměř cítili jejich dech, bolest, napětí a vůbec krutost světa, ve kterém žijí. V jiných částech se pro urychlení děje naopak místa a čas slévají dohromady, ale zároveň je tím nastolena jakási další vzpomínková až mystická úroveň, která sice může být vnímána jako subjektivní, ale již vůbec není lineární. A právě nediegetická hudba, hlasy a nepředvídatelně měnící se ruchová složka tomuto mysticismu pomáhají.

57 Pozn.: Panorama v kontextu zvukové tvorby – pohyb zvukového elementu v rámci možností daného zvukového formátu. Tedy např. u stera zleva doprava.

58 Pozn.: Akuzmatický zvuk je definován jako ten, u kterého je zdroj neznámý. Viz. M.Chion. *Audio-Vision*. s. 71-73.

59 Odkaz na ukázkou: [Revenant](#)

2.3.3. Roma⁶⁰ – Alfonso Cuarón

Tento film se také snaží divákovi zprostředkovat specifické plynutí času. Opět jsme zde v dlouhých nepřetržitých záběrech blízko postav, ale v tomto případě ještě daleko častěji blízko míst. A právě snaha o zprostředkování určitého pocitu z daného místa v daném čase, jak si je režisér Alfonso Cuarón pamatoval z dětství, tento film staví na kolej sice příbuznou *Birdmanovi*, ale ve výsledku svoji vlastní. A na první pohled se zdá, že i zvuková stopa následuje struktury v *Birdmanovi* vytyčené, ale když se podíváme blíže, jsou zde rozdíly, které právě oddalují náš pohled od postav samotných a jejich subjektivního prožívání k něčemu, co by se dalo označit za všeobecný pocit z míst, ve kterých se pohybují. Tentokrát se film obešel bez jakékoliv průvodní hudby, což přidává k lineárnímu vnímání scén. Zároveň ruchová složka a zvukové atmosféry jsou podobně jako v *Birdmanovi* velmi bohaté a stejným způsobem „realisticky“ rozprostřeny do prostoru. Jejich načasování, charakter a vnitřní dynamika je ovšem jiná, daleko méně sledují rozpoložení postav a soustředí se pouze na místo, které se snaží zprostředkovat. Tím ovšem nechci říci, že by zde dynamika chyběla, naopak. Jak kamera sama, nebo spolu s postavami, prozkoumává prostředí, zvukové atmosféry se nenápadně mění a vyvíjejí, jen tempo této změny neudává psychologie postavy, ale právě kamera sama, a také jakýsi přirozený vývoj času místa. Podívejme se například na jednu z prvních scén filmu kde Cleo pere na střeše prádlo. Slyšíme tekoucí vodu, rádio a občasné ruchy okolního města. Veškeré jejich perspektivy přitom precizně sledují pozici kamery. Jak se postavy po střeše přesouvají, některé zvuky mizí a jiné se objevují (např. štěkot psů a druhé vzdálenější rádio), takže má scéna dynamiku, která ale nevychází z postav samotných, ale spíše z komplexního vizuálu dané scény a jejího „feelu“.⁶¹ Tento zvukový svět přitom nemá mnoho společného s „realistickým“ zaznamenáním zvuků, jak bychom je teoreticky mohli v danou imaginární situaci nahrát, ale svým poetickým vyzněním se nám zdá být ve výsledku vlastně „reálnější“.

60 *Roma* [Film]. Režie Alfonso Cuarón. Mexiko, USA. Espectáculos Fílmicos El Coyúl, Pimienta Films, Participant Media, Esperanto Filmoj. 2018.

61 Odkaz na ukázkou: [Roma](#)

2.3.4. Dovětek Zaměřeného času

Toto byly příklady filmů, kdy se tvůrci snaží dosáhnout pocitu nějakého subjektivního prožívání času, tedy nechat diváka něco někde zažít. Samozřejmě jsou podobné postupy používány v celé řadě filmů, kdy však nejde o tak extrémní efekt, ale jedná se třeba jen o jednu scénu nebo několik sekvencí. Přesto si myslím, že v těchto několika filmech, které jsem popisoval, je záměr proveden zdařile a zároveň i zajímavě.

2.4. Normální čas

Existuje ve filmu vůbec něco, co bychom mohli označit za přirozeně plynoucí čas? Většina hraných filmů má již odedávna zájem na tom, nenutit diváka prožívat lineárně každý okamžik filmového světa, ale naopak jej vést proměnlivým prožitkem skrz něj, který se neobejde bez přeskokování, přesouvání a zkratk. Ani dokumentární film na tom není jinak. Přes veškerou snahu o realismus, o který se snažili již první filmy tohoto žánru, je zde vždy nutnost rámování pomocí kamery a temporizování pomocí střihu. Většina dokumentárních tvůrců si toho je vědoma a se subjektivizací svého díla počítají, jiní se jí snaží co nejvíce vyvarovat.

