

Akademie Múzických Umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Zvuková tvorba

Bakalářská práce

Hranice zvuku a obrazu

Experiment o možné různorodosti zvukové složky v audiovizuálním díle

Vojtěch Zavadil

Vedoucí práce: MgA. Jan Čeněk

Oponent práce: MgA. Petr Neubauer

Datum obhajoby: 3.6.2016

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TELEVISION FACULTY
Film, Television and Photographic Arts and New Media
Department of sound

Bachelor thesis

Picture – Sound borders

Experiment about possible differences in sound production within audiovision

Vojtěch Zavadil

Supervisor: MgA. Jan Čeněk

Opponent: MgA. Petr Neubauer

Date of thesis defence: 3.5.2016

Assigned degree: BcA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Experiment o možné různorodosti zvukové složky v audiovizuálním díle

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

V Praze, 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

Abstrakt

Tato práce se zabývá možnostmi zvukové tvorby v rámci audiovizuálního díla. Pomocí experimentu, ve kterém pět zvukových mistrů vytvořilo pět různých zvukových stop k totožnému krátkému filmu, je zde snaha definovat omezení, která pro zvukovou složku z obrazu plynou, a způsoby, jakými může být výsledné dílo pomocí zvuku ovlivněno. K tomuto účelu jsou pak všechny zvukové verze analyzovány a porovnávány.

Abstrakt

This thesis is about possibilities in sound production within audiovision. Thanks to the experiment, in which five sound designers make five different soundtracks for the same film, there is a pursue to define restrictions for sound design, that comes from the picture itself, and ways, in which we can influence the resault just by sound. For this reason, each soundtrack is analyzed and compared.

Osnova

– 1. Úvod.....	7
– 1.1 Úvaha nad zvukařskou profesí.....	8
– 2. Experiment.....	11
– 2.1 Výběr filmu.....	11
– 2.2 Účastníci experimentu.....	12
– 2.3 Analýza.....	13
– 2.3.1 Samotný obraz.....	13
– 2.3.2 Jednotlivé verze.....	15
– Q.....	15
– W.....	18
– E.....	21
– R.....	25
– T.....	27
– Původní verze.....	29
– 2.4 Porovnání jednotlivých verzí.....	31
– 3. Závěr.....	34
– 4. Seznam použité literatury a zdrojů.....	35
– 5. Příloha DVD.....	35

1. Úvod

Ve své bakalářské práci bych rád prozkoumal vztah zvuku k obrazu ve filmu. Přesněji řečeno, jakým způsobem obraz podobu své souputné zvukové složky definuje a omezuje.

Úloha zvukového mistra se od počátků filmového zvuku mění, rozvíjí a člení. Z ryze technického oboru se v některých svých sférách z této profese stává velmi kreativní a autorská spolupráce. Není výjimkou, když například ve školním prostředí na FAMU se zvukař stane vlastně jediným autorem zvukové složky. V tom případě má zvukař před sebou něco jako nepopsaný list. A nebo ne? Možná to není tak jednoznačné, vždyť přeci musí počítat již s hotovým obrazem, a tudíž se skutečností, že jeho zvuková kompozice bude vždy vnímána v kontextu s ním. My jako diváci pak výsledek uvidíme, uslyšíme a na základě našeho vjemu můžeme zhodnotit, zda spojení „funguje“. Jenže kde je ta hranice, kdy tato funkčnost přestává platit, jak široké jsou mantinely, do kterých se autor zvukové složky musí vejít, a proč něco funguje jinak, než něco jiného? Na tyto všechny otázky se budu pokoušet nalézt odpovědi. V jejich úplnost však nedoufám. Doufám ale v podnětné zamyšlení o zvukové tvorbě v rámci filmu, o vztahu zvuku a obrazu a o autorovi zvukové složky jako takovém.

Nechci vytvořit úvahu založenou pouze na mých skrovných zkušenostech, nápadech a dedukcích, ale rozhodl jsem se provést experiment, ve kterém předložím velmi krátký hotový film s vynechanou zvukovou složkou pěti různým zvukařům, o kterých jsem přesvědčen, že mají osobitý a zároveň odlišný styl tvorby. Nechám každého zvlášť ke snímku vytvořit novou zvukovou stopu dle jejich nejlepšího uvážení, bez toho, aniž by byli pod jakýmkoliv vlivem ze strany ostatních tvůrců filmu a bez toho, aniž by se mezi sebou o svém přístupu k věci bavili. Poté budu výsledné stopy anonymně analyzovat a porovnávat. Mým cílem nebude zjistit, která z verzí se k filmu hodí nejvíce, ale především hledat styčné a rozdílné body jednotlivých kompozic. Definovat, kde obraz většinu tvůrců, ať už nevědomě nebo vědomě, „naváděl“ k použití podobných principů a proč. Pokud se ovšem taková situace vůbec vyskytne. Je tu možnost, že každý autor tento film pojme naprosto jiným stylem. Nad výsledkem se pak pokusím vytvořit smysluplnou úvahu zahrnující celé téma.

1.1 Úvaha nad zvukařskou profesí

Nejprve se chci zamyslet nad vývojem celé profese mistra zvuku a nad tím, jak je v kontextu filmové tvorby vnímána. Každé moje vyjádření na následujících řádkách je však nedefinitivní a bude v sobě obsahovat mnoho výjimek, proto je třeba brát je s rezervou.

Z každodenního pohledu diváka audiovizuálních děl je tato profese téměř vždy neviditelná. Tím myslím, že divák vnímá film jako celek, a zvuková stopa je pro něj přirozenou součástí světa filmu, do něj začleněná, samozřejmá a neoddělitelná. Maximálně bývá schopen si všimnout a svým způsobem i oddělit hudební složku. A to možná proto, že na rozdíl od ostatních zvukových kategorií jsme zvyklí hudbu poslouchat nejvíce takzvaným „čistým poslechem“ (jak to definoval Michel Chion ve své knize Audio-Vision) vnímáme z ní zvuk samotný, jeho strukturu, barvu a nehledáme zdroj, příčinu, nebo (ve většině případů) jeho sdělení. To samozřejmě platí nejvíce u hudby nediegetické, průvodní, především pokud je sama o sobě dosti výrazná. Tyto velmi výrazné skladby však často velice dobře působí i samy o sobě a způsob, jakým jsou ve filmech využívány je velmi specifický. Příklad za všechny – hlavní hudební téma z filmů o Harry Potterovi:

V obraze vidíme pouze nedějovou vizuální scénu (sova Hedvika přelétá nad zasněženým hradem kouzelnické školy) a přitom slyšíme výraznou melodii, emotivně zabarvenou a podpořenou celým orchestrem, takže můžeme, a film samotný nás k tomu i navádí, naši pozornost plně upřít k hudbě. Díky tomu i široká veřejnost zná jména jako John Williams či Ennio Morricone. Lépe řečeno, je to jeden z důvodů. V momentě, kdy hudba ustupuje do pozadí, přestává se na ni divák soustředit a může svoji pozornost opět upřít k ději, k herci, nejlépe k filmu samotnému.

Divák, který si zvykl filmy sledovat kritickým pohledem, již pravděpodobně zná některé části struktury výroby filmu/audiovizuálního díla. A uvědomuje si tedy existenci režie, lidí obsluhujících kameru, výroby scény a kostýmů, střihu a v neposlední řadě také někoho, kdo je zodpovědný za záznam a zpracování zvuku. S tímto nadhledem se dnes i u masového publika setkáváme častěji, než tomu bylo v minulosti. Jak moc si však jednotlivé věci při sledování filmu divák uvědomuje, to už je velmi individuální. Z tohoto pohledu již profese zvukaře není tak neviditelná. Přesto do popředí opět vystupují lehce zavádějící kvality, jako je například poutavost jednotlivých zvukových efektů (např. popularita některých zvuků ze ságy Star Wars i u široké veřejnosti) a nebo zajímavost průvodní hudby. Jak však jednotlivé zvukové vrstvy ovlivňují naši percepci filmu, jak se podílí na tempu, struktuře scén a celé dramaturgii, to zůstává do určité míry

stále utajeno. Z toho vyplývá, že na rozdíl od obrazu nebylo o zvuku napsáno mnoho teoretických prací, a tudíž nebyl nazírán tak kritickým pohledem, jako ostatní složky filmového díla. Určitou změnu můžeme pozorovat v posledních pár letech, kdy si některé kritiky začínají všimati i kvality zvuku, především toho, co nejvíce bije do očí, tedy čistoty dialogu. A tím se dostáváme ke skutečnosti, že pokud k sobě zvuková tvorba upoutá pozornost, je to s největší pravděpodobností zapříčiněno nějakou očividnou chybou. Když je zvuk vytvořen „správně“ je i pro zkušenějšího diváka stále neviditelnou součástí světa filmu.

