

ŘÍKÁ SE, ŽE ŽÁDNÁ KNIHA Z VÁS DOBRÉHO ZVUKAŘE NEUDĚLÁ.

Technicky vzato je to pravda. Stejně jako to platilo pro první díl zvuku pro nezvukaře, platí to i pro ten druhý. I když principy práce se zvukem jsou relativně jednoduché a v celé klasické audiovizí (tj. narativní, neinteraktivní, ne ve virtuální realitě) stejné, jejich konkrétní aplikace se v závislosti na médiu, účelu vyráběného audiovizuálního obsahu, žánru a rozpočtu mohou lišit opravdu hodně. Každý zvukař proto tyto principy potřebuje znát a umět je po svém převádět do praxe, stejně jako každý zvukař potřebuje mít dobrý sluch, analytické myšlení a talent pro tu práci. Dobrého profesionála ale dělá zejména zkušenost, schopnost plánovat a schopnost improvizovat, když plány nevyjdou – a to vše získá pouze praxí.

Tato kniha není psána pro zvukaře.

Tedy alespoň ne primárně. Primárním cílovým čtenářem jsou režiséři, scénáristé, střihači – zkrátka lidé, kteří by z podstaty své profese měli řešit dramaturgii jako celek. Tedy i tu zvukovou. Profesionálové, amatéři i studenti – každý, kdo není zvukař, tu může najít alespoň základní a zjednodušený pohled na možnosti zvukové dramaturgie.

To sice neznamená, že se tu nemohou něco přiučit i zvukaři, zejména ti začínající, ale přece jen – pro ně tu bude informací málo. Zvukař by totiž měl i chápat, *proč a jak* k některým jevům dochází, a tento text se až příliš často omezí na velmi zjednodušené konstatování, že k nim dochází.

První díl této knihy, který se věnoval vlastní tvorbě audiovizuálního díla, byl psaný formou příručky. U něj to bylo možné – audiovizuální tvorba v drtivé většině případů prochází podobnou časovou sousledností, od příprav přes vlastní natáčení až po studiovou práci, takzvanou postprodukcí. Výjimkou jsou snad jen playbacky, které ač se vyrábějí ve studiu, jsou samozřejmě vyráběny *před* vlastním natáčením.

Zvuková dramaturgie na druhou stranu nic takového jako časovou souslednost nezná. Prolíná se celou tvorbou filmu či videa, od psaní scénáře až po finální mix. Některé prvky jsou pevně zakotvené už ve scénáři, některé vzniknou náhodně při natáčení, mnoho z nich je dílem střihu obrazu a zvuku v postprodukcí a některé se objeví až v míchací hale. Všechny tyto prvky se ale ve výsledku složí do jediného komplexního

efektu bez ohledu na to, kdy vznikly. Proto chronologický formát příručky nemůže fungovat.

Kromě toho tvorba zvukové stránky audiovizuálního díla probíhá vždy velmi podobnými postupy: přípravy, natáčení, editace a mix. Nezáleží na tom, jestli vytváříte zvukovou koláž pro svůj neziskový podcast, nebo zvuk pro velkofilm za miliony dolarů. Jistě, s vyššími rozpočty přicházejí širší technické možnosti, ale princip je stále tentýž. Oproti tomu konkrétní obsah se může hodně lišit – v závislosti na žánru, na stylu, na médiu a způsobu prezentace nebo na zamýšleném efektu na diváka.

Namísto toho držíte v ruce... něco jako cvičebnici. Když není možné postupovat chronologicky, je třeba vysvětlovat logiku jednotlivých dramaturgických procesů a ukazovat ji na konkrétních případech. To znamená, že mnohem větší úlohu budou hrát mezioborové přesahy, citace různých teoretických publikací (což není zas tak těžké, v celém prvním díle je jediná citace odborného textu) i filmů a některé jevy budou ukazovány formou cvičení. Jak se říká, důvěřuj, ale prověřuj – a na vlastní uši si některé věci zkrátka ověříte nejlíp.

Cvičení nepřeskakujte, skutečně je vypracujte, je-li to ve vašich podmínkách alespoň trochu možné. Jsou dělena do čtyř obtížností, jako sjezdovky:

Zelená cvičení zvládne kdokoliv, i bez zkušeností a bez vybavení. Jsou určená k plně samostatnému vypracování.

Modrá cvičení vyžadují základní amatérské vybavení – alespoň fotoaparát s ručovým mikrofonem a software pro střih videa. Vypracujte je rovněž sami, ale zvukovou stránku můžete konzultovat se zvukařem.

Červená cvičení vyžadují separátní záznam i postprodukci zvuku a obrazu na poloprofesionální nebo alespoň školní úrovni. Pokud sami nestudujete zvuk, můžete si přizvat zvukaře na spolupráci.