I mezi našimi tvůrci se najdou ti, kteří se pokoušejí pouze observační metodou zprostředkovat věrný pocit a prožití situace. Například Karel Vachek, který postavil „gró“ své kinematografie na zaznamenání situace a odhalování vtipných, či nepatřičných detailů v jejím centru, jak si můžeme všimnout například v jeho slavném filmu *Spříznění volbou*.⁶² Přestože se střihu nijak nevyhýbá, čas se na plátně odvíjí v zdánlivě lineárním tempu, jednotlivé momenty se zdají přicházet jeden po druhém, přičemž koexistují v tom samém časoprostoru. Díky tomu je možné v divákovi vyvolat ten samý pocit, tedy že sleduje velmi „přirozeně“ plynoucí čas.

A zdá se, že střih nám v tomto směru paradoxně spíš pomáhá než škodí, jak by se mohlo na první pohled zdát. Pokud bychom jej neutralizovali, případně znemožnili i pohyb kamery (*obraz-sekvence*⁶³, jak říká Deleuze), bude film právě tomuto mechanismu navzdory najejí získávat subjektivní rysy, a tím logicky začne pomyslné prožívání času ohýbat. Mnoho filmů používá právě dlouhé, nepřerušované a často i statické záběry pro budování napětí, jak jsem již uvedl výše například při popisu Zaměřeného času.

62 *Spříznění volbou* [Film]. Režie Karel Vachek. Československo. Krátký film Praha, Dokumentární film, Filmové laboratoře Barrandov. 1968.

63 G. Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*. s. 38-40.

V tomto kontextu se také můžeme vrátit k Tarkovského tvrzení, že čas je již „zapečetěn“ na záznamovém médium při filmovém natáčení, a že je tedy jeho tlak pro daný snímek (nebo alespoň jeho úsek) od tohoto okamžiku daný. Určité formě „dokumentaristiky“ se tedy nevyhneme, i když tvoříme fikci. Stříhem se jen snažíme přivést toto plynutí času k životu, odhalit jej a plně realizovat. To, že je časový průběh na filmovém pásu zapečetěný, ovšem neodpovídá na otázku, zda se dá pokládat za objektivní či subjektivní.

Máme však v kinematografii tvůrce, kteří se o objektivní plynutí času pokoušejí (nebo jej svou specifickou tvorbou nevědomky dosahují) i v rámci hraného filmu. Jedním z nich byl například Robert Altman.

2.4.1. Nashville⁶⁴ – Robert Altman

Film pojednává o dění ve městě Nashville během pár dní v průběhu sedmdesátých let. Jeho tématem je specifické místo ve specifickém čase, v něm obsažená odnož hudebního průmyslu a politika. Nedá se říci, že by měl přímo nějaké hlavní postavy, spíše sérii důležitých vedlejších. Ani nesleduje nějaký jednoznačný posloupný narativ, situace se různě, právě prostřednictvím postav, prolínají a doplňují, aniž by měly nějaké společné směřování. I tyto důvody se dle mého názoru velkým dílem podílejí na odloučení od subjektivního prožívání času a docílení určité „objektivity“, a tím i větší linearitě co se plynutí času týče. A zvuk má samozřejmě v tomto dramaturgickém záměru svoji důležitou funkci.

a) Nepřerušitelný dialog

Pro specifické vyznění scén, ale i celkové struktury tohoto filmu, bylo potřeba docílit pocitu kontinuálního plynutí, které ničemu ani nikomu nestraní, a kde čas odkapává všem naprosto stejně. Důležitým prvkem, který tento efekt pomáhá zprostředkovat, jsou dialogy mezi postavami. Ty zde často mluví o naprosto banálních věcech a každá z nich nám dává nahlédnout do slastí i strastí svého

⁶⁴ *Nashville* [Film]. Režie Robert Altman. USA. ABC Motion Pictures. 1975.

života. Nemůžeme říci, že by jejich dialogy nějak posouvaly zápletku kupředu (pokud tedy nepřistoupíme k možnosti, že zápletek je v tomto filmu několik desítek), ale pro vnímání času je stěžejní, že se často zdají odehrávat najednou a znít přes sebe.

Vezměme si například scénu v letištní kavárně z první části filmu. Pokud budeme počítat, zjistíme, že se zde odehrají čtyři dialogy a dvě tiché akce, ale nikdy se v daný okamžik neodehrává pouze jedna z nich o samotě. Dialogy a situace se překrývají, navazují a reagují na sebe, a to velmi organicky a v kontextu perspektiv jednotlivých záběrů. Většinou slyšíme konkrétně tu dvojici, na kterou se v daný okamžik díváme, přičemž ovšem ostatní dialogy nemizí a ani se neredukují v nesrozumitelné huhňání (ke kterému se v podobných situacích jiné filmy uchylují), stále jsou v mikro-pauzách slyšet jejich úryvky a slova vytržená z kontextu.⁶⁵ Z toho je patrné, že veškerá tato komunikace byla dopodrobna tvůrci filmu naplánována a poté poskládána do mozaiky reprezentující plynulý časový tok, ve kterém nám pouze okénko kamery zprostředkovává detail – zaměření dané reality.