Pohled filmového tvůrce je odlišný. Ostatní filmové profese mají o práci zvukového mistra různé povědomí a nějakým způsobem s ním přímo či nepřímo interagují. Dostáváme se tak k velké nejednoznačnosti v očekávání, která vůči němu mají. Vychází to pravděpodobně z dlouhého vývoje této profese od naprosto technické funkce, po (více či méně) kreativního člena tvůrčího týmu. Záhy po vzniku katedry zvukové tvorby jako součásti FAMU napsal jeden z prvních absolventů Jan Vížinkár svoji závěrečnou práci o evoluci této profese od samých počátků zvukového filmu až po dobu osmdesátých let. Mimo jiné se také zmínil o důvodu, proč se katedra zvukové tvorby zrodila - byl tím stále více se projevující nedostatek „kulturního“ vzdělání jejich vykonavatelů. Jako by si tehdy celý filmový průmysl uvědomil, že to, co bylo v minulosti čistě technická funkce, nyní zásadně ovlivňuje celkové vyznění výsledného díla.

V současné době je situace o něco jednodušší díky postupnému členění této profese na mnoho specializací. Při interakci mezi jednotlivými složkami výroby filmu a zvukovým mistrem (nebo zvukovým studiem, zodpovědným za celé zpracování) může přesto docházet k mnoha nedorozuměním co se týče vzájemných očekávání od toho, co tato profese obnáší, přináší a o co se stará, zvláště pak na školní půdě. Může se stát, že například režisér s jakýmkoliv tvůrčím zásahem do své vize vůbec nepočítá a zvukařův vklad vidí pouze v technickém provedení záznamu, střihu a mixu zvuku. Na druhou stranu může své dílo předložit zvukaři k samostatnému ztvárnění celé kompozice například se slovy, že o zvuku nemá žádnou představu a příliš mu nerozumí. Toto pokládám za dva extrémy a většinou se situace pohybuje někde mezi nimi, s tím že se počítá s větším či menším tvůrčím vkladem ze strany zvukaře. Určitá nedefinovanost profese však přetrvává, a možná je zapříčiněna médiem samotným. Vždyť zvuk je ze své fyzikální podstaty neuchopitelná záležitost, která nemůže existovat bez časové progresse, nelze ji zastavit a prohlédnout si ji.

Výše popsanou analogií, jsem chtěl především poukázat na zdánlivě samozřejmý, ale přesto velmi široký záběr zvukařské profese. Ten obsahuje cokoliv, co je spojeno se zvukem ve filmu, což může být překvapivě mnoho věcí. K tomu se váže věčná dualita – technická vs. kreativní práce. Svým experimentem chci poukázat na to, jak moc může zvuková složka ovlivnit výsledný film, ale také na tvůrčí přínos osoby zvukového mistra.

2. Experiment

2.1 Výběr filmu

Pro výběr krátkého filmu, který jsem použili pro svůj projekt jako obrazový základ, jsem si zadal tato kritéria:

1. Musí být velmi krátký – Od jednotlivých zvukařů, co film budou zpracovávat, nemohu očekávat mnoho hodin práce. Přeci jen, tento projekt budou dělat ve svém volném čase, a krátká doba trvání filmu pomůže, aby s výsledkem byli co nejvíce spokojeni.
2. Musí to být hraný film – Abych nenastavil hranice pro tvorbu zvukařů příliš široké, rozhodl jsem se použít film hraný, spíše než animovaný. V hraném filmu je zachycena (více či méně zkreseně) realita a divák má proto predispozice očekávat určitou podobu zvukového zpracování. Dokumentární film by pak mohl tyto hranice mít příliš úzké (informace obsažená ve výpovědi bez které film nedává smysl apod.)
3. Nesmí obsahovat příliš mnoho mluveného slova, především synchronního s obrazem – Kdyby to byl film založený primárně na dialogu, díky kterému bychom chápali příběh, snížil bych velmi razantně účastníkům experimentu jejich pole pro kreativní tvorbu. Ti by pak byli nuceni s tímto dialogem počítat nebo jej záměrně vynechat, což by se pak ale mohlo podepsat na srozumitelnosti a věrohodnosti výsledku.
4. Musí mít potenciál k různorodému zvukovému zpracování – Tento bod se může zdát jako protimluv. Koneckonců každé audiovizuální dílo může být různorodě zpracováno. Ale zdá se, jako by některé svojí obrazovou podobou k zapojení fantazie a stylizování zvukové složky vybízelo daleko více, než dílo jiné. Toto tedy bude volba naprosto subjektivní.

Filmem, který jsem nakonec vybral, je tradiční cvičení druhého ročníku katedry kamery na FAMU s názvem Metro z roku 2011. Jeho autorem je kameraman (a v tomto případě i režisér) Jan Vlnas. Tento krátký film trvá jen něco málo pod tři minuty, přesto se mu v relativně krátkém čase daří dosáhnout pointy, která je dobře patrná z obrazu samotného. Hlavním hrdinou je starší muž, kterému se v metru zdá, jak páchá sebevraždu pod koly vlaku na jedné ze stanic. Poté, co se probudí a vystoupí z vozu, se jí skutečně pokusí spáchat, ale v poslední chvíli je předběhnut mladíkem, který pod vlak skočí místo něj. Film je černobílý, natočený na 16mm film, obrazová složka je velmi stylizovaná, a je zde pracováno se snovou a „skutečnou“ rovinou, které se prolínají, a také se symboly a opakováním.

2.2 Účastníci experimentu

Jednotlivé zvukaře jsem oslovil především podle toho, zda mají dostatečné zkušenosti pro samostatnou zvukovou postprodukcí krátkého filmu, ale také podle osobitosti jejich dosavadní tvorby. Nejdůležitějším aspektem pak samozřejmě byla jejich chuť se experimentu zúčastnit.

Nakonec se do projektu zapojilo těchto pět osobností:

1. Ivo Špajl
2. Petr Šoltys
3. Marek Hart
4. Matěj Chrudina
5. Matin Kuhn

Klíčové bylo, aby vybraný film, především jeho originální zvukové zpracování, neznali, a neměli tedy jakoukoliv referenci pro výsledný tvar své kompozice. Také bylo důležité, aby mezi sebou a s nikým z původních tvůrců o projektu nekomunikovali a výsledek tak byl čistě z jejich hlavy.

2.3 Analýza

Když jsem se poprvé na všech pět „soundtracků“ podíval a jeden po druhém si je poslechl, bylo jasné, že jsou (většinou) výrazně rozdílné. Nejmarkantnější je asi různorodá volba a distribuce zvuků v rámci jejich kategorií, jak je definoval Ivo Bláha v knize *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*, tedy v rámci mluveného slova, hudby a ruchů (popř. také atmosfér). Ještě zajímavější byla ovšem změna mého pocitu, emoce který film vyzařoval. Nikdy sice naprosto protichůdně, ale přesto to bylo znatelné ovlivnění.

Já se však chci ponořit hlouběji, a mým cílem je nyní zjistit proč použité nástroje (zvuky) působí v rámci identického obrazového celku na diváka stejně, či jinak. A v jakých momentech je obrazová stavba sama o sobě natolik silná, že buď autora zvuku tzn. „tlačí“ do použití prostředků se stejným směrem a výsledkem, nebo bude výsledek neměnný, ať už zvuková stopa bude znít jakkoliv.

Abych toho mohl docílit v rozumné a ne pouze povrchní míře, rozhodl jsem se stavět na teoretických základech, které v teorii pro zvuk audiovizuálního díla položili především Ivo Bláha a Michel Chion (v knize *Audio-Vision, sound on screen*).

Nejprve však musím určit, jakým způsobem budu v této analýze odkazovat k neměnné vizuální složce. Zvuk, jak je všeobecně známo, je jev fungující v čase. Rozhodl jsem se tedy celý film rozdělit na několik časových úseků, sekvencí, které jsou, dle mého názoru, v již nastaveném střihu a dramaturgii rozdílné, a mohli bychom je tedy brát jako takové miniaturní kapitoly. (V závorkách jsem je přesně časově vymezil: Minuty, vteřiny, okénka filmu)

2.3.1 Samotný obraz

1. Titulek (00:00:00 – 00:08:17) – Dostaneme čistě informativní zprávu o tom, jak se film jmenuje. Přesto tato pasáž trvá nějakou dobu, ve které může dojít k důležitému zvukovému vývoji.