Černá cvičení jsou nejnáročnější, vyžadují hlubší přemýšlení o audiovizuálních vztazích, poloprofesionální nebo profesionální vybavení a často i praktické zkušenosti. Jsou určena zejména pro sehrané štáby, které už mají něco odtočeno a zajímají je náročnější výzvy.

Snažte se vypracovat co nejvíce cvičení co nejsamostatněji. Kromě praktické ukázky nějakého jevu, který ve vztahu zvuku a obrazu nastává, si tak procvičíte i elementární filmově-řemeslné schopnosti. A to je velmi důležité – chcete-li být umělec, bez zvládnutí řemesla to nejde. Je-li umění vašim cílem, právě řemeslo je cestou, která k tomuto cíli vede.

Stejně jako první díl ani tento text se nesnaží poskytnout hluboký vhled do práce se zvukem. Klade si za cíl jen rozšířit vaši paletu tvůrčích postupů – a v ideálním případě také usnadnit komunikaci s „lidmi od zvuku“ a zvýšit efektivitu vaší tvorby. Při čtení proto mějte na paměti, že tento text předkládanou problematiku často hodně zjednodušuje.

A proč byste to měli vlastně číst, když vaším oborem není zvuk? Copak není možné prostě a jednoduše zadat úkol a nestarat se o to, jak bude splněn?

Inu...

Jistě. Ale abyste ten úkol vůbec mohli zadat, musíte vědět, co vlastně chcete. Jakého pocitu chcete dosáhnout, jak ho chcete dosáhnout... Prakticky všichni slavní režiséři, od Jacquese Tatiho v počátcích zvukového filmu po Christophera Nolana ve žhavé současnosti, od studiového magnáta George Lucase po nezávislé renegáty Jima Jarmusche a Stevena Soderbergha – ti všichni výrazně pracovali a pracují se zvukovou dramaturgií. Konkrétní realizaci pochopitelně nechávají na svých hlavních zvukařích – sound supervisorech –, ale vždy mají poměrně přesnou představu, jak by jejich film měl znít. A co je důležitější – proč by tak měl znít. Často s dramaturgickou úlohou zvuku počítají už ve scénáři, velmi často potřebám zvuku přizpůsobují natáčení a vždy obrazový střih.

I ten nejlepší zvukař, i ten nejslavnější sound supervisor totiž může pracovat pouze v podmínkách, jaké mu poskytnete.

Ještě než začneme: tento text bude dělený do tří větších oddílů s podkapitolami. Zvuková složka má totiž tři základní úkoly – vyprávět příběh, vykreslit prostředí a vyvolat emoci. A každý z těchto úkolů je naplňován jinak, byť obdobnými prostředky. V závislosti na tom, co je vaším primárním cílem, tak pro zvukové ztvárnění téže scény mohou platit různá pravidla, vycházející z různých jevů, ke kterým ve vztahu obrazu a zvuku dochází. V tvůrčí praxi bude jen na vás rozhodnout, který z těchto aspektů bude v konkrétním okamžiku hrát prim a který se bude muset spokojit s druhými houslemi.

Ale i naopak. V audiovizuální tvorbě je běžným jevem **naddeterminace** – tedy situace, kdy lze k témuž výsledku dojít z různých východisek a/nebo různými cestami. Při zpětných rozborech sice můžeme odhalovat audiovizuální vztahy a spekulovat o důvodech jejich vzniku, ale jak a proč vznikly doopravdy, to ví pouze autor sám.

V rámci zjednodušení budeme ke každému z těchto úkolů přistupovat pokud možno izolovaně. Řada audiovizuálních jevů je sice dána až jejich kombinací a mnoho tvůrčích postupů s takovými kombinacemi přímo počítá, ale to už je problematika svou složitostí přesahující úroveň této knihy. Možná někdy příště. Teď se zaměříme na základy – vyprávění příběhu, vytvoření světa a vyvolání emocí.

Připraveni? Jdeme na to.



VYPRÁVĚT PŘÍBĚH

I.1 BYLO — NEBYLO ANEB ZÁKLADNÍ PRVKY AUDIOVIZUÁLNÍHO VYPRÁVĚNÍ

Bylo – nebylo, začínají pohádky. A mohly by tak začínat všechny příběhy. Příběh je – a není. Příběhy popisují děje, o kterých intuitivně předpokládáme, že se odehrávají v čase. Jenže čas, ve kterém se odehrávají, sám o sobě neexistuje.

Bylo by jistě možné pouštět se do polemik o tom, zda vůbec existuje skutečný čas v absolutním slova smyslu. Čas sám o sobě, čas jako takový. Otázku absolutního času nicméně přenechme těm, jimž patří – kvantovým fyzikům, astrofyzikům, filozofům a teologům. Je ovšem nepopíratelné, že nějaký čas přirozeně existuje, tedy že existuje v přirozeném světě, ve světě, ve kterém žijeme. Jste-li těmito pojmy zmateni, jejich vysvětlení najdete v rámečku – pokud ne, můžete rámeček přeskočit a pokračovat ve čtení.