Nashville je také dobrým příkladem, jak Robert Altman umí využívat nesrozumitelného dialogu. Je zde vidět, že si je dobře vědom toho, jak má hlas slyšený z dálky znít. Je jasné, že se nejedná pouze o efekt ex-post, ale o část kompozice předem promyšlené. Za nejviditelnější příklad tohoto efektu považuji scénu z automobilového závodu, který má doprovázet živá hudba. Blondřatá zpěvačka sice začne mluvit a zpívat do mikrofonu, ale místní reproduktorový systém nemá nejmenší šanci přehlušit řev motorů. Proto se k našim uším dostane jen pár hlásek a náznak tónů. V průběhu filmu si tohoto efektu můžeme všimnout i na mnoha dalších, leč méně výrazných místech, často ve scénách s větším počtem lidí. Tyto nesrozumitelné úryvky dialogu pak dále prohlubují pocit onoho kontinuálního času, protože, i když sledujeme jednu akci, neustále vnímáme přítomnost ostatních, a to nejen jako unifikovaný statický šum. Zároveň se nejedná o efekt čistě závislý na pozici kamery k dané akci. Často může být dialog slyšet detailně, i když postavy sledujeme z větší vzdálenosti. Jde spíše o jeho zasazení do dané situace a konkrétní části, kterou z něj máme sledovat.

65 Odkaz na ukázkou: [Nashville_a](#)

b) „On The Air“ efekt

Film *Nashville* je protkán nejrůznějšími hlasovými a hudebními vstupy z rádií, televizí, amplionu, P.A. systémů a magnetofonů. Je to dobrý příklad efektu, který popisoval Michel Chion a označil jej jako *On The Air*⁶⁶. Všiml si totiž, že zvuky vycházející z těchto zdrojů jsou ze své podstaty náchylnější k překračování hranic klasického diegetického zvuku. Jsou schopny přeskakovat od svého původního zdroje přes veškeré své destinace a jakýkoliv prostor mezi nimi s lehkostí sobě vlastní.

A skutečně, ve filmu *Nashville* je tohoto efektu využíváno v plné míře. Od volebního amplionu, který mnoho scén svou propagandistickou řečí rámuje, přes výstupy různých moderátorů a komentátorů, přenášená hudební vystoupení a zaznamenané skladby přehrávané v hotelových pokojích. Jenže zatímco v jiném hudebním filmu by tohoto efektu bylo využito k urychlení času a vytvoření zkratky (můžeme si např. představit sekvenci, kdy nejprve hudebník nahrává jeden ze svých hitů, ale již v průběhu skladby se přesouváme do obchodů, kde si jej lidé pobrukují a kupují a vzápětí pak na koncert, kde je triumfálně před publikem zakončen), podobné sekvence můžeme najít v celé řadě biografických filmů, namátkou např. *Bohemian Rhapsody*⁶⁷ nebo *Great Balls Of Fire*⁶⁸. V *Nashville* nám tento efekt naopak zprostředkovává lineární časovou kontinuitu, která protíná vícero míst, ale spojuje je ve stejné časové rovině. Vezměme si například koncertní sál z první poloviny filmu. Koncert, na kterém jsou hlavními hvězdami Haven Hamillton a Connie White, která ovšem zaskakuje za Barbaru Jean, je zároveň přenášen rádiem až do Barbařina nemocničního pokoje. Tím nejen, že poukazuje na škodolibou realitu velké hvězdy, která je ze své momentální neschopnosti nešťastná, ale také oba dva prostory propojuje a nechává na sebe jejich děj navazovat a do jisté míry se překrývat.⁶⁹ Děj v sále se totiž vůbec nemusí zastavovat, běží stále stejně kupředu právě díky svému živému přenosu. Na stejném principu, jen v menším měřítku, pak fungují i drobnější epizody a komentáře k dění přímo v sále.

66 M.Chion. *Audio-Vision*. s. 76-78

67 *Bohemian Rhapsody* [Film]. Režie Bryan Singer. Velká Británie, USA. 20th Century Fox, Regency Enterprises, GK Films, Queen Films. 2018.

68 *Great Balls Of Fire* [Film]. Režie Jim McBride. USA. Orion Pictures. 1989.

69 Odkaz na ukázkou: [Nashville_b](#)

c) Přímočarý střih

Často je při střihu zvuku doporučováno používat pozvolná prolnutí, která na lidské vnímání působí plynulejším a snad i přirozenějším dojmem. Michel Chion tento způsob střihu zvuku zahrnul do své teze o takzvané *interní logice*⁷⁰ zvukové stopy, kdy na sebe zvukové elementy navazují v zdánlivě jednoduchém proudu. Opačný postup pak přirovnal k *logice externí*. U ní pak naopak zvuková stopa obsahuje prvky, které její plynutí narušují. Ať už to jsou výrazné zvuky objevující se znenadání, či ostré střihy. Při střihu obrazu nejsme nikdy postaveni před toto rozhodnutí, protože jsme navyklí vnímat jej jiným způsobem než zvuk. Pokud záběry měníme podle logického uspořádání daného scénou, dramaturgickým záměrem a polohou postav, nemusíme se bát jakéhokoliv narušení přirozeného a plynulého vjemu při ostrém přechodu mezi nimi. Naopak, pokud bychom chtěli využít nějakého způsobu jejich prolínání, mohl by tento efekt na sebe začít strhávat pozornost a tím plynulost narušit. A pokud se střihu zcela vyvarujeme, čehož se ve všeobecném „stylizování“ v umělecké kinematografii poslední doby hojně využívá, (namátkou mohu uvést příklad z portfolia svého spolužáka Tomáše Janáčka, který uzavřel svůj školní film *Malý atlas hub*⁷¹ několikaminutovým statickým záběrem pokrývajícím celou závěrečnou scénu), opět se můžeme dobrat určitého „ohýbání“ časové plynulosti, i když mnohem nenápadnějšího.