2. Úvod (00:08:18 – 00:34:02) – Také převážně informativní část. Exponuje prostředí (vlak metra) a hlavní postavu (starší muž s brýlemi). Ale již zde cítíme určitou emoci. Také si můžeme všimnout květiny a dárku, zabalených v papíru, a tašky, se kterými je potom v dalších částech pracováno. Na konci sekvence hlavní postava viditelně usne.
3. Sen (00:34:03 – 01:02:01) – Tato pasáž se dá velmi jednoduše interpretovat jako snová, je ohraničená dvěma záběry: Nejprve vidíme hlavní postavu zavírat oči, po jejím skončení je opět otevře. I tempo a nenápadné zpomalení některých záběrů tomu nasvědčuje. Dostáváme se zde k hlavnímu tématu, myšlenky na sebevraždu, a je zde dále pracováno s předměty exponovanými v Úvodu (kytka, dárek) jako se symboly. Sekvence končí záběrem který naznačuje mužovo vrhnutí se pod koleje.
4. Návrat do reality (01:02:02 – 01:36:18) – V této části se muž probudí, vystoupí z metra a zůstane stát na nástupišti. Je to takový lehký návrat do všednosti, ale opět jsou tu zdůrazněny věci, které s sebou nese. Také můžeme z jeho tváře vyčíst smutek.
5. Gradace (01:36:19 – 02:20:20) Hranice mezi touto a předchozí sekvencí není tak jednoznačná, a to především proto, že Gradaci považují za plynulý přechod z všednosti, reality, kterou naznačují záběry předchozí, do čím dál více se stupňujícího napětí a atmosféry připomínající opět pasáž snovou. Postupně, díky akci která se opakuje stejně jako ve Snu, začínáme chápat, že je hlavní hrdina skutečně odhodlaný spáchat sebevraždu. Pak se ale na scéně objeví mladík, který nejprve vstane z lavičky, přejde k muži, oba se pak na sebe dlouze podívají, načež pod kola vlaku, který se mezitím celou dobu přibližoval, skočí k mužově překvapení on. A to je vlastně dramaturgický vrchol celého filmu. I zde je pracováno se stejnými symboly jako předtím.
6. Katarze a závěrečné titulky (02:20:21 – konec) Tyto dvě části jsem se rozhodl spojit, protože i v závěrečných titulcích může jednoduše doznívat nálada definovaná posledními záběry. Po mladíkově zmizení pod koly vlaku starý muž odchází z nástupiště naprosto překvapen, a zhrozen. Vlak pomalu zastavuje na stanici. Můžeme to také vnímat jako lehký návrat do reality, ale ne až tak markantní jako předtím. Po tomto záběru následují titulky, tedy pouze informace o tvůrcích.

2.3.2 Jednotlivé verze

Nyní se pokusím co nejpodrobněji představit každý z jednotlivých „soundtracků“, definovat použité principy a způsoby interakce s obrazem a ovlivňování výsledku, a díky tomu i diváka. Pro analýzu všech bude platit hledání tzn. syncpointů, tedy míst kde je vazba zvuku na obraz výrazná díky jejich vzájemné (a někdy i nepřímé) synchronnosti.

Pro zachování anonymity při analýze jsem si všechny výstupy nechal od vedoucího práce přejmenovat, abych nebyl schopen určit, který z autorů vytvořil jaký. (Předtím jsem výsledky samozřejmě nikdy neslyšel)

Q – Ihned na první pohled je patrné, že tato zvuková stopa je postavená pouze na hudbě (konkrétně druhá věta Beethovenovi sedmé symfonie A dur) a neobsahuje mluvené slovo, ani ruchy. Tato skutečnost, dohromady s faktem, že je film černobílý, nám může velmi lehce evokovat němý film, ovšem za předpokladu, že jsme s tímto fenoménem seznámeni. Je zřejmé, že celý vtip zde spočívá v postupné evoluci jednoho hudebního motivu, a to v souladu s vývojem děje a obrazu.

Syncpoints:

- *Titulek* – Úvodní titulek doprovází výrazný tón
- *Úvod* – Hlavní motiv začne hrát
- *Začátek Snu* – Hlavní motiv se začne rozvíjet
- *Konec Snu* – Výrazný tón na mužovo probuzení
- *Návrat do reality* – protipól hlavního motivu, lehčí pasáž
- *Gradace* – Začíná se opět objevovat hlavní motiv
- Muž si sundává brýle – zřetelné creshendo
- *Příjezd vlaku* – skladba vrcholí, forte
- *Mladík vstává* – poslední, výrazný tón forte pasáže
- *Pohled na mladíka a skok pod vlak* – Dvě zdůraznění opět pomocí kratší forte pasáže
- *Konec posledního záběru, Katarze* – zakončení skladby na výrazně otevřeném tónu

Rytmus a frázování celé hudební sekvence jde ruku v ruce s rytmem střihu obrazu, a to ne naprosto přesně synchronně, což by mohlo vyvolat nežádoucí pozornost diváků, ale spíše jej jakoby opisuje, což je nejpatrnější v *Úvodu*. Trochu těžkopádný molový motiv v úzkém spojení s tempem střihu obrazu v divákovi může vyvolat pocit směřování k určitému cíli, lehce naznačený determinismus.

Jednotlivé části skladby pak jasně ohraničují dramaturgické segmenty filmu, téměř stejně, jak jsem je popsal výše. Vždy, když začíná další pasáž, začíná také nová část skladby, nikdy ale ne (pro diváka navyklého na evropský hudební směr) hrubě, pokaždé tato změna vychází z přirozeného vývoje, který my již podvědomě očekáváme. Emocionální náboj všech jednotlivých hudebních částí pak také, v rámci logiky děje filmu a zažitých evropských hudebních postupů, odpovídá jejich souputníkům v obraze. Když například začne část *Snu*, hlavní motiv se stane lyričtější, rozevlátým, poté, co se z něj pak muž probudí a začne pasáž *Návratu*, slyšíme v hudbě rozvernější část bez výraznějšího motivu, která na sebe tolik nepoutá pozornost a naznačuje spíše všednost, než drama.

Některé předěly jsou pak ještě podtrženy výrazným tónem, jako například přesný moment mužova probuzení, což nás přivádí k tématu puntuace, které je zde využíváno v plné míře. Pomocí hudby jsou některé místa ve filmu zvýrazněny, a to jasnou, kratší, či delší pasáží. Například v momentě, kdy si muž sundává v *Gradaci* brýle, začne se spolu s pohybem zvedat mohutné crescendo, což pak této akci přidává na důležitosti, která byla obrazem samotným předtím pouze naznačena. Ale nemusí to být vždy nějaký konkrétní synchronní pohyb. Když se na sebe obě postavy, těsně předtím než mladík skočí pod vlak, podívají, na jejich pohled dá hudba důraz, a to podobným způsobem jako předtím při mužově sundání brýlí, jen s tím rozdílem, že tentokrát se naplno hrající motiv nepojí k nějakému pohybu v obraze, ale spíše k celkové „náladě“ scény, přičemž ovšem zvýrazňuje konkrétní moment jejich pohledu a dodává mu tím o to více emoce. Toto je jasným příkladem přidané hodnoty, jež může zvuk ve spojení s obrazem mít. Aby mohli podobné, ať už přímo či nepřímo synchronní, momenty puntuace fungovat, musí být hudební vývoj sám o sobě dostatečně dynamický.

Zajímavé také je časové umístění takzvaného hudebního vrcholu skladby, který nám výrazně ovlivňuje místo, kde byl potenciální dramaturgický vrchol filmu bez přidání zvukové složky. Ten se zdá být v případě verze Q na záběru vzdáleného příjíždějícího vlaku, kdy má hudba mohutné a dlouho trvající forte na celý hlavní motiv, již několikrát předtím exponovaný. Vše co pak následuje se díky tomu zdá být jakýmsi výstupem tohoto příjezdu. Jsou zde sice ještě dva důrazy (na pohled postav na sebe navzájem a pak na skok do kolejiště), oba ovšem působí jako vyústěním již předdefinovaného, a to samé pak platí i o posledním záběru v *Katarzi*, kde slyšíme jen tišší dohru hranou pizzicatem na strunné nástroje. Tímto způsobem je tedy emocionální a dramatický vrchol celé skladby ovlivněn a posunut.

Za zmínku pak ještě stojí akord, který zazní ke konci posledního záběru, a kterým je hudba zakončena. Je totiž netónický, a pro posluchače, kteří jsou zvyklí na evropskou hudbu, tím působí otevřeně a nevyřčeně, což se pak promítne i do filmu samotného.

W- Zde se autor, oproti předchozí verzi, rozhodl použít vlastně všechny zvukové kategorie kromě hudby, i když, mluvené slovo relativně střídavě. Především to tedy stojí na ruších, a to těch, vycházejících z diegeze filmu.