Jaký že je rozdíl mezi „skutečným“ a „přirozeným“? Laicky a jednoduše lze vyjádřit větou „věci vypadají zevnitř jinak než zvenčí“. Což není nikterak nová myšlenka, prokazatelně si toho byli vědomi už lidé v antice (bez tohoto uvědomění by sotva někoho napadlo dokazovat kulatost Země a měřit její poloměr) a pravděpodobně ještě dávno předtím.

Přesnější teoretické zpracování včetně pojmenování *přirozeného světa* – tedy „světa, ve kterém žijeme“ (orig. *Lebenswelt*), nahlíženého zevnitř a zkoumaného lidskými smysly a vědomím – a identifikace jeho odlišnosti od *skutečného světa* – nahlíženého zvenčí a zkoumaného přírodovědeckými metodami – vychází z fenomenologie, zejména z prací Edmunda Husserla a jeho následovníků. Nejjednodušším příkladem je rozpor mezi sluncem, které v *přirozeném* světě vychází na východě a zapadá na západě, zatímco ve *skutečném* světě je tento jev dán obíháním planety Země kolem své osy. Do složitějších příkladů se pouštět nebudeme, protože na té úrovni, na níž tuto otázku studuje fenomenologie, nesouvisí ani se zvukovou složkou audiovize, ani s audiovizí jako celkem.

Přesto je velmi užitečné si existenci tohoto rozporu uvědomovat, protože tento rozpor sám má pro audiovizuální tvorbu řadu nepřímých implikací. Jednou z nich je fakt, že čas se v jiných vztažných soustavách, nahlížených zvenčí, může chovat jinak než v našem světě. A to i v případě, kdy předpokládáme, že při pohledu zevnitř dané vztažné soustavy by byl s naším *přirozeným* časem totožný. Tou jinou vztažnou soustavou může být například vyprávění příběhu (a vznikající *narrativní čas*), samo médium audiovize (*iluzivní čas*) nebo mysl jednotlivých členů publika (*subjektivní čas*).

Absolutní čas je časem jako samostatnou, *základní* veličinou, nezávislou na ostatních veličinách. Je to velmi užitečný myšlenkový konstrukt, ovšem jeho faktická existence či neexistence je dost složitá otázka bez jasné odpovědi. Totiž: z naší lidské perspektivy jsme zvyklí nahlížet čas vždy jako poměr rychlostí dvou dějů – jedné, kterou měříme, a druhé, referenční. To perfektně stačí pro život v našich vztažných soustavách – na Zemi, ve stálém gravitačním poli, při pohybu běžnými rychlostmi a v běžném lidském měřítku. Mimo ně ovšem

narazíme na limity v hájemství kvantové mechaniky, v mikroměřítku subatomárních částic (řídící se pravděpodobnostmi a ne pevnými zákonitostmi, které by umožňovaly stanovit referenční bod) i v astrofyzice, v makroměřítku galaxií (kde dochází k dilatacím času vlivem relativistických rychlostí a silných gravitačních polí). Teologicky vzato je absolutní čas časem Božím, viděným z pozice mimo Vesmír a nekreslovaným jeho vztažnými soustavami. Filozoficky pak je otázkou, jestli vůbec něco mimo Vesmír může existovat, a pokud ano, tak zda (a jak) je možné se z lidské perspektivy takovému náhledu přiblížit.

Přirozený čas je časem takzvaného přirozeného světa, „světa-ve-kterém-žijeme“, jak jej definuje Husserl. Tedy časem naší vztažné soustavy. Právě tím časem, s jakým přicházíme denně do styku. Časem, ve kterém žijeme svůj život. Lineárním, fyzikálně měřitelným pomocí kyvadel, hodinových strojků, případně atomů Cesia 133.

Narativní čas je časem vyprávěného příběhu. Je dán samotným procesem vyprávění, jeho možnostmi a omezeními. Jako takový se od zjevného času výrazně liší. Nemusí být lineární – dvě události se mohou odehrávat současně, *paralelně*, ovšem vyprávět o nich zpravidla budeme postupně, v *sérii*. A rychlost jeho běhu závisí na tom, jak podrobně je ten který prvek příběhu popisován.