Ale u zvuku v zásadě platí, že čím plynulejší přechod mezi jednotlivými zvukovými elementy nebo i celými scénami bude, tím se stane pro diváka neviditelnějším. V *Nashville* je ovšem ostrého zvukového střihu využíváno v hojně míře, a přesto zde tvrdím, že plynutí času v něm „zapečetěné“ je velmi lineární, až realistické. Jak je to tedy možné? Moje domněnka spočívá v onom netradičním dramaturgickém centru tohoto filmu, kdy se děj nesoustředí na několik hlavních postav, ale spíše na situace samotné, kterými se postavy pohybují. Je tedy přínosné, že každé další místo vnímáme s razantním oddělením od toho předešlého, protože nám jde především o zachování globálního, překlenujícího plynutí času, kterému jsou situace a scény podřízené. Vše probíhá ve vzájemné návaznosti, ale na jiných

70 M.Chion. *Audio-Vision*. s.45-47

71 *Malý atlas hub* [Film]. Režie Tomáš Janáček. Česká Republika. FAMU. 2014.

místech, proto tedy ostrý zvukový střih mezi nimi tuto skutečnost neustále zpřítomňuje. Zvuky, jako hlášení z amplionů, hudba nebo televize nám v různých zvukových perspektivách tyto místa naopak časově propojují.

2.5. Transcendentální čas

2.5.1. Kapsář⁷² a K smrti odsouzený uprchl⁷³

Tyto dva filmy francouzského režiséra Roberta Bressona mají v sobě zapečetěný velmi specifický časový průběh, který se ovšem těžko klasifikuje. Dlouho jsem přemýšlel, zda je mám zařadit do kategorie *Nehybného* času, neboť jsem měl při jejich sledování meditativní až rozvláčný pocit. Také by se daly zařadit i k času *Normálního* díky své zcela metodické a posloupné konstrukci. Velmi dobře by odpovídaly i času *Zaměřenému*, protože jsou oba dva nesmírně centralizované kolem jedné postavy. Žádná z charakteristik mi však nepřišla adekvátní, takže jsem se rozhodl pro jejich zařazení do své vlastní kategorie, která tyto tři předešlé částečně obsahuje, ale zároveň odkazuje k něčemu nadřazenému, transcendentálnímu.

O Bressonovi je známo, že byl ve své tvůrčí metodě naprosto nekompromisní, a myslím si, že tato cílevědomost je z jeho filmů dobře znatelná. Samozřejmě, jeho pověstná absence herce, kdy postavy ztvárňují pouze takzvaní „modelové“, tedy často neherci, kteří mají za úkol pouze deklamovat repliky a vykonávat akce bez známky jakékoli psychologie, je prvkem, bijícím do očí nejvíce. Tento jeho styl obdivně kvitoval i Tarkovskij, pro kterého byla zažitá psychologie postav pouze překážkou k dosažení opravdové „reality“ na filmovém plátně.⁷⁴ Pro mne je to ale jen jeden z mnoha zajímavých rysů Bressonovy tvorby, z nichž mnoho dalších je ukryto ve zvukové dramaturgii.

Vraťme se tedy zpět k tomu, proč jsem plynutí času těchto filmů označil za zaměřené. Jak jsem již uvedl, celá jejich konstrukce je postavená pouze kolem hlavní postavy. Nejsou zde žádné odbočky, nikdy nevidíme jakýkoliv paralelní děj, ani co dělají postavy vedlejší. Zároveň jsou zde jednoduché akce často vyobrazeny s nevšední metodickou názorností. Mám na mysli např. uvolňování prkna ze dveří

72 *Kapsář* [Film]. Režie Robert Bresson. Francie. Janus Films. 1959.

73 *K smrti odsouzený uprchl* [Film]. Režie Robert Bresson. Francie. Gaumont Fim Company. 1956.

74 A. Tarkovskij. *Zapečetěný čas*. s. 99

Fontainovy cely, či Michelovy časté příchody do jeho bytu. Jsou zde znázorněny velmi precizně a lineárně, takže si můžeme být vědomi každého pohybu, který postavy dělají, ale zároveň bez budování jakéhokoliv okamžitého napětí. Určité napětí můžeme z těchto filmů cítit, to ale vyplývá spíše z jejich komplexního vývoje než z jednotlivých situací. Zároveň jsou tyto filmy podobnými scénami zaplněny, takže jsme velmi často vrženi do poměrně realistického, ale skrze filmové okénko (zvláště v kontextu současné kinematografie) až meditativního plynutí času.

a) Věcný hlas

Jedním ze stěžejních prvků těchto dvou filmů je jednoznačně průvodní monolog obou hlavních postav, který nás filmy provází a retrospektivně vypráví děj z pohledu prvních očí, ale jeho obsah je skoro vždy velmi věcný a popisný. Jen zřídkakdy se rozpovídá o svých pocitech a i svým tónem prozrazuje jen minimální emocionální zabarvení. I když se zde místy objeví informace o jeho obavách (např. ve scéně, kdy se Michel při příchodu do svého bytu obává, že byl prohledán policií), smutcích, či radostech, vždy jsou podány tím samým vyrovnaným tónem, který zůstává neměnný od začátku do konce.