Syncpoints:

- Většina pohybů a akcí v obraze má ve zvukové stopě k sobě synchronní a (do určité míry) realisticky znějící ruch
- Všechny vlaky viděné v obraze mají jasný a čitelný „obtisk“ ve zvukové stopě
- *Titulek* – Zapípání upozornění
- Konec *Snu* – Když muž ve snu padá pod koleje, tak slyšíme výrazné zasyčení
- Smrt mladíka – Opět stejné zasyčení jako předtím
- Nástup závěrečných titulků – Opět zapípání, jako na začátku, a hlášení z vagonu metra
- Konec závěrečných titulků – Slyšíme, jak se zavřou dveře vlaku metra

V tomto případě působí celá zvuková stopa velmi nestylizovaně, civilně, protože se skládá převážně z reálně znějících a (slyšitelně) nezkraslených zvuků. Díky tomu se také na povrch tolik nedere emoční náboj, ke kterému má tento krátký příběh blízko.

Přesto se nedá říct, že by zde byla zvuková stopa pouze co nejpřesnějším napodobením teoretické reality tohoto filmového světa. Na téměř všech ruších je evidentní jejich postsynchronní původ (lehce nesynchronní, často výraznější, než by ve skutečnosti pravděpodobně zněly), což se dá samo o sobě brát jako stylizace. Herecká akce je tu díky tomu velmi výrazná a poutá na sebe pozornost, protože se k ní pomocí zvukového detailu dostáváme subjektivně blíž. Není to ovšem úplně pravidlo pro veškeré akce v obraze, úroveň tohoto zvýraznění záleží především na intenzitě a poměru daného zvuku vůči ostatním v pozadí a v jejich blízkosti na časové ose filmu. Můžeme tedy například porovnat velmi detailně a silně působící zvuk balícího papíru v Úvodu (přestože je vázán pouze na kroky mladíka téměř ke konci *Gradace*, kterých bychom si nemuseli ani všimnout. V případě verze Q jsou takto zvýrazněny akce a předměty, na které již poukazuje kamera a střihová skladba (květiny a dárek v papíru, sundání brýlí), takže zde přidaná hodnota zvuku není tak velká.

Zvukové atmosféry také vycházejí z diegeze filmu, mají tedy v první řadě dodatečně informativní funkci (slyšíme vlaky jak odjíždí, přijíždí, zpomalují a zrychlují). Navíc také oddělují jednotlivé dramaturgické pasáže filmu, i když ne moc výrazně, a také ne vždy. Vlastně jediná

sekvence, na které se to dá opravdu rozpoznat, je *Sen*. Na jeho začátku se hučení jedoucího vlaku z části předchozí nenápadně vymění za jeho statický bzukot (takový, který můžeme slyšet, když vlak stojí ve stanici), které působí daleko méně hlučně, a má zároveň subjektivně větší náchylnost k našemu vnímání skrz čistý poslech, tedy je daleko podobnější hudbě. Tento přechod je však nenápadný a více pozvolný, než by naznačoval vývoj v obraze, takže se nám zas až tolik s předělem obou sekvencí nespojí a naopak je vlastně daleko více překlenu než rozdělí. Má to pak ten efekt, že se znejasní moment, kdy sen nastává (i když muže vidíme v předchozím záběru usínat) a obě části se nám zdají být daleko více součástí toho samého světa. Konec *Snu* je naopak jednoznačný. V momentě, kdy muž padá ze záběru do kolejiště uslyšíme výrazné zasyčení (ke kterému se ještě vrátím) a v následujícím záběru se navrací dunění a hukot jízdy vlaku, které přehluší předchozí slabší bzučení. V tomto případě jde zvuk s vývojem, předznamenáním v obraze, daleko blíže a obě sekvence pomůže dramaturgicky oddělit. V průběhu *snu* je tedy zvuková atmosféra, oproti části předchozí i následující, redukována, čehož je zde využito k nenápadnému zvýraznění ruchů. Na pozadí stabilního bzučení vystupují akce jako sundání brýlí nebo kabát lehce vlající ve větru mnohem více do popředí. V kombinaci se zpomalenými záběry pak tyto přehnané zvukové detaily alespoň trochu naznačují pokřivení reality, ve které se v tento konkrétní moment ve filmu nacházíme, a díky tomu i sen. V následujících částech pak tyto zvukové detaily nejsou tak výrazné (nebo v některých případech nejsou vůbec), protože je „přehluší“ konstantní hukot jízdy vlaků. Ten pak striktně odpovídá jejich diegetickým odjezdům a příjezdům, ale ignoruje celou (především tedy emocionální) gradaci až do bodu mladíkova skoku pod koleje. Spolu s tím, že ve zvukové stopě nedochází k žádnému jinému dynamickému posunu (vše se zdá znít velmi stejně), to vytváří pocit téměř až odtažitosti. Struktura filmu nás již nevede k takzvaně subjektivnímu vnímání situace skrz postavy. Mírní se tím tedy efekt napětí, který byl obsažen již v obraze samotném, zvuk tu (i když odpovídá fyzické realitě filmového světa) svým vyzněním míří na opačnou stranu a vše drží „při zemi“.

Pak jsou zde ruchy, které nějakým způsobem punktuují (zvýrazňují) některé pasáže a místy i ovlivňují děj. Sice jen nepatrně, přesto však vytvářejí nové souvislosti, které předtím v obraze nebyly obsažené. V *Gradaci* je například moment, kde zblízka vidíme mladíka, jak sedí, pak zvedne hlavu a všimne si muže. Ve verzi W jsou těsně předtím detailně slyšet mužovy kroky, což pak v následujícím záběru vytváří dojem, že je mladík uslyšel a kvůli tomu zvedl pohled. Velmi záhy pak, chvilku předtím, než se mladík vrhne do kolejiště, nastává situace podobná. Vlak totiž zahouká, což nám do světa filmu náhle přivede nějakého řidiče, co si všiml dvou lidí stojících za výstražným pásem. Zároveň však slouží i k punktuaci, a přeci jen mírnému zdramatizování tohoto momentu. Na

jiném místě jsou zas ruchy, které také punktuují určité momenty, ale nejsou však součástí diegeze filmu, i když by v ní mohli mít původ. Myslím tím již zmiňované zasyčení na konci snu, které se pak objeví ještě jednou, a to v závěru, když mladík skočí pod kola vlaku. Tím se obě místa, evidentně naznačující smrt, spojí dohromady. Samotný tento zvuk je velmi výrazný a způsob, jakým je zde použit vlastně v obou případech nabourává plynutí zvuků předtím. Dal by se zařadit k elementům působícím externí logikou, ruší přirozený vývoj zvukové stopy. Ten samý zvuk ve filmu slyšíme ještě potřetí, v části *Návratu do reality*, zde však na sebe neupozorňuje, neboť není tak intenzivní a je součástí diegeze, spojíme si jej s odjezdem vlaku, který vidíme.

Velmi specifická záležitost je pak použité mluvené slovo, hlášení metra (ve spojení s příslušným pípnutím). Již v *Titulku* se tento zvuk (synchronně s textem) objeví, ale zde zatím jen jako zapípání, není úplně jasné, zda se jedná o zvuk diegetický, či nikoliv. V průběhu filmu se pak dál vyvíjí, a uslyšíme je celkem třikrát. Podruhé je v plném znění a dozvídáme se z něj informaci o příští stanici: Moskevská. Je to v části *Návratu do reality*, když muž vystupuje z vlaku. I když se zde evidentně jedná o reálný zvuk, jeho hlasitostní nepoměr vůči ostatním zvukům v této pasáži z něj vytváří element, který neuplyne bez povšimnutí. Divák se tedy může mimoděk zamyslet nad jeho významem. Ve filmu není žádná jasná indicie odkazující na dobu, ve které se odehrává, pouze tato jedna věta související s komunistickou dobou v Praze. Což ale nemusí ještě znamenat, že se film v této době odehrává, pro diváka to může fungovat spíše jako zvukový odkaz s určitým významem. Zvláště přihlédneme-li k poslednímu místu, kde je použit, po skončení posledního záběru a po mladíkově smrti. Tentokrát však hlas řekne pouze jméno stanice a nic jiného. Zde tedy záleží již na naší vědomé interpretaci, co pro nás tento zvukový odkaz může znamenat. Mohla by to být předzvěst špatných událostí. Komunistická éra znamená pro mnoho lidí špatné období, takže to může být v tomto případě chápáno jako směřování k tragédii: „Příští stanice Moskevská.“ A moment, kdy už jsme ke ní dospěli: „Moskevská“ Nebo by to také mohl být sociální komentář. Tento typ přidané hodnoty pomocí zvuku však počítá s odhalením ze strany diváka a jeho vědomým zamyšlením se nad významem daného odkazu.

E – V tomto případě autor opět vycházel z diegetických zvuků filmu, ale zároveň je místy velmi stylizoval v souladu s dramaturgickým vývojem výsledného díla. Není zde použito mluvené slovo, ani hudba, v klasickém slova smyslu, i když některé ruchové části a kompozice fungují velmi podobně, a je pravděpodobné, že je divák bude vnímat již čistým poslechem.