Iluzivní čas je výsostně audiovizuální záležitost. Vnímáme jej tehdy, když při rychlém promítání statických obrázků vzniká iluze pohybu, probíhajícího určitou rychlostí – a tedy v určitém čase. Iluzivní čas bývá k nerozeznání od přirozeného času, pokud rychlost iluze pohybu odpovídá tomu, jak by takový pohyb probíhal v přirozeném světě. Není ale s přirozeným časem totožný, jak vyjde najevo, když rychlost iluze pohybu přestane odpovídat reálné předloze – třeba ve zrychlených a zpomalených záběrech (*slow motion, timelapse*) nebo v situacích, kdy iluzivní čas pružně mění rychlost svého běhu podle potřeby zobrazení děje (což je oblíbený prvek v akčních filmech a videorách).

Subjektivní čas je ten čas, který každý z nás pocituje – a rozhodně nejde o samostatnou veličinu. Naopak, je velmi komplexním vjemem, vznikajícím v mysli diváka. V kontextu audiovizuálu sestává z:

- kombinace přirozeného, narativního a iluzivního času,
 - míry soustředění diváka (čím soustředěnější divák, tím mu čas běží rychleji),
 - poměru relativního množství, *hustoty*, výrazných podnětů, obsažených ve scéně, k množství podnětů, které divákova mysl stihne zpracovat (při nadbytku podnětů běží čas subjektivně „příliš rychle“, při nadbytku percepční kapacity běží naopak „pomalu“)
 - a také subjektivní příjemnosti těchto podnětů (čím příjemnější, tím rychleji běží; čím méně příjemné, tím pomaleji běží)
- Subjektivní čas je tím pádem vysoce individuální a obtížně předvídatelný, lišící se nejen divák od diváka, ale i u téhož diváka v závislosti na jeho aktuální psychické a fyzické kondici. V tomto textu je proto zmiňován nanejvýš okrajově.

Časovost v tomto textu použijeme pro označení poslední složky subjektivního času, kterou je možné objektivně (tedy zvenčí) ovlivnit – pro výrazné podněty, svědčící o konkrétní rychlosti, kterou se zobrazovaný děj odehrává, a tím jej ukotvující v čase. V mikroměřítku jednotlivých audiovizuálních prvků půjde o ty parametry, které si lidské vnímání obvykle spojuje s představou konkrétní rychlosti průběhu, lhostejno zda vyšší, či nižší. V makroměřítku celých audiovizuálních sekvencí půjde o relativní hustotu výskytu takových prvků, u nichž jsou příslušné parametry zvláště výrazné.

Přirozený čas, ve kterém žijeme, je zásadně odlišný od **narativního času**. Tedy od času, v němž se odehrává příběh.

Přirozený čas je lineární – narativní čas lineární být nemusí. A často není, třeba když jsou dva *paralelně* (současně) probíhající děje vyprávěny v *sérii* – tedy po sobě.

V přirozeném čase mají děje konkrétní dobu trvání. V narativním čase nikoliv. I subjektivně vnímaná¹ doba trvání dějů v reálném světě se sice může lišit od doby, kterou bychom viděli na hodinkách; pořád k ní má ale blíže než doba trvání děje v narativním čase. Ta totiž nesouvisí s trváním akce ve skutečném světě, ale s podrobností popisu tohoto děje. Ve vyprávění je zcela běžné, že děje trvajících řádově vteřiny popisujeme i několik minut, nebo že naopak dny, měsíce či roky odbudeme v pár větách – nezáleží na tom, jak dlouho ty děje reálně trvají, ale na tom, jak jsou důležité pro příběh. Jaká míra podrobnosti je žádoucí.

A to všechno navíc platí pro situaci, kdy je příběh skutečně *vyprávěn* hlasem vypravěče, který, jako všechny zvuky, nějakou časovost sám od sebe obsahuje. Jde-li například o psaný příběh, tak už sama o sobě značná odlišnost přirozeného a narativního času je ještě podtržena dalšími okolnostmi, například mírou soustředění čtenáře na text a rychlostí, jakou je čtenář fyzicky schopen číst.

Pro podložení tohoto tvrzení by bylo možné najít nespočet příkladů. Ostatně platí natolik obecně, že by jeho platnost měla být zřejmá i bez důkazů. Nejlepším důkazem ale bude vyzkoušet si tento efekt na vlastní kůži...

1 Na téma subjektivně vnímaného času se nabízí starý židovský vtíp: Mladý Izák Silbermann říká otci: „Psali v novinách, že jeden z našich, Albert Einstein, dostal Nobelovu cenu.“
„Jo? A proč?“
„No, protože je geniální.“
„Ale ne, já myslím, za co přesně.“
„Za teorii relativity.“
„Aha. A co to je, ta relativita?“
„No jak bych ti to... Že prostě čas může trvat různě dlouho. Když se budeš líbat s krásnou dívkou, hodina ti bude připadat jako minuta – a když budeš sedět na rozpálené plotně, minuta ti bude připadat jako hodina.“
„Aha. A za tohle on dokázal dostat Nobelovu cenu?“
„Ano.“
„No, tak to musí být geniální.“