Podobně jsou na tom v těchto filmech dialogy obecně. Ve zvukové stopě odráží pohyby a mimiku „modelů“ jejich post-synchronní⁷⁵ hlasové odezvy a jdou v tomto případě ruku v ruce. Přesto je zde viditelný rozpor, daný nejen touto technikou. Může se zde zdát, že hlas si přeci jen zbytky emocí uchovává spíše, než jak je vyzařují kamenné výrazy tváří. A zároveň je jasné, že synchronnost nikdy nedosáhne stoprocentní úrovně, což je dané technologií té doby, takže se zde setkáváme s typickým fenoménem, kdy zvuková a obrazová stopa popisují to samé, ale zároveň každá přináší vlastní pohled na věc. Tento fenomén se samozřejmě neomezuje pouze na dialogy, ale platí pro celou zvukovou stopu, která je kompletně post-synchronní, a k jejímž dalším složkám se vrátím v následující kapitole.

Jaký mají tedy tyto charakteristiky, svázané s mluveným slovem, v těchto

⁷⁵ Pozn.: Post-produkční technika nahrávání zvuku ve studiovém prostředí synchronně s akcí či dialogem v již sestříhaném filmu.

filmech dopad na všeobecné prožívání času? Zdá se mi, že jak ona specifická, až monotónní dikce, tak lehké „odpoutání“ post-synchronní zvukové stopy fungují především v rámci komplexního vnímání těchto děl, jako celků. Jsou právě jedním z důvodů onoho pozvolného meditativního rytmu, který jakoby existuje nad dějem samotným a nereflektuje jej zahušťováním či zředováním časového tlaku na filmovém pásu. Tento „tep“ se pak částečně přenáší i na diváka, pokud ovšem koncepci filmu přijme a nechá jej na sebe působit.

b) Minimalistický svět

V interpretacích Bressonových filmů se často setkáme s pojmem *minimalismus*, a musím říci, že oprávněně. Veškeré jejich znaky se pohybují ve velmi restriktivních hranicích, počínaje hereckými výkony, pokračuje přes jednoduchou výpravu a scénografii, a konče právě u zvukové stopy.

Minimalistickým by se dal označit způsob, jakým je v těchto filmech pracováno s ruchy a zvukovými atmosférami, díky čemuž ovšem mají v rámci celku velmi důležitou úlohu. U zvukové stopy se zde neseťkáváme s komplexními mixážemi propojujícími a směřujícími mnoho zvukových elementů dohromady. Spíše jako by každý jednotlivý zvuk měl svoje časové okénko a zvukové elementy na sebe navazovaly. Díky tomuto exponování, a také tomu, že děj filmů je velmi řídký, zde mají především ruchy (opět zcela post-synchronní) větší roli, než je dodnes u filmů zvykem. Veškeré ruchy objevující se zde mimo obraz jsou stěžejním prvkem filmového světa. Tím, že mají v kontextu zvukového mixu prostor, na sebe téměř nikdy neberou *akuzmatickou* podobu, protože je z jejich charakteru dobře patrné, co představují. Zároveň se jejich využití úzce pojí s přímým vnímáním světa z pohledu hlavní postavy a nereflektuje logiku lokací. Jedním z příkladů může být zvuk stráže, která často prochází kolem Fontainovy cely. Teprve v momentě, kdy si jej Fontaine všimne, objeví se také ve zvukové stopě, a zároveň jeho charakter zcela neomylně odkazuje ke svému zdroji. Podobným způsobem zde fungují také zvukové atmosféry, které jsou často na té samé dramaturgické úrovni, jako samostatné zvuky pohybující se mimo obraz. Již pouze nerozšiřují diegetický prostor definovaný obrazem, ale stojí samy za sebe, jako jasné symboly toho, co představují. Také se zjevují pouze v těch

momentech, kdy se dostanou do vnímání hlavní postavy. Například, teprve když se Fontaine ve své cele dostane přímo k oknu do ulice, tak ji začneme slyšet, což neodpovídá tomu, jak by reálně zvuk tohoto místa fungoval, ale právě Fontainově zaměřenému vnímání. Podobně je na tom v Kapsáři zvuk ulice před Michelovým domem. Díky této specifické zvukové skladbě pak vnímáme celý průběh filmů, jako koncentrovaný pouze do jednoho bodu, hlavní postavy (více do hloubky se o těchto principech rozepsal John Belton ve své stati pojednávající právě o fenomenologii zvuků ve filmu *K smrti odsouzený uprchl*⁷⁶).