Syncpoints:

- Synchronní realistické ruchy k některým akcím v obraze, ne však vždy
- *Titulek* – Start zvukové stopy
- *Úvod* – Výrazná změna zvukového pozadí přesně na střih obrazu
- Přechod na *Sen* a ze *Snu* – Pomocí nespécifického ruchu sahajícího pravděpodobně mimo diegezi
- *Návrat do reality* – V momentě záběru na odjíždějící metro, kterým muž přijel, opět ostrá změna zvukového toku přesně na střih obrazu
- Smrt mladíka – Výrazné zasvištění, vrchol předchozí gradace

Zde jsou jednotlivé části filmu jasně odděleny pomocí zvukové dramaturgie, dynamických změn, celkové struktury kompozice a vysoké míry stylizace. Důležitým prvkem, který v tom hraje velkou roli, jsou zvuky vlaku. Ty se především neustále mění v závislosti na dané části filmu, ději a kýženému dramatickému efektu. Jedním ze způsobů proměny je znekonkrétnění, tedy postupná evoluce zřetelného zvuku, který se nám pojí s vlaky v obraze, na nejasné hučení, které sice stále odkazuje na svůj původ, ale zároveň razantně mění perspektivu, ze které my, jako diváci, film sledujeme. Vlaky se tak pro nás stanou vzdálenou skutečností, někde na okraji vědomí a můžeme se tím víc soustředit na emoci vyzařující v daných momentech z plátna. Zároveň můžeme toto hučení vnímat podobným způsobem, jakým bychom vnímali hudbu, tedy čistým poslechem, kdy nás již nezajímá původ daného zvuku, ale jeho samotné znění. To vše však díky tomu, že tyto proměny jdou ruku v ruce s vývojem děje a obrazového sledu na plátně. Již při úvodním titulku jsou tyto proměny naznačeny, když v momentě, kdy se objeví, zvuková stopa začne nejprve nejasným, ale pozvolna stále konkrétnějším hučením, které je nakonec potvrzeno (a vlastně předtím samotným titulkem naznačeno) i obrazem: Ano, děj začíná v jedoucím vagonu metra. Podobný princip se pak ve filmu opakuje několikrát, a to často v daleko větší míře. Již ke konci Úvodu, v momentě kdy muž začíná usínat, se zvuky vlaku zaobalí, rozostří. Přidá se k nim jemný cinkot, který se nám díky synkresi pojí se za oknem ubíhajícími bílými sloupky, a celý zvukový proud nás nenápadně a v souladu s vývojem v obraze připraví na nástup *Snu*. Moment probuzení se ze *sna* je trochu rychlejší,

což je opět v souladu s vývojem děje, ale v zásadě funguje na stejném principu, jen obráceně. V částech *Návratu do reality* a *Gradaci* je pak tento efekt využit v maximální míře. Již v momentě, když vidíme muže, jak vychází z vlaku, slyšíme nenápadné bzučení motoru metra. Tento konkrétní zvuk se neváže na žádnou specifickou akci v obraze, přesto se dá chápat v rámci diegeze filmu. Jeho charakteristika, pocit směřování dolů a zpomalení, nám ovšem předurčí další vývoj ve zvukové stopě. Při přechodu na *Gradaci* pak metro (které tentokrát i vidíme) odjede, a s ním vlastně zmizí většina ostatních zvuků. Záhy se začne přibližovat onen „osudový“ vlak, který však zní velmi odlišně. Začíná pouze jako temné hučení a teprve postupně (a tento vývoj není nijak krátký) se konkretizuje, až teprve v části *Katarze* zní realisticky, (jako by se hlavní postava probrala z nějakého snu). To vše si však divák takto do detailu neuvědomuje. Ne že by považoval zvuk, který slyší, za co nepřesněji odpovídající realitě, ale v rámci celkové stylizace, jaká je již z předchozích částí nastavena, jej bere jako součást tohoto filmového světa. Zároveň však tento pomalý, dynamický vývoj (téměř z úplného ticha) vytváří určité napětí. Jako by se vlak blížil stále blíž a blíž a prodlužoval tak plynutí času do napjatého extrému, který tedy končí spadnutím mladíka pod koleje, což je ve zvuku také akcentováno, a teprve pak se vše, včetně času, vrátí do normálu. Charakter tohoto zvuku kýženému výsledku napomáhá: Temné a nekonkrétní přibližující se hučení signalizuje, protože nedokážeme přesně rozeznat zdroj zvuku, nebezpečí.

Rozdíly v jednotlivých částech filmu také pomáhá budovat práce se zvukovými atmosférami. Ihned z kraje je v tomto nejvýraznější pasáž *Snu*, kde nejen že slyšíme pouze zvukové pozadí bez jakýchkoliv jiných elementů, včetně ruchů akce v obraze, ale samotná atmosféra je zde naprosto odlišná od té v části *Úvodu*. Oproti ní je zastřená, daleko tišší a všechny záběry pasáže spojuje dohromady do jednodušší celku. V *Úvodu* funguje opačně. Nejen že je daleko hlasitější (a v tomto případě subjektivně realističtější), ale místy zde střih zvuku přesně mimikuje střih obrazu. Na každý jednotlivý záběr je použit lehce jiný zvukový úsek jízdy, což je mírně odděluje, ale ne tak, aby působily jako z úplně jiných časových rovin a míst, spíše jen podporuje pocit současnosti. Tím, že záběry záměrně úplně nespojí (což je mimochodem velmi často používaný zvukový postup), určuje každým okamžikem naše uvědomování, že se ve filmu nacházíme v realitě. Není úplně jednoduché definovat, proč se tak děje, ale je možné, že to je výsledek zvyku ze sledování například dokumentární a televizní tvorby (která se nám snaží zprostředkovat skutečnost a ne fikci), kde se často stává, že má každý záběr lehce jiné zvukové pozadí. Nebo je to dané pouze tím, že každý záběr má svůj vlastní zvuk, a použité ve sledu za sebou zdají se tak být záběry stoprocentně následné. Kdyby byly spojené jednodušším zvukem, je tato následnost diskutabilní a některé akce na různých záběrech by mohly působit souběžně. Stejný princip je pak použit ještě jednou, a to v *Návratu do reality*, za stejným účelem: Opět akcentovat pocit skutečnosti a současnosti.

Dalším zajímavým bodem je častá výrazná absence synchronního ruchu. A tento efekt opět podléhá již dané struktuře jednotlivých dramaturgických částí filmu a pomáhá je ještě více definovat. Pro jednoduché znázornění co tímto pojmem myslím: V obraze vidíme detailní záběr na nohy v pevných pánských botách dělající krok na kamenné dlaždici, ale jejich charakteristické došlápnutí neslyšíme. Ve verzi E je tento efekt využíván celkem často a to v momentech, které se díky tomu (ale i jiným postupům) jeví jako stylizované, až nereálné. Nejde ovšem tvrdit, že stejným způsobem bude absence synchronního ruchu fungovat pokaždé, co nepřičítáme příslušný ruch k akci v záběru. Zde záleží především na kontextu. Pokud nás předchází a následující tok zvukové stopy ubezpečí v tom, že svět filmu obsahuje také své adekvátní ruchy, pak je jejich absence vnímána jako docela drastická změna. Musí však být dostatečně jasná, aby si ji divák neinterpretoval jako chybu, a musí také mít své opodstatnění. Zde se nám objevuje poprvé v části *Snu*. Mohli bychom sice namítnout, že v předchozí sekvenci některé ruchy také chybí (například šustot balícího papíru), ale to je zde chápáno v rámci diegeze tak, že tyto detailnější zvuky přehluší samotná jízda vlaku. Ve *Snu* tedy neslyšíme zvuky spojené s akcí (jako jsou kroky, šustění balícího papíru), takže tuto pasáž vnímáme tím více jako nereálnou, extrémně subjektivní. V momentě *Návratu do reality*, kdy ty samé zvuky již slyšíme, se nám pak potvrdí zvláštnost předchozí pasáže. V *Gradaci* se objeví ten stejný efekt, jen je pozvolný. Reálné ruchy začínají v jeden moment postupně ustupovat, až zmizí docela. Je velmi přirozené, že toto tlumení nastává v momentě, kdy vidíme herce v širším záběru, takže nemůžeme ještě určit, zda se jedná o stylizaci nebo pouze potvrzení relativní vzdálenosti diváka od postav (postava je vzdálena, takže její kroky slyšíme tišší). Teprve v následujícím detailním záběru na hereckou akci se potvrdí směřování zvukové stopy směrem k již předtím představené stylizaci. Záběry zde zároveň přímo odkazují k části *Snu*, což tedy stejný typ stylizace jen podpoří.

V průběhu filmu si pak můžeme ještě všimnout specifických zvukových efektů, které vycházejí z vývoje zvukové stopy, ale samy o sobě jsou vlastně nereálné, nekonkrétní, takže si je divák nemůže spojit s žádnou existující fyzickou věcí, a tím mohou působit přímo (podobně jako hudba) svojí strukturou. Mám tím na mysli charakteristické svistoty a hučení, které jsou zde využity k punktuování některých momentů, jako například přechodů do *Snu* a z něj. Zde slouží především k oddělení obou pasáží, ale také vyvolávají (v začátku *Návratu do reality*) svým charakterem pocit probuzení. Ke konci *Gradace*, kdy se již blíží „osudové“ metro, se objeví hned dvakrát. Poprvé uslyšíme jemnější hluboké zahučení, které punktuje pohled obou postav na přijíždějící vlak, a zároveň nás již lehce připraví na samotný vrchol filmu. Ten pak nastává, když se mladík vrhne do kolejí, a my ve zvuku slyšíme velmi výrazné zabzučení, které nejenže tuto akci příslušně

podtrhne, ale také se nám spojí se samotným pohybem a překlene oba záběry, takže zde obrazový sled a střih působí (vzhledem k zjevnému využití střihu k zamaskování skutečnosti, že se mladík pod kola doopravdy nevrhl) daleko věrohodněji.

Tato verze je velmi soustředěná na způsob, jakým chce interagovat s obrazem, takže je trochu nepřírozené jednotlivé její součásti takto oddělit a analyzovat zvlášť. Celkově je v každé části filmu jasné, co zde zvuk, jako celek, dramaturgicky dělá, takže veškeré drobnosti, kterými jsem se na předchozích řádcích zabýval se velmi dobře a přirozeně doplňují, díky čemuž tato verze také působí hodně dynamicky.

R – Tato verze je svým přístupem velmi podobná verzi E. Objevují se v ní ruchy a mluvené slovo (to však pouze jako hlášení z metra na pozadí). Stěžejním elementem je zde zvuk vlaku, přes který (díky práci s jeho rozličnou dynamikou) je tvořena zvuková dramaturgie.

Sync points:

- Synchronní ruchy pro většinu viditelných akcí (kroky, papír, položení tašky na zem...)
- Začátek *Úvodu* – Zesílení zvuku vlaku přesně na první okamžik záběru
- Nástup *Snu* – Postupné ztišení a znekonkrétnění zvuku vlaku před nástupem *snu*
- Začátek *Návratu do reality* – Zvuk vlaku se opět zkonkretizuje
- Muž si sundává brýle v *Gradaci* – na tuto akci se ozve výrazný ale nekonkrétní zvuk vlaku, který může připomínat např. vzdálený hlas
- Pohled mladíka i muže na příjezd vlaku ke konci *Gradace* – V tento moment se ozve zatroubení
- Smrt mladíka – teprve v tento moment se vlak ozve nejhlasitěji, perspektivně nejbližší

Stejně jako ve verzi předchozí je zde celý koncept postaven na zvucích (většinou ruších) vycházejících z diegeze filmu, ale postupně měněných v závislosti na vývoji děje. Jak jsem již napsal, nejdůležitějšími elementy jsou zde zvuky vlaků, které v průběhu celého filmu téměř neustanou. Jejich evoluce pak také odděluje jednotlivé sekvence.

V části *Úvodu* je zajímavé sledovat, jak postupné zrychlování vlaku (ovšem pouze ve zvuku) spolu se záběry na nejistý výraz v mužově obličejí, vytváří napětí, které je však nasměrováno jinam, než divák z naznačeného vývoje zvuku očekává, když postupně přejdeme do pasáže *Snu*. Toto je jemným příkladem divergence, tedy nepotvrzením předem nastíněné evoluce ve zvukové stopě.

Pasáž *Snu* je tentokrát daleko více propojena s těmi okolo ní, protože v ní stále zní ta samá jízda vlaku, jen v daleko menší intenzitě a změněna, znekonkrétněna. Toto pak může vytvářet celkem zajímavou podvědomou interpretaci, kdy si daleko více uvědomujeme, že sen se v mužově hlavě odehrává na pozadí stále jedoucího vlaku. Podobný postup pak můžeme sledovat v *Gradaci*, kdy se zvuky odjíždějícího, a pak i toho přijíždějícího, vlaku opět postupně znejasní, rozmazají, a to až do momentu mladíkovi smrti. To (a pak ještě i jiné postupy) nám obě pasáže jednoduše dramaturgicky propojí.

Ruchy jednotlivých akcí v obraze jsou zde použity téměř vždy, ale jejich intenzita (lépe řečeno naše vnímání jejich intenzity) se výrazně liší v závislosti na části, ve které se ve filmu nacházíme. Ve *Snu* je vnímáme zřetelněji a detailněji, protože je zde zvukové pozadí a hukot vlaku daleko více utlumené, než v předchozí sekvenci (a tato pasáž je tímto i trošku podobná verzi W). Naopak v *Návratu do reality* vystupují do popředí pouze v závislosti na teoreticky reálné akustické situaci v daném prostředí, tedy alespoň tak, jak se nám tato situace reálná zdá. Tyto dva „protipóly“ se pak střídají a dramaticky pomáhají propojit sobě podobné části, jako je např. *Sen* a *Gradaci* (kde se tyto dva módy vlastně prolnou).

Dalším zajímavým momentem je velmi specifický zvuk blížícího se vlaku, který je použit na moment, kdy si muž sundává brýle v *Gradaci*. Je totiž velmi nekonkrétní, a zprvu může připomínat spíše vzdálené hlasy, teprve později se ukáže jeho pravý zdroj. Takový moment můžeme nazvat odakuzmatizováním, tedy upřesněním původu předem neidentifikovaného zvuku. Zároveň, umístění tohoto zvuku nám akci sundávání brýlí punktuje, a protože zprvu působí tak nejednoznačně a (především svojí barvou) tajemně, tak nám v průběhu sekvence přidává do filmu notnou dávku napětí. Můžeme si také všimnout, že velmi podobný zvuk je již použit u té samé akce ve *Snu*, jen ne tak evidentně, což nám obě pasáže opět spojuje.

Nakonec ještě stojí za zmínku bzučení vlaku na stanici, se kterým film končí. Ono to vlastně není až tak bzučení, jako tón, visící otevřeně nad posledním záběrem a titulky, a tím, podobně jako ve verzi Q, celý konec staví do poměrně neuzavřené a zneklidňující perspektivy.

T – Tato verze se trochu vymyká postupům použitým v ostatních. Jejím stěžejním motivem je vlastně zvukový odkaz na již existující dílo. V interakci, která z tohoto spojení vyplývá, se nám pak objeví nové vyznění celého filmu. Zde jsou použity všechny definované zvukové kategorie.

Syncpoints:

- Reálné synchronní ruchy k akci v obraze, ale ne vždy
- Přejít na sen – slyšíme lehký náznak zvuku vlaku
- Konec *Snu* – nedořečené slovo předchozího voiceoveru, relativně hrubě ustřižené
- Konec *Návratu do reality* – na střih vlaku, jak mizí ze záběru je i slyšitelný střih zvukového pozadí
- Sundání brýlí v *Gradaci* – opět začne voiceover a hudba
- Mladík zvedne hlavu – těsně před touto akcí náhle přestane voiceover a ozve se vzdálené zadunění
- Mladík přichází ke kolejím – zazní tón upozornění ze stanice metra
- Mladíkova smrt – V tento moment vlak zatroubí a zároveň se ozve zvláštní neidentifikovaný výkřik, či výstřel

Hlavní zvukovou záležitostí je zde dialog, lépe řečeno voiceover, který je však, spolu se svou průvodní hudbou, vyňat z již existujícího filmu *Kristián*, a jeho sdělení nám přináší do filmu nový význam. Jedná se tedy o zcela zásadní přidanou hodnotu. V krátkém úseku, který je z původního filmu vzat, slyšíme mužský hlas, nejprve jak lehce svádí neznámý ženský, a pak pomalu avizuje, že odejde. V našem filmu jsou části z tohoto dialogu použity jako voiceover celkem ve dvou sekvencích. První začne spolu s filmem a skončí teprve až v posledním záběru *Snu*, a to velmi ostře. Takto hrubý zvukový střih nás lehce vyhodí z rovnováhy, je to takové procitnutí. Což se ale ve výsledku váže na probuzení hlavní postavy. Toto může být zajímavým příkladem externí logiky, kdy je zavedený zvukový tok náhle přerušen nějakou výraznou akcí, a tím na diváka působí lehce znervózňujícím dojmem. Tento postup je pak ve verzi T použit ještě jednou, a to v momentě, když mladíka srazí vlak (ale k tomu se ještě vrátím). Dalším efektem, který voiceover v této první pasáži má, je spojení tří částí, *Titulku*, *Úvodu* a *Snu*, téměř dohromady. V celém tomto úseku pak může být divákem různě interpretován. Velmi nabízejícím se vysvětlením je, že slyšený rozhovor se odehrává subjektivně v mužově hlavě. Zde se však může náš pohled rozcházet v závislosti na tom, zda původní film *Kristián* známe. Pokud ano, můžeme sekvenci chápat tak, že si muž jednoduše na tento starý film vzpomíná. Pokud ne, budeme si pravděpodobně myslet, že se spíše jedná o jeho