Zvukové atmosféry zde zároveň fungují velmi selektivně. Vezměme si například četné scény okrádání na veřejných prostranstvích v Kapsáři. Zatímco se v obraze soustředíme na detailní záběry samotné činnosti, zvukovou stopu naplňují ruchy prostředí, přičemž se ovšem zdá, jako by zde něco chybělo. Většinou to jsou hlasy. Tyto atmosféry jsou převážně složeny z detailních zvuků šoupání nohou, šramocení oblečení a všeobecně pohybu lidí, které milosrdně překrývají kapsářovy krádeže. Stejně tak při Fontainově útěku překrývá zvuk vlaku kroky vězňů na štěrku střechy. Skoro se zdá, že doopravdy slyšen může být v těchto filmech najednou jen jeden zvuk, což opět nahrává poněkud netradičnímu pojetí zvukové stopy, kdy se zvuky řadí daleko více za sebou než pod sebe. Netvrdím ovšem, že je toto pravidlo absolutní, často se zde setkáváme i s použitím paralelních zvuků. Charakter těchto atmosfér je také postaven na minimalistických základech, tedy mohou tak vytvářet až meditativně působící plochy. Můžeme si toho všimnout opět u příkladu scén krádeží, kdy nám repetitivní zvuk metra a relativně blízké kroky mohou tento pocit navodit.⁷⁷ V tomto kontextu tedy nemohu plně souhlasit s Deleuzovým popisem Bresonovy stavby prostorů.⁷⁸ Prostory zde sice jsou „fragmentované“, ale to pouze ve své obrazové podobě. Zvuková složka je oproti tomu staví jako velmi unifikovaný, byť nekonkrétní celek.

Celková ruchová složka, jež je poměrně detailní a místy osamocená, k

76 John Belton. „The Phenomenology of Film Sound: Robert Bresson’s *A Man Escaped*“ In: Jay Beck – Tony Grajeda. *Lowering the Boom: Critical Studies in Film Sound*. Champaign City: University of Illinois Press, 2008, s. 23-35

77 Odkaz na ukázkou: [Kapsar_b](#)

78 G. Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*. s. 134-135

meditativnímu plynutí času těchto filmů velmi přispívá. Je zde mnoho míst, kdy zvukovou stopu zaplňují pouze ruchy, ve své specifické post-synchronní podobě, která je od „realismu“ znatelně posunutá, byť k němu samozřejmě plně odkazuje.

c) Hudba nade vším

Dalším výrazným prvkem, který se velkou měrou na podobě zvukové stopy podílí, je hudba, jejíž využití je opět velmi minimalistické. Pro každý z filmů si Bresson vybral pouze jednu či dvě již existující skladby a rozhodl se využívat je jen velmi sporadicky a na pečlivě vytyčených místech. Tato místa neodpovídají předvídatelné logice, kterou můžeme najít v jakémkoli konvenčním filmu, ale řídí se logikou jinou. Může se zdát, že je zde hudba veškerému dění nadřazena, a nemyslím tím pouze díky jejímu zjevně nediegetickému postavení. V *Kapsáři* například často odděluje různé části děje podobným způsobem, jako bychom v knize otočili stránku na následující kapitolu. V případě *K smrti odsouzeného* zas zaznívá ve chvílích, kdy Fontaine spolu s ostatními vězni vykonávají svou ranní očistu na dvoře věznice, a podtrhuje tento repetitivní akt něčím vznešenějším, jako by je stavěla do role mnichů v klášteře.⁷⁹ U obou filmů se hudba nikdy nesnaží reflektovat vnitřní rozpoložení a psychologii postavy. Mohli bychom zde dokonce mluvit o rozšíření definice *průvodního* postavení zvuku vůči obrazu, jak je definována např. Ivem Bláhou.⁸⁰ Ve valné většině filmů je totiž toto *průvodní* postavení stále spřaženo s dějem či postavami, ale zde se hudba ocitá v dramaturgické rovině nad oběma.

Velmi důležitý je také charakter a původ této hudby. U obou případů se totiž jedná v podstatě o církevní díla, v *Kapsáři* jsou použity barokní skladby ze sedmnáctého století⁸¹ a v *Odsouzeném* jedna z Mozartových mší⁸³. Takže hudba sama za sebe odkazuje k něčemu většímu, transcendentálnímu. Tím se tedy dostáváme k tomu, jaký má tento díl zvukové stopy vliv na plynutí času. Právě ona transcendentální nadřazenost dále prohlubuje meditativní rozpoložení a pocit, že nad dějem a možná i světem samotným je ještě jiný onipotentní mechanismus.

⁷⁹ Odkaz na ukázkou: [K smrti odsouzeny uprchl_c](#)

⁸⁰ I. Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 22

⁸¹ Jean-Baptiste Lully. *Amadis* [Opera]. Francie. 1684

⁸² Johann Caspar Ferdinand Fischer. *Orchestersuite No. 7 in G Minor*. Německo.

⁸³ Wolfgang Amadeus Mozart. *Great Mass in C Minor, No. 16: Kyrie, Agnus-dei*. Rakousko. 1783

Závěr

Pokud bychom se vrátili k té první původní otázce, zda zvuk ovlivňuje vnímání průběhu času ve filmu, tak odpověď se, myslím, z jasného „ano“ nezměnila. U druhé otázky – jakým způsobem jej tedy ovlivňuje – takto jednoznační být bohužel nemůžeme. Stejně jako na začátku můžeme maximálně konstatovat, že je tento vliv velmi variabilní. Mohli bychom ovšem doplnit, že je zároveň naprosto závislý na konkrétním díle. To je myslím maximum hrubých faktů, které si z této mé práce můžeme odnést.

Vytvoření nějakého kodexu, či souboru platných zákonitostí, ovšem nikdy nebylo mým cílem. Existují zásadní rozdíly, které odlišují umění (a jeho teorii) od exaktních věd, autorské dílo od řemeslně vyrobeného produktu. Jenže film je právě tím médiem, které stojí nohama pevně rozkročeno mezi oběma posledně jmenovanými. Ze své podstaty byl vždy finančně náročný na výrobu, což jej svazovalo s nutností komerčního úspěchu. Na druhou stranu způsob, jakým vytváří nový časový průběh pomocí času (dnes již pouze obrazně) zapečetěném na filmovém pásu, vždy nabízí nekonečně možností jeho konstrukce, čímž bude každý film svým vlastním originálním dílem bez ohledu na ostatní faktory. Jak Tarkovskij podotýká, film je relativně mladé umění, podařilo se mu za téměř sto třicet let své existence projít nebývalým množstvím transformací i evolucí. Je ve hvězdách, jakým způsobem se toto a další média z něho vycházející budou vyvíjet dál. Konstruovat tedy nějaké definitivní závěry by pro téma mé práce nebylo na místě.

Můžeme si všimnout, jak moje kategorizace (stejně jako dle mého názoru většina kategorizací operujících v rámci filmové teorie a zvuku) není jednotná a univerzální v celé své šíři. Dokonce jsem byl nucen pro dva specifické filmy vytvořit jejich vlastní kategorii, ačkoliv v nich byly obsaženy prvky z těch několika předešlých, protože dohromady odkazovaly k něčemu trochu jinému. Stejně, jako se vlivy *obrazu-pohybu* a *obrazu-času* v mnoha dílech prolínají, tak můžeme útržky *koncentrovaného*, *zaměřeného*, *nehybného* atd. času vedle sebe najít v mnoha filmech. Zároveň není problém vytvářet další tyto kategorie či subkategorie „časů“ a

naznačit principy, podle kterých v nich zvuková stopa funguje. V momentě, kdy se však zaměříme pouze na poznatky zvukové dramaturgie a na to, jak figuruje v rámci konkrétních filmů, které jsem se rozhodl popsat, můžeme si všimnout naprosté závislosti použitých principů na konkrétním úseku díla a jeho stylu (Tarkovskij např. dosahuje znehybnění času jiným způsobem než Leone).

Nerad bych ovšem připustil, že si z této mé úvahy a zkoumání audiovizuálního díla nemůžeme vzít nic užitečného. I když se v žádném případě nedá použít jako návod, či šablona, tak se nám způsoby, jakými jednotliví autoři (ať už vědomě či nevědomě) přistupovali ke zvukové tvorbě u svých filmů, mohou stát zdrojem inspirace. Jednotlivé filmové sekvence jsou zde, pokud se je tedy nerozhodneme jedna ku jedné zopakovat, samozřejmě neopakovatelné. Přesto z nich můžeme extrahovat určité postupy, ohýbat je a hledat pro ně nové příbuzné kontexty. Můžeme si na nich také povšimnout určité nepředvídatelnosti, která dobře zvýrazňuje jejich originalitu. Pokud bychom naše tvůrčí úsilí zcela ustálili v jakýchkoliv konvencích, je nasnadě, že i plynutí času, které se snažíme na diváka přenést, bude mít stále stejné charakteristiky, tedy nemusí zcela odpovídat své nejideálnější podobě v rámci daného tvůrčího záměru. Jak jsem již výše popsal, určité „neuchopitelnosti“ se v naší tvorbě nelze vyhnout. Není neobvyklé, že ty samé tvůrčí postupy budou mít v různém kontextu odlišné výsledky. Nápodobně se můžeme dobrat stejných výsledků za použití rozdílných postupů. Pokud tedy chceme, jakožto tvůrci zvukové stopy, být pokornými služebníky toho nejadekvátnějšího časového průběhu daného filmu, musíme mít uši stále otevřené pro rozmanité podněty a alternativní přístupy k našemu řemeslu.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Literatura

Jan Ríchnr. *Čas a zvuk ve filmu*. Diplomní práce. FAMU. 2017,

Henri Bergson. *Čas a svoboda: O bezprostředních datech vědomí*. 2 vydání. Přeložil Boris Jakovenko. Vydal Filozofický ústav AV ČR. Praha 1. Nakladatelství FILOSOFIA. 1994 [1947],

Sv. Augustin. *Vyznání*. 2 vydání. Přeložil Ondřej Koupil, Marie Kyrlová, Pavel Mareš. Vydalo Karmelitánské nakladatelství v Praze. 2019 [4-5 stol.],

Henri Bergson. *Vývoj tvořivý*. Přeložil Ferdinand Pelikán, František Žároveň. Vydal Jan Laichter. V Praze. 1917,

Gilles Deleuze. *Film 1 : Obraz-pohyb*. Přeložil Jiří Dědeček, Přemysl Maydl. Vydal Národní filmový archiv. V Praze. 2000.