historii. V obou případech to však (díky obrazu) vypadá, že jsou pro něj tyto vzpomínky plny sentimentu. Na nás, jako diváka, však může tento sentiment mít až ironizující vliv. Lyrický dialog spolu s poetickou hudbou v rámci starého filmu (což může i neznalý divák vyčíst z kvality zvuku a způsobu mluvy) se jeví trochu jako hořký komentář k obrazu na plátně. Zvláště, uvážíme-li, že hlavním tématem našeho filmu je smrt, a mužský hlas říká věty jako: „Ne, já odejdu.“ A poté ikonické: „Zavřete oči, odcházím.“ Může toto spojení vyvolat lehký úsměv. To samé pak možná i dvojnásob platí pro závěr, kde slyšíme píseň Jen pro ten dnešní den. Podruhé se voiceover objeví (pouze krátce) v *Gradaci* a vlastně naváže na místo, kde na konci snu skončil. Zároveň nám opět obě pasáže dramaturgicky spojí. Svým začátkem a koncem také punktuje určitá místa. Nejprve mužovo sundání brýlí (moment kdy začne), poté mladíkovo vzhlednutí od země (moment kdy končí), které ovšem lehce předznamená a může se jevit jako důvod, proč si muže všiml. Jakoby tedy i on slyšel hlas a hudbu hrající někde mimo reálný svět.

V této verzi jsou použity i reálné ruchy herecké akce, ne však vždy úplně konzistentně. Někdy pohyby (jako například mužovy kroky) zvuk vydávají, jindy nikoliv, a to bez zjevného dramaturgického záměru. Není to ovšem tak markantní, aby nás to nějak z filmu vytrhlo. Zajímavá ale je jejich absence v *Úvodu* a naopak jejich přítomnost ve *Snu*, což ovšem dramaturgicky smysl dává.

Zvuky vlaků zde také hrají svoji roli a často působí i velmi stylizovaně. Například přechod z *Úvodu* na *Sen* je zde vytvořen pomocí náznaku jízdy, která však jinak byla v Úvodní pasáži nepřítomna. V momentě, kdy *Sen* nastane, změní se i tón voiceoveru a získá lehkou „snovou“ reverberaci. Celkově tedy zvuk tyto pasáže spíše spojuje, než rozděluje, ale v těchto detailech přeci jen mezi nimi nechává mírný rozdíl. Jiné ruchy pak punktuují určité momenty v příběhu. Například těsně předtím, než mladík v *Gradaci* zvedne svoji hlavu, skončí voiceover a ihned potom je slyšet zvláštní hučivý zvuk, který tento moment ještě více podtrhne. Pak si lze ještě všimnout výstražného tónu stanice metra, když mladík přistupuje pomalu k muži, zatroubení vlaku těsně předtím než dojede do stanice, a hlavně výrazného výkřiku či výstřelu, který punktuje moment mladíkova vrhnutí se na koleje. Ten je však tak náhlý a hlasitý, že nás lehce „vyhodí“ z diegeze filmu. Pak jsou zde ještě hlasy, ženský smích, které vystupují ze zvukové atmosféry v pasáži *Návratu do reality*. V kontextu záběrů vlastně působí také docela ironicky.

Původní verze - Abych mohl přirovnat všechny verze k nějakému základu a teoretickému záměru, který původní autoři při tvorbě zvuku v tomto filmu mohli mít, rozhodl jsem se napsat také pár řádku k původní verzi. Ta je postavena především na prolínání diegetických ruchů, které se pak v průběhu výrazně stylizují, a nediegetické hudby. A to tak, že hranice mezi oběma elementy je velmi nejasná. Ve filmu je ještě použito i mluvené slovo.

Syncpoints:

- Nástup *Snu* – Náhlé přerušení zvukového toku a výrazné, prudké zasvištění.
- Těsně před zmizením muže ze záběru na konci *Snu* – Slyšíme hudební tón podobný houkání
- Konec *Snu* a mužovo probuzení – Opět přerušení zvukového toku a zároveň nový hudební tón
- Mužova chůze po nástupišti v *Návratu do reality* – Při přechodu na tento záběr, výrazný střih zvukové atmosféry spolu s obrazem
- Muž si sundává brýle v *Gradaci* – Začne hrát nový basový tón
- Mladík zvedne hlavu v *Gradaci* – Těsně předtím začne znít upozornění ze stanice metra
- Mladíkova smrt – V momentě, kdy „osudový“ vlak vjíždí na stanici, začne hudební crescendo, které vyvrcholí až momentem mladíkovo smrti

V této verzi nejsou použity žádné slyšitelné ruchy herecké akce (čehož si člověk ani nevšimne, protože v rámci teoretické logiky prostředí filmu by mohly být přehlušeny okolními ruchy), ale je zde mnoho různorodých zvuků z prostředí, ve kterém se film odehrává, jako jsou vlaky a hlasy lidí ze stanice a vagonu metra. Tyto ruchy odpovídají dění v obraze, jsou však dále stylizovány a měněny v závislosti na vývoji příběhu. A opět zde oddělují jednotlivé pasáže, podobným způsobem, jako například ve verzi E. Zde je však použita i externí logika. V momentě přechodu do *Snu*, což je asi nejvýrazněji „jiná“ část v celém filmu, se zvukový tok náhle přeruší a střih v obraze je akcentován lehkým, přesto dosti výrazným zabzučením, což pro diváka znamená znejistňující prvek, který je však záhy vysvětlen naším přesunutím do jiné roviny diegeze filmu. Podobně funguje i přechod ze *Snu*, jen trochu jemněji. Dalším důležitým bodem je hlášení ze stanice metra. Tentokrát však v jasném kontextu k ději: Muž zajde za bezpečnostní pás, tudíž jej oznámení napomene. Zároveň však punktuje mladíkovo vzhlednutí ze země, a tím se vlastně stává i jeho motivací.

Velmi minimalistická nediegetická hudba pak zde přímo vychází ze zvuků vlaků a prostředí obecně. Skládá se především z jednoduchých, ale harmonicky plných tónů. Punktuuje určité momenty a zároveň přidává velkou dávku emoce, a to i přesto (nebo právě proto), že se objevuje střídavě a často nenápadně, téměř až neviditelně. Například při nástupu *Gradace* začne hrát táhlý basový tón, což ale pro nás může znamenat i příjezd dalšího vlaku mimo záběr, přitom již postupně začíná přidávat napětí. Když je pak „Osudový“ vlak téměř na naší stanici, zvuk jeho motoru postupně akceleruje, a do této akcelerace se na moment smrti přidá hudební zdvih, takže vrchol celého filmu působí na diváka silným dopadem. Na poslední záběr a titulky hudba ve zvukové stopě přebírá velení, ale její rozpoložení, kterým celý film završí, není lehké identifikovat. Nezdá se mi úplně otevřené, ale ani definitivně uzavřené. Je zde cítit lehká emoce, osudovost, nebo možná smutek. To je pak na každém, co konkrétního si na základě filmu do těchto posledních tónů promítne. Je to velmi subjektivní záležitost.

Posledním prvkem, o kterém se chci zmínit, jsou hlasy lidí, jako součástí zvukové atmosféry v některých pasážích. Ve filmu nikde nevidíme tváře lidí, kromě dvou hlavních protagonistů, ale v určitých částech je „cítíme“ okolo, díky přítomnosti celkem neutrálních hlasů ve zvukové složce. Ty jsou slyšet především v částech *Úvodu* a *Návratu do reality*, tedy těch které se svým významem nejbližší přibližují teoretické realitě tohoto příběhu. Tím tedy pomáhají tyto části oddělovat od okolních, ale zároveň nám navozují i pocit osamělosti hlavního hrdiny, který je sice obklopen lidmi (ve zvuku), ale přesto sám (v obraze).

2.4 Porovnání jednotlivých verzí

Nyní se pokusím najít mezi všemi verzemi styčné a rozdílné body.

Bylo zajímavé sledovat, jak se v některých detailech mnoho verzí navlas shodlo, a tím myslím naprosto konkrétní zvuky na stejných místech. Například synchronní zavření dveří metra v průběhu *Návratu do reality* není přítomno pouze ve verzi Q (kde se ale ani nevyskytují žádné jiné ruchy). Tyto drobnosti však nemají na pocit z filmu až tak velký dopad. Otázkou zůstává, zda se mezi všemi verzemi opakoval nějaký společný dramaturgický postup.

V první řadě je markantní, jak všechny verze respektovaly jednotlivé části, na které jsem podle obrazu film rozdělil, a měnily svoji strukturu v závislosti na nich. V některých případech naprosto evidentně (například naprosté ztišení celé zvukové stopy a zachování pouze neidentifikovatelného ambientního pozadí pro část *Snu* ve verzi E), v jiných to není zas až tak výrazné, přesto se alespoň trochu mění. Sekvencí, ve které se tato změna dala objevit nejčastěji, je jednoznačně *Sen*. Zde byl již z obrazu cítit přechod do jiné roviny vyprávění, jež se pak všichni tvůrci zvukových stop rozhodli více či méně respektovat. U jiných částí to však již pravidlem nebylo (například ve verzi T jsou zvukem dohromady spojeny části Titulku, Úvodu a částečně i *Snu*). U tohoto fenoménu si můžeme povšimnout, jak zvuk dokáže dobře rozdělovat a spojovat nejen místa, ale i různé rovny vyprávění.

Další záležitostí, která se v mnoha verzích objevila, je využití reálných zvuků a zvuků prostředí pro budování dramaturgie. V případě tohoto filmu bylo opravdu nasnadě začlenění ruchů vlaků, protože se jedná většinou o dynamické, harmonicky bohaté a lehce manipulovatelné zvuky, ze kterých se dají budovat ambientní plochy i stupňující se pasáže vyvolávající napětí. Míra využití těchto možností se v každé verzi opět trochu lišila. V některých byly využity pouze jako doplňující prvek, v jiných se staly stěžejním elementem, na kterém celá zvuková dramaturgie stojí. Někde se pak tyto zvuky měnily a stylizovaly do té míry, že se začaly pohybovat na pomezí nediegetického postavení vůči obrazu nebo z nich pak vycházely hudební prvky (nebo prvky hudbě podobné, viz verze E). Zde je vidět, jak vlastně velmi jednoduše mohou podobné zvuky ovlivnit dynamiku celého filmu, místa, kde jsou dány důrazy, a tvorbu napětí.

V jednotlivých analýzách jsem psal o puntuaci pomocí hudby, mluveného slova a ruchů a o místech kde se obraz se zvukem scházely v tzn. syncpointech. Zde se často objevovala stejná místa, ale s použitím jiného zvuku, nebo stejné zvuky, jen na trochu jiném místě. Nejzajímavějším případem pro mě bylo zahoukání vlaku. To se objevilo celkem ve třech verzích, vždy ke konci Gradace, ale pokaždé na trochu jiném místě, takže zvýraznilo jiný pohyb nebo část obrazu a pozměnilo tak temporytmus celé sekvence. Některé zvuky punktuující určité akce byly součástí diegeze filmu, jiné se pohybovaly na hraně, pár jich bylo zároveň nositelem informace (mluvené slovo) a některé byly čistě hudební. Častokrát se však stalo, že zdůraznily velmi podobně to samé místo (například sundání mužových brýlí) ať už vycházely z jakéhokoliv základu. V některých momentech se však podařilo pomocí těchto puntuací lehce změnit děj, nebo spíše jeho vyznění.

Také se mezi verzemi lišila dynamika a umístění celkového vrcholu díla. Ten byl sice většinou v momentě, kdy se mladík vrhá do kolejíště, ale v některých případech byl důraz dán na jiné místo nebo i na vícero míst.

Zajímavé bylo sledovat poměr využití externí vs. interní logiky. Ve většině případů proud zvuku plynul přirozeným tempem v souladu s obrazem, a diváckým očekáváním, ale občas se objevily i ostré přechody a výrazné zvuky narušující tento tok, a tím i naše rozpoležení.

Mluvené slovo se zde objevovalo většinou pouze okrajově (tedy až na verzi T, kde mělo téměř stěžejní postavení), ale přesto přinášelo téměř vždy momenty výrazné přidané hodnoty. A v některých případech bylo také použito v rámci zvukové atmosféry, jako další dramaturgický prvek, který se dá různě interpretovat.

Hudba, v klasickém slova smyslu, byla použita pouze ve třech verzích, a pokaždé jako nediegetický prvek přinášející emoci.

Pokud budeme jako výchozí bod brát původní verzi, zjistíme, že zde zvuk přispíval velmi soustředěně ke komplementaci událostí v obraze. Nepřidával do filmu příliš mnoho nových elementů, naopak se snažil svojí dramaturgií co nejlépe podpořit a prohloubit emoce obrazového základu, dodával filmu na realističnosti (reálné zvuky a průjezdy vlaků) a zásadně spoluvytvářel celou dramaturgickou strukturu. Tento postup můžeme označit za „dostředivou sílu“, tedy snahu o vhodné doplnění příběhu takovými zvukovými prostředky, které dále prohlubují náš pocit z díla, aniž by zásadně měnili jeho pointu. Podobně se pak snaží působit verze Q, E a R, každá však s různou intenzitou. Q velmi jednoduše, pomocí hudby, vyvolává emoce, ale zároveň je díky nepřítomnosti reálných zvuků od příběhu lehce odtažitá. R je původní verzi svojí dramaturgií podobná, ale nikdy nejde ve svém snažení tak daleko, takže působí o trochu slaběji. Nejbližší se dostává E, které svojí dynamikou a dramaturgií (také podobné původní verzi) minimálně dociluje dané úrovni. Naopak v případech W a T zvuk působí obráceně, tedy silami odstředivými. W svým civilním vyzněním emoce, již obsažené v obraze, vlastně potlačuje a zároveň poutá pozornost na zvláštní odkaz v hlášení metra. A T pracuje především se zvukovým odkazem, který ale celý příběh spíše ironizuje. Dá se tedy říct, že celkové rozpětí, ve kterém se svým vyzněním jednotlivé verze pohybovaly, je vůči tomu samému obrazu celkem široké.

3. Závěr

Z experimentu vyplývá, že zvuková složka může mít na výsledek zásadní dopad. A to nejen emocionální, ale v její moci je i lehce měnit děj a celkové vyznění filmu. Na druhou stranu se zdá, že obraz sám předurčuje jakousi přirozenou cestu, kterou se zvuk má vydat, chce-li jej co nejvíce posílit. V tom, jakým způsobem po ní zvukový tvůrce půjde, a jak dojde daleko, se může případ od případu velmi lišit.

Dle mého názoru neexistuje skutečně špatný „soundtrack“. Veškeré postupy se při tvorbě zvukové složky dají použít a vždy budou mít ve spojení s obrazem nějaký výsledek. To, jaký výsledek bude, by však mělo odpovídat záměrům tvůrců filmu. Čímž se pomalu dostáváme k malému problému, který tento experiment má. Tím, že jsem jednotlivé zvukaře požádal, aby na tomto filmu pracovali bez komunikace s ostatními tvůrci, nejčastěji s režisérem a střihačem, jsem jim vlastně odebral možnost konstruktivního dialogu a důležitého druhého pohledu na věc. Aby mohl být pokus „normálnímu“ způsobu tvorby zvukové složky pro film podobnější, muselo by se na něm podílet pět větších či menších tvůrčích týmů. Téměř všechny verze totiž působí ve svém snažení nedotaženě (ať už svojí nekonzistencí nebo nevyužitím svého potenciálu) a pouze jedna (verze E) se mi zdá dostatečně přesvědčivá a ucelená, podobně jako verze původní. To ovšem ještě neznamená, že každá verze neobsahovala nějaký zajímavý nápad, a o žádné se nedá tvrdit, že by film pokazila. Hranice pro tvorbu zvuku ve filmu se mohou zdát zdánlivě bezbřehé. Při tvůrčí spolupráci si je však (v ideálním případě) zúžíme tak, abychom v našem záměru vyrazili správným směrem.

S úctou,
Vojtěch Zavadil

4. Seznam použité literatury a zdrojů

- Michel Chion: Audio-Vision, Sound on Screen, Columbia University Press, 1994
- Ivo Bláha: Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, Nakladatelství AMU, druhé doplněné vydání, 2006
- Radim Lapčík: Mít uši k vidění, Druhy zvuku v audiovizuálním díle a způsoby jejich klasifikace a percepce, AMU, 2013
- Ján Výžinkár: Zvukový majster – Vznik a vývoj profese 1985, AMU, 1985

5. Příloha DVD

Zde jsou obsaženy všechny verze jako videosoubory.

Seznam souborů:

Q

W

E

R

T

Původní

Délka videa: 2' 57''

Formát obrazu: 16:9

Formát zvuku: Stereo

Poděkování

MgA. Jan Čeněk – Za původní povzbuzení, díky kterému jsem se do experimentu pustil, a za podporující vedení celé práce.

Ing. Ivo Špajl, MgA. Petr Šoltys, MgA. Marek Hart, Matěj Chrudina a BcA. Martin Kuhn – Za zúčastnění se experimentu a strávení mnoha hodin nad filmem, pod kterým se nomohli ani podepsat.