Gilles Deleuze. *Film 2 : Obraz-čas*. Přeložil Čestmír Pelikán. Vydal Národní filmový archiv. V Praze. 2006.

Henri Bergson. *Hmota a paměť: eseje o vztahu těla k duchu*. Přeložil Alan Beguivin. Vydal Oikoymenth. Praha. 2003,

Michel Chion. *Audio-Vision: Sound on screen*. Přeložila Claudia Gorbman. Vydal Columbia University Press. New York Chichester. 1990.

Andrej Arseňjevič Tarkovskij. *Zapečetěný čas*. Přeložil Michal Petříček. Vydalo nakl. Camera obscura. Příbram. 2009.

Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3. vydání. Vydala Akademie múzických umění. Praha. 2014 [2004].

John Belton. „*The Phenomenology of Film Sound: Robert Bresson's A Man Escaped*“ In: Jay Beck – Tony Grajeda. *Lowering the Boom: Critical Studies in Film Sound*. Champaign City: University of Illinois Press, 2008.

Seznam uvedených filmů a audiovizuálních děl

Lea Petříková. *Minuta*. [video] FAMU. 2012.

India Song [Film] Režie Marguerite Duras. Francie: Sunchild Productions, Les Films Armorial, 1975.

Stalker [Film] Režie Andrej Arseňjevič Tarkovskij. SSSR: Mosfilm. 1979.

Tenkrát na Západě [Film] Režie Sergio Leone. Itálie. Euro International Film, Pramont Pictures, Rafran Cinematografica, Finanzia San Marco. 1968.

Hodný, zlý a ošklivý [Film] Režie Sergio Leone. Itálie. Produzioni Europee Associate, United Artists. 1966.

Blade Runner [Film] Režie Ridley Scott. USA. Run Run Shaw, Tandem Productions, Warner Bros. 1982.

Aquaman [Film] Režie James Wan. USA. DC. Entertainment, Warner Bros. 2018.

Tron [Film] Režie Steven Lisberger. USA. The Walt Disney Company. 1982.

Transformers [Film] Režie Michael Bay. USA. DreamWorks Pictures, Hasbro di Bonaventura Pictures. 2007.

Birdman [Film] Režie Alejandro González Iñárritu. USA. Regaency Enterprises, New Regency, M Productions, Le Grisbi Productions, TSG Entertainment, Worldview Entertainment. 2014.

Enter the Void [Film] Režie Gaspar Noé. Francie, Itálie, Německo. Fidélité Productions, Wild Bunch, Coproduction Office, Bim Distribuzione S.r.l. 2009.

The Revenant [Film] Režie Alejandro González Iñárritu. USA. Regaency Enterprises, New Regency, RatPac Entertainment, Anonymous Content, M Productions, Appian Way Productions. 2015.

Roma [Film] Režie Alfonso Cuarón. Mexiko, USA. Espectáculos Fílmicos El Coyúl, Pimienta Films, Participant Media, Esperanto Filmoj. 2018.

Spříznění volbou [Film] Režie Karel Vachek. Československo. Krátký film Praha, Dokumentární film, Filmové laboratoře Barrandov. 1968.

Nashville [Film] Režie Robert Altman. USA. ABC Motion Pictures. 1975.

Bohemian Rhapsody [Film] Režie Bryan Singer. Velká Británie, USA. 20th Century Fox, Regency Enterprises, GK Films, Queen Films. 2018.

Great Balls Of Fire [Film] Režie Jim McBride. USA. Orion Pictures. 1989.

Malý atlas hub [Film] Režie Tomáš Janáček. Česká Republika. FAMU. 2014.

Kapsář [Film] Režie Robert Bresson. Francie. Janus Films. 1959.

K smrti odsouzený uprchl [Film] Režie Robert Bresson. Francie. Gaumont Film Company. 1956.

Seznam uvedených hudebních děl a zvukových kompozicí

Adam Bláha. *Diskrétní – Spojitý* [zvuková kompozice] FAMU. 2018.

Pitbull, Rhea. „Ocean to Ocean“ In: *Aquaman: Original Motion Picture Soundtrack* [Soundtrack k filmu]. Water Tower Music. 2018.

Jean-Baptiste Lully. *Amadis* [Opera]. Francie. 1684.

Johann Caspar Ferdinand Fischer. *Orchestersuite No.7 in G Minor*. Německo.

Seznam obrázků

Obr. 1. Projekce čtyř rozměrů

Obr. 2. Spojitá projekce času

Odkazy na ukázky z filmů



Stalker_a



Stalker_b



Stalker_d



Stalker_e



Aquaman_a1



Aquaman_a2



Aquaman_b



Aquaman_c



Birdman_a



Birdman_c



Revenant



Roma



Nashville_a



Nashville_b



Kapsar_b



Tenkrát na Západě



K smrti odsouzeny uprchl_c



Hodný, zlý a ošklivý

K odkazování na tento dokument prosím použijte:

Vojtěch Zavadil. *Vliv zvuku na plynutí času v audiovizuálním díle*

Diplomová práce. Katedra zvukové tvorby, Filmová a televizní fakulta,
Akademie múzických umění, 